



Istituto d'Istruzione Superiore  
Secondaria Statale "Eugenio Pantaleo"

già istituito con D.P.R. n° 1284 del 30/09/1953

Settore ECONOMICO Indirizzi: Amministrazione Finanza e marketing – Sistemi Informativi Aziendali – Relazioni Internazionali  
per il Marketing Settore TECNOLOGICO Indirizzi: Informatica - Telecomunicazioni – Costruzioni Ambiente e Territorio -  
Chimica Materiali e Biotecnologie Settore ALBERGHIERO: Servizi di Enogastronomia e Ospitalità Alberghiera

Cod. Fisc.: 95215890633 ~ Via Cimaglia 96 - 80059 Torre del Greco ~ Tel./Fax 081-8812241

E-MAIL: [NAIS12800T@istruzione.it](mailto:NAIS12800T@istruzione.it); PEC: [NAIS12800T@pec.istruzione.it](mailto:NAIS12800T@pec.istruzione.it); SITO: [www.iissspantaleo.edu.it](http://www.iissspantaleo.edu.it)

**Preparati oggi ad affrontare il domani**



Cofinanziato  
dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione  
e del Merito

Agli ALUNNI  
All'Albo dell'Istituto

Al sito web istituzionale  
sezione Amministrazione trasparente

Al Direttore SGA

Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale “Scuola e competenze” 2021-2027. Priorità 01 – Scuola e Competenze (FSE+) – Fondo Sociale Europeo Plus – Obiettivo Specifico ESO4.6 – Azione A4.A – Sotto azione ESO4.6.A4.A – Avviso Prot. 59369, 19/04/2024, FSE+, Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025, Fondo Sociale Europeo Plus

Avviso 59369, del 22/04/2024, Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025.

PROGETTO: ESO4.6.A4.A - FSEPN-CA-2024-222 - LEARN BY PLAYING

Aut. Prot. M.I. AOOGABMI-83244 del 12/06/2024

CUP: F54D24000650007

**AVVISO INTERNO**  
**PER LA INDIVIDUAZIONE DEGLI ALUNNI PARTECIPANTI**

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

VISTA la legge 7 agosto 1990, n. 241 “Nuove norme in materia di procedimento amministrativo e di diritto di accesso ai documenti amministrativi” e ss.mm.ii.;

VISTO il Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 275, concernente il Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi della legge 15 marzo 1997, n. 59;

- VISTA la legge 15 marzo 1997 n. 59, concernente “Delega al Governo per il conferimento di funzioni e compiti alle regioni ed enti locali, per la riforma della Pubblica Amministrazione e per la semplificazione amministrativa”;
- VISTO il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante “Norme generali sull’ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche” e ss.mm.ii., ed in particolare l’art. 7 comma 6 b) che statuisce che “l’amministrazione deve avere preliminarmente accertato l’impossibilità oggettiva di utilizzare le risorse umane disponibili al suo interno”;
- VISTA la legge 13 luglio 2015 n. 107, concernente “Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti”;
- VISTO il D.I. n.129 del 28/8/2018 concernente il nuovo Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche;
- VISTE le linee guida e norme di riferimento, i Complementi di programmazione e i relativi Regolamenti CE;
- VISTO l’Avviso pubblico **59369, del 22/04/2024**, Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l’inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni negli anni scolastici 2023-2024 e 2024-2025.;
- VISTE le delibere del Collegio dei Docenti e del Consiglio di Istituto di autorizzazione alla candidatura;
- VISTA l’Autorizzazione **M.I. Prot. AOOGABMI-83244 del 12/06/2024**;
- VISTI i criteri di selezione del personale approvati dal Collegio Docenti;
- VISTO Il Decreto di assunzione in bilancio Prot. **8680 del 01/07/2024** con il quale si è provveduto all’inserimento del progetto nel Programma annuale;
- VISTA L’Azione di Informazione e Pubblicità Prot. **8681 del 01/07/2024**;
- VISTE le linee guida e norme di riferimento, i Complementi di programmazione e i relativi Regolamenti CE;
- CONSIDERATA la necessità di reclutare ALUNNI del nostro istituto per attuare il progetto

## **INDICE**

il presente avviso per la selezione degli alunni partecipanti ai seguenti moduli:

### **FSEPN-CA-2024-222 - LEARN BY PLAYING**

Aut. Prot. M.I. AOOGABMI-83244 del 12/06/2024

CUP: F54D24000650007

| TIPO MODULO                                                  | TITOLO DEL MODULO                                                      | N. ORE |
|--------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|--------|
| Lingua madre                                                 | <b>RACCONTARE IL MONDO_GIORNALISMO E SCRITTURA CREATIVA</b>            | 30     |
| Matematica, scienze e tecnologie                             | <b>SCIENZA E COSCIENZA: CSI - SCIENZA DEL CRIMINE</b>                  | 30     |
| Consapevolezza ed espressione culturale                      | <b>PERIFERIE "A FUOCO": FOTOGRAFIA E GRAFICA</b>                       | 30     |
| Educazione motoria                                           | <b>ACQUAPLANANDO</b>                                                   | 30     |
| Educazione motoria                                           | <b>"CANOA: AVVENTURA E SPORT"</b>                                      | 30     |
| Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali | <b>CREAZIONE DI PROTOTIPI DA MODELLI DIGITALI: STAMPA 3D</b>           | 30     |
| Consapevolezza ed espressione culturale                      | <b>CREATIVITA' E TRADIZIONE IN ARTE BIANCA</b>                         | 30     |
| Competenza imprenditoriale                                   | <b>CHI VIENE A PRANZO OGGI? - ESPERIENZE GASTRONOMICHE IN CUCINA</b>   | 30     |
| Competenza imprenditoriale                                   | <b>DREAM EVENT ORGANIZERS</b>                                          | 30     |
| Consapevolezza ed espressione culturale                      | <b>ALLA RICERCA DI MITI E LEGGENDE - VIAGGIO TRA STORIA E FANTASIA</b> | 30     |
| Competenza imprenditoriale                                   | <b>START-UP LAB</b>                                                    | 30     |
| Educazione motoria                                           | <b>KAYAK ADVENTURE: SCOPERTA E SOSTENIBILITA'</b>                      | 30     |
| Competenza imprenditoriale                                   | <b>ESPLORANDO IL TERRITORIO CON TECNOLOGIA LIDAR</b>                   | 30     |
| Competenza imprenditoriale                                   | <b>TRADING ON LINE</b>                                                 | 30     |

(Periodo presumibile di svolgimento Anno scolastico 2024 -2025).

## DESCRIZIONE SINTETICA DEI CONTENUTI DEI VARI MODULI

**RACCONTARE IL MONDO\_GIORNALISMO E SCRITTURA CREATIVA**

Il progetto si propone di promuovere un diverso atteggiamento di studio, conoscenza e riflessione sulle potenzialità del cinema come linguaggio complesso, fornendo agli alunni: capacità di lettura, di decodificazione, di uso attivo, di consapevolezza critica di fronte ai messaggi e ai valori che esso trasmette.

Obiettivi del Progetto:

1. Sviluppare le capacità di scrittura creativa e giornalistica degli studenti.
2. Incentivare l'osservazione critica della realtà quotidiana.
3. Promuovere la collaborazione tra studenti.
4. Stimolare l'immaginazione e la creatività.

Gli studenti saranno divisi in gruppi e ogni gruppo sarà incaricato di creare un breve giornale scolastico che includa sia articoli di giornalismo reale che racconti di narrativa creativa. Il giornale sarà pubblicato alla fine del semestre e condiviso con tutta la scuola.

Struttura del Progetto:

1. Introduzione al Giornalismo e alla Scrittura Creativa:

- Lezione introduttiva sulle differenze tra scrittura giornalistica e creativa.
- Esempi di articoli giornalistici e racconti brevi.

2. Formazione dei Gruppi:

- Gli studenti saranno divisi in gruppi di 4-5 persone.
- Ogni gruppo avrà un responsabile che coordinerà le attività.

3. Ricerca e Raccolta delle Informazioni:

- Gli studenti dovranno individuare argomenti di attualità rilevanti per la loro comunità scolastica o locale.
- Interviste con compagni di scuola, insegnanti, membri della comunità.

4. Scrittura degli Articoli Giornalistici:

- Ogni gruppo dovrà scrivere almeno due articoli giornalistici.
- Gli articoli dovranno rispettare i canoni della scrittura giornalistica (titolo accattivante, struttura dell'articolo, citazioni dirette, ecc.).

5. Scrittura Creativa:

- Ogni gruppo dovrà creare almeno un racconto breve.
- I racconti possono essere di qualsiasi genere (fantasy, fantascienza, realismo, ecc.), ma dovranno avere un legame con la realtà scolastica o quotidiana.

6. Revisione e Correzione:

- Ogni gruppo scambierà il proprio lavoro con un altro gruppo per una revisione incrociata.
- Gli insegnanti forniranno feedback sui lavori scritti.

7. Impaginazione e Grafica:

- Introduzione ai principi di base dell'impaginazione e della grafica.
- Gli studenti utilizzeranno software di grafica per impaginare il giornale.

8. Pubblicazione:

- Il giornale sarà stampato e distribuito, oppure pubblicato in formato digitale sul sito della scuola.

9. Presentazione Finale:

- Ogni gruppo presenterà il proprio lavoro davanti alla classe, spiegando il processo di creazione e le scelte effettuate.

Valutazione:

- Originalità e creatività dei racconti.
- Accuratezza e professionalità degli articoli giornalistici.
- Collaborazione e partecipazione attiva nel gruppo.
- Qualità complessiva del giornale (impaginazione, grafica, leggibilità).

Questo progetto non solo svilupperà le competenze di scrittura degli studenti, ma li aiuterà anche a comprendere meglio il mondo che li circonda, combinando realtà e fantasia in un modo creativo e stimolante.

**SCIENZA E COSCIENZA: CSI - SCIENZA DEL CRIMINE**

Il progetto mira a esplorare il mondo della scienza forense attraverso una serie di esperimenti e attività didattiche che uniscono conoscenze scientifiche e riflessioni etiche. L'obiettivo è fornire agli studenti una comprensione approfondita delle tecniche utilizzate nella risoluzione dei crimini e delle implicazioni morali delle loro applicazioni.

Obiettivi del Progetto

1. Comprendere le Tecniche Scientifiche: Introdurre gli studenti alle principali tecniche utilizzate nella scienza forense, come l'analisi del DNA, le impronte digitali, e la balistica.
2. Sviluppare Capacità Analitiche: Migliorare le abilità di osservazione, analisi e ragionamento logico attraverso esperimenti pratici.
3. Promuovere la Consapevolezza Etica: Discutere le implicazioni etiche della scienza forense e l'importanza della coscienza nella pratica scientifica.

### Struttura del Progetto

Il progetto si svilupperà attraverso una serie di fasi, ciascuna dedicata a un aspetto specifico della scienza forense.

#### Introduzione alla Scienza Forense

- Lezione Teorica: Introduzione alla storia della scienza forense e ai principali campi di applicazione.
- Attività Pratica: Visita virtuale a un laboratorio forense e incontro con un esperto del settore.

#### Analisi delle Impronte Digitali

- Esperimento: Raccolta e analisi delle impronte digitali degli studenti utilizzando polvere di grafite e nastro adesivo.
- Discussione: L'importanza delle impronte digitali nella risoluzione dei crimini e le problematiche legate alla privacy.

#### Analisi del DNA

- Esperimento: Estrazione del DNA da campioni di frutta (come banane o fragole) per comprendere il processo di isolamento del DNA.
- Discussione: Le potenzialità e i limiti delle analisi del DNA, e le implicazioni etiche dell'uso del DNA nella giustizia penale.

#### Balistica Forense

- Esperimento: Studio delle traiettorie di proiettili utilizzando modelli in scala e materiali vari per simulare diverse superfici.
- Discussione: L'importanza della balistica nella ricostruzione degli eventi di un crimine e le considerazioni etiche nell'uso delle armi.

#### Scena del Crimine

- Esperimento: Creazione di una scena del crimine simulata dove gli studenti devono raccogliere prove e risolvere il caso utilizzando le tecniche apprese.
- Discussione: L'importanza della preservazione della scena del crimine e le conseguenze etiche degli errori nella raccolta delle prove.

### Metodologia

Il progetto utilizzerà una combinazione di lezioni frontali, esperimenti pratici, discussioni di gruppo e attività interattive. Gli studenti saranno incoraggiati a lavorare in team per sviluppare abilità collaborative e a riflettere criticamente sulle implicazioni delle loro scoperte.

### Valutazione

La valutazione del progetto sarà basata su:

1. Partecipazione Attiva: Coinvolgimento degli studenti nelle attività e nelle discussioni.
2. Report degli Esperimenti: Relazioni scritte sugli esperimenti svolti, con analisi dei risultati e riflessioni etiche.
3. Presentazione Finale: Presentazione di un caso di studio risolto utilizzando le tecniche apprese, con una discussione sulle implicazioni etiche.

"Scienza e Coscienza: CSI - Scienza del Crimine" non solo fornirà agli studenti conoscenze scientifiche fondamentali ma li sensibilizzerà anche sulle importanti questioni etiche legate alla scienza forense. Attraverso questo progetto, gli studenti acquisiranno una visione olistica della giustizia, combinando scienza e coscienza nella loro formazione.

## **PERIFERIE "A FUOCO": FOTOGRAFIA E GRAFICA**

"Periferie a Fuoco: Fotografia e Grafica" è un progetto educativo che combina l'arte della fotografia con le tecniche di grafica per esplorare e raccontare la realtà delle periferie urbane. Attraverso questo progetto, gli studenti impareranno a utilizzare strumenti fotografici e grafici per documentare e comunicare storie, riflettendo su temi sociali e culturali.

### Obiettivi del Progetto

1. Sviluppare Competenze Tecniche: Introdurre gli studenti alle tecniche di fotografia e grafica digitale.
2. Promuovere l'Osservazione Critica: Incoraggiare gli studenti a osservare attentamente e documentare le realtà delle periferie urbane.
3. Esplorare Temi Sociali: Stimolare la riflessione sui problemi e le potenzialità delle periferie.
4. Creare Narrazioni Visive: Insegnare agli studenti come raccontare storie attraverso immagini e design grafico.
5. Struttura del Progetto

Il progetto è suddiviso in fasi che coprono sia aspetti tecnici che concettuali della fotografia e della grafica.

#### 1. Introduzione alla Fotografia

Lezione Teorica: Principi base della fotografia, composizione, illuminazione e utilizzo della fotocamera.

- Attività Pratica: Esercizi di fotografia nel campus scolastico per familiarizzare con l'attrezzatura.

#### 2. Fotografia Documentaristica

- Lezione Teorica: Tecniche di fotografia documentaristica e reportage.

- Attività Pratica: Uscite fotografiche nelle periferie per catturare immagini che rappresentino la vita quotidiana e le dinamiche sociali.

#### 3. Introduzione alla Grafica Digitale

- Lezione Teorica: Fondamenti di grafica digitale, utilizzo di software come Adobe Photoshop e Illustrator.

- Attività Pratica: Creazione di poster e infografiche utilizzando le fotografie scattate.

#### 4. Narrazione Visiva

- Lezione Teorica: Tecniche di storytelling visivo, combinazione di testo e immagini per creare narrazioni efficaci.

- Attività Pratica: Creazione di storie fotografiche che raccontano aspetti specifici delle periferie.

### 5. Progetto Finale

- Attività Pratica: Gli studenti lavoreranno in gruppi per creare un progetto finale che includa fotografie e grafica, presentando una narrazione completa sulla vita nelle periferie.
- Esposizione: Organizzazione di una mostra fotografica e grafica aperta al pubblico, dove gli studenti presenteranno i loro lavori.

#### Metodologia

Il progetto utilizzerà un approccio pratico e interattivo, combinando lezioni teoriche, esercitazioni pratiche e discussioni di gruppo. Gli studenti lavoreranno sia individualmente che in team per sviluppare le loro capacità e collaborare nella creazione di progetti visivi.

#### Valutazione

La valutazione del progetto sarà basata su:

1. Partecipazione Attiva: Coinvolgimento degli studenti nelle attività e nelle discussioni.
2. Portfolio Fotografico: Raccolta di fotografie realizzate durante il progetto, con particolare attenzione alla qualità tecnica e alla capacità di raccontare storie.
3. Progetti Grafici: Creazioni grafiche che utilizzano le fotografie scattate, valutate per l'originalità e l'efficacia comunicativa.
4. Mostra Finale: Presentazione e esposizione dei lavori finali, con valutazione basata sulla coerenza e l'impatto delle narrazioni visive.

#### Conclusioni

"Periferie a Fuoco: Fotografia e Grafica" permetterà agli studenti di acquisire competenze tecniche in fotografia e grafica digitale, mentre esplorano temi sociali importanti. Attraverso questo progetto, gli studenti impareranno a utilizzare l'arte visiva come strumento di comunicazione e riflessione critica, contribuendo a sensibilizzare sulla realtà delle periferie urbane.

## ACQUAPLANANDO

Il progetto "ACQUAPLANANDO" è pensato per gli studenti delle scuole superiori con l'obiettivo di promuovere l'attività fisica, migliorare le competenze natatorie e introdurre i fondamenti della pallanuoto. Questo progetto combina l'insegnamento tecnico del nuoto con l'apprendimento delle regole e delle tattiche della pallanuoto, fornendo agli studenti un'esperienza sportiva completa e divertente.

#### Obiettivi del Progetto

1. **\*\*Sviluppare Competenze Natatorie\*\***: Migliorare le tecniche di nuoto degli studenti, includendo stile libero, dorso, rana e farfalla.
2. **\*\*Introdurre la Pallanuoto\*\***: Fornire le basi tecniche e tattiche della pallanuoto, comprese le regole del gioco.
3. **\*\*Promuovere la Salute e il Benessere\*\***: Incoraggiare uno stile di vita attivo e sano attraverso la pratica regolare degli sport acquatici.
4. **\*\*Incentivare il Lavoro di Squadra\*\***: Sviluppare abilità di cooperazione e lavoro di squadra attraverso il gioco della pallanuoto.

#### Struttura del Progetto

Il progetto sarà suddiviso in moduli, ciascuno focalizzato su aspetti specifici del nuoto e della pallanuoto. Le attività si svolgeranno in piscina e includeranno lezioni teoriche, esercitazioni pratiche e partite amichevoli.

#### **Modulo 1: Introduzione al Nuoto**

- **\*\*Lezione Teorica\*\***: Principi base del nuoto, benefici per la salute, sicurezza in acqua.
- **\*\*Attività Pratica\*\***: Valutazione delle abilità natatorie iniziali degli studenti e insegnamento delle tecniche di base dei quattro stili di nuoto (stile libero, dorso, rana, farfalla).

#### **Modulo 2: Tecniche Avanzate di Nuoto**

- **\*\*Lezione Teorica\*\***: Analisi biomeccanica delle tecniche di nuoto, strategie per migliorare l'efficienza e la velocità.
- **\*\*Attività Pratica\*\***: Esercitazioni avanzate per perfezionare le tecniche dei quattro stili, con l'uso di video analisi e feedback personalizzati.

#### **Modulo 3: Introduzione alla Pallanuoto**

- **\*\*Lezione Teorica\*\***: Storia della pallanuoto, regole del gioco, ruoli dei giocatori.
- **\*\*Attività Pratica\*\***: Esercizi di base per la pallanuoto, come il galleggiamento, il passaggio della palla e il tiro in porta.

#### **Modulo 4: Tecniche e Tattiche di Pallanuoto**

- **\*\*Lezione Teorica\*\***: Strategie di gioco, schemi tattici, difesa e attacco.
- **\*\*Attività Pratica\*\***: Allenamenti specifici per migliorare le abilità individuali e di squadra, inclusi giochi di posizione e partite simulate.

#### **Modulo 5: Competizioni e Tornei**

- **\*\*Attività Pratica\*\***: Organizzazione di mini tornei interni di nuoto e pallanuoto, con squadre formate dagli studenti.
- **\*\*Discussione\*\***: Analisi delle prestazioni, con feedback e suggerimenti per il miglioramento continuo.

#### Metodologia

Il progetto utilizzerà un approccio integrato che combina teoria e pratica. Le lezioni saranno strutturate per fornire una solida base tecnica e teorica, seguite da esercitazioni pratiche per consolidare l'apprendimento. Gli studenti saranno divisi in piccoli gruppi per garantire un'attenzione individuale e un feedback mirato.

#### Valutazione

La valutazione del progetto sarà basata su:

1. **\*\*Partecipazione Attiva\*\***: Impegno e coinvolgimento degli studenti durante le attività.
2. **\*\*Progressi Individuali\*\***: Miglioramenti nelle tecniche di nuoto e nelle abilità di pallanuoto, misurati attraverso test periodici e osservazioni.
3. **\*\*Lavoro di Squadra\*\***: Capacità di cooperare e collaborare con i compagni di squadra durante le partite di pallanuoto.
4. **\*\*Competizioni\*\***: Prestazioni nelle competizioni interne e nei tornei finali, con valutazione delle capacità tecniche e tattiche.

"ACQUAPLANANDO" offrirà agli studenti un'opportunità unica per sviluppare le loro abilità acquatiche, promuovendo al contempo la salute fisica e il lavoro di squadra. Attraverso questo progetto, gli studenti acquisiranno competenze tecniche avanzate e una maggiore consapevolezza delle dinamiche di gruppo.

## "CANOA: AVVENTURA E SPORT"

Il progetto "Canoa: Avventura e Sport" è pensato per gli studenti delle scuole superiori con l'obiettivo di introdurli al mondo della canoa, sviluppando abilità tecniche, promuovendo la sicurezza in acqua e incoraggiando uno stile di vita attivo e sostenibile. Il progetto combina lezioni teoriche e pratiche, offrendo agli studenti un'opportunità unica di esplorare e apprezzare l'ambiente naturale attraverso lo sport.

### Obiettivi del Progetto

1. **\*\*Sviluppare Competenze Tecniche\*\***: Insegnare le tecniche base e avanzate della canoa, compreso il controllo e la navigazione.
2. **\*\*Promuovere la Sicurezza\*\***: Educare gli studenti sulle pratiche di sicurezza in acqua e sull'uso corretto dell'attrezzatura.
3. **\*\*Incoraggiare l'Attività Fisica\*\***: Promuovere uno stile di vita sano attraverso la pratica regolare della canoa.
4. **\*\*Esplorare l'Ambiente Naturale\*\***: Sensibilizzare gli studenti sull'importanza della conservazione ambientale e del rispetto per la natura.

### Struttura del Progetto

Il progetto si sviluppa attraverso una serie di moduli, ciascuno focalizzato su aspetti specifici della pratica della canoa.

#### **Modulo 1: Introduzione alla Canoa**

- **\*\*Lezione Teorica\*\***: Storia della canoa, tipi di canoe e loro utilizzi, attrezzatura necessaria.
- **\*\*Attività Pratica\*\***: Familiarizzazione con l'attrezzatura, nozioni di base su come remare e bilanciarsi.

#### **Modulo 2: Tecniche di Base**

- **\*\*Lezione Teorica\*\***: Tecniche di base del canottaggio, come la presa della pagaia, le diverse tecniche di remata e le manovre fondamentali.
- **\*\*Attività Pratica\*\***: Esercizi in acqua calma per imparare a mantenere l'equilibrio, direzionare la canoa e remare in modo efficace.

#### **Modulo 3: Sicurezza in Acqua**

- **\*\*Lezione Teorica\*\***: Pratiche di sicurezza, uso dei giubbotti di salvataggio, procedure di emergenza e auto-soccorso.
- **\*\*Attività Pratica\*\***: Simulazioni di situazioni di emergenza, esercizi di capovolgimento e risalita sulla canoa.

#### **Modulo 4: Tecniche Avanzate e Manovre**

- **\*\*Lezione Teorica\*\***: Tecniche avanzate di pagaia, manovre complesse e gestione della canoa in condizioni di acqua mosca.
- **\*\*Attività Pratica\*\***: Esercitazioni su manovre avanzate, come la rotazione a 360 gradi, e navigazione in acque più movimentate.

#### **Modulo 5: Esplorazione e Conservazione Ambientale**

- **\*\*Lezione Teorica\*\***: Importanza della conservazione dell'ambiente naturale, eco-sostenibilità e comportamenti rispettosi della natura.
- **\*\*Attività Pratica\*\***: Escursione in canoa in un'area naturale, con osservazioni ambientali e raccolta di dati su flora e fauna.

#### **Modulo 6: Progetto Finale e Competizione**

- **\*\*Attività Pratica\*\***: Organizzazione di una gara di canoa tra gli studenti, con prove di abilità e resistenza.
- **\*\*Discussione\*\***: Analisi delle prestazioni, feedback individuale e collettivo, e riflessioni sull'esperienza complessiva.

### Metodologia

Il progetto utilizzerà un approccio integrato che combina teoria e pratica. Le lezioni saranno strutturate per fornire una solida base teorica seguita da esercitazioni pratiche per consolidare l'apprendimento. Gli studenti lavoreranno in piccoli gruppi per garantire un'attenzione individuale e un feedback mirato.

### Valutazione

La valutazione del progetto sarà basata su:

1. **\*\*Partecipazione Attiva\*\***: Impegno e coinvolgimento degli studenti durante le attività.
2. **\*\*Progressi Individuali\*\***: Miglioramenti nelle tecniche di canottaggio, misurati attraverso osservazioni e test periodici.

3. **\*\*Sicurezza e Comportamento\*\***: Conoscenza e applicazione delle pratiche di sicurezza in acqua.
4. **\*\*Competizioni e Progetti\*\***: Prestazioni nelle gare finali e qualità del progetto di esplorazione ambientale. "Canoa: Avventura e Sport" offrirà agli studenti un'opportunità unica di sviluppare competenze tecniche, migliorare la loro forma fisica e apprezzare l'importanza della conservazione ambientale.

## CREAZIONE DI PROTOTIPI DA MODELLI DIGITALI: STAMPA 3D

La stampa 3D rappresenta una rivoluzione tecnologica con applicazioni in numerosi settori, dalla prototipazione rapida alla medicina, dall'architettura alla moda. Questo progetto mira a fornire agli studenti delle scuole superiori una comprensione approfondita del processo di stampa 3D, delle sue applicazioni pratiche e della creazione di modelli virtuali.

### Obiettivi

1. Comprendere i principi fondamentali della stampa 3D.
2. Apprendere l'uso di software di modellazione 3D.
3. Realizzare progetti pratici utilizzando la stampa 3D.
4. Esplorare le applicazioni della stampa 3D in vari settori.
5. Promuovere il problem-solving e la creatività.

### Struttura del Corso

#### **\*\*Modulo 1: Introduzione alla Stampa 3D (4 ore)\*\***

- **\*\*Lezione 1.1: Storia e Sviluppo della Stampa 3D (2 ore)\*\***
  - Origini della stampa 3D.
  - Evoluzione della tecnologia e principali innovazioni.
  - Differenti tecnologie di stampa 3D (FDM, SLA, SLS, ecc.).
- **\*\*Lezione 1.2: Componenti e Funzionamento di una Stampante 3D (2 ore)\*\***
  - Parti principali di una stampante 3D.
  - Come funziona la stampa 3D: dal file digitale all'oggetto fisico.
  - Materiali utilizzati nella stampa 3D (PLA, ABS, resine, metalli, ecc.).

#### **\*\*Modulo 2: Modellazione 3D (8 ore)\*\***

- **\*\*Lezione 2.1: Introduzione ai Software di Modellazione 3D (2 ore)\*\***
  - Panoramica dei software più utilizzati (Tinkercad, Blender, Fusion 360, Archicad).
  - Interfaccia utente e funzionalità di base.
- **\*\*Lezione 2.2: Creazione di Modelli 3D (4 ore)\*\***
  - Disegno e progettazione di modelli 3D semplici.
  - Esercizi pratici di modellazione.
- **\*\*Lezione 2.3: Preparazione dei File per la Stampa (2 ore)\*\***
  - Conversione di modelli 3D in file di stampa (formati STL, OBJ).
  - Utilizzo di software di slicing (Cura, PrusaSlicer) per preparare i modelli per la stampa.

#### **\*\*Modulo 3: Processo di Stampa 3D (6 ore)\*\***

- **\*\*Lezione 3.1: Configurazione e Calibrazione della Stampante 3D (2 ore)\*\***
  - Setup iniziale della stampante.
  - Calibrazione del piano di stampa.
- **\*\*Lezione 3.2: Tecniche di Stampa (2 ore)\*\***
  - Parametri di stampa: temperatura, velocità, altezza dello strato.
  - Risoluzione dei problemi comuni durante la stampa.
- **\*\*Lezione 3.3: Post-Processo e Rifinitura dei Modelli Stampati (2 ore)\*\***
  - Rimozione dei supporti.
  - Tecniche di finitura: levigatura, verniciatura, assemblaggio.

#### **\*\*Modulo 4: Applicazioni della Stampa 3D (6 ore)\*\***

- **\*\*Lezione 4.1: Applicazioni nella Prototipazione Rapida e nell'Industria (2 ore)\*\***
  - Casi di studio di prototipi industriali.
  - Vantaggi della stampa 3D nella produzione.
- **\*\*Lezione 4.2: Stampa 3D in Medicina (2 ore)\*\***
  - Creazione di protesi e dispositivi medici personalizzati.
  - Utilizzo della stampa 3D per la chirurgia e la ricerca medica.
- **\*\*Lezione 4.3: Altre Applicazioni (2 ore)\*\***
  - Architettura e costruzione.
  - Moda e design.
  - Educazione e hobby.

#### **\*\*Modulo 5: Progetto Finale (6 ore)\*\***

- **\*\*Lezione 5.1: Pianificazione del Progetto (2 ore)\*\***
  - Brainstorming e selezione dell'idea del progetto.
  - Pianificazione delle fasi di progettazione e stampa.
- **\*\*Lezione 5.2: Realizzazione del Progetto (4 ore)\*\***
  - Modellazione 3D del progetto scelto.
  - Stampa del modello 3D.

- Presentazione finale del progetto completato.
- Valutazione
- Partecipazione e coinvolgimento durante le lezioni.
  - Qualità e complessità dei modelli 3D creati.
  - Abilità nel risolvere problemi tecnici durante la stampa.
  - Presentazione e spiegazione del progetto finale.

## CREATIVITA' E TRADIZIONE IN ARTE BIANCA

Le attività consentiranno di arricchire i percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento (PCTO), attraverso modalità innovative di work based learning e di orientamento, centrati sullo studenti e sul riconoscimento dei propri talenti e della proprie vocazioni. Il percorso ha lo scopo di far acquisire agli studenti dell'indirizzo IPSEOA le abilità manuali, le tecniche professionali, il senso d'organizzazione del lavoro, le conoscenze sulla pasticceria e sui panificati. L'arte bianca è tutto quello che viene trasformato in panificazione come il pane, la pizza ...

Gli allievi saranno anche guidati verso le attività del "tecnico mugnaio", ovvero colui che seleziona il grano e riesce a produrre varie qualità di farine, per tutti i consumi e consumatori. Saranno esaminate le linee alternative, l'utilizzo di miscele di farine come l'alga spirulina, senza glutine, ecc.. Saranno mostrati i processi di trasformazione completa da farina a prodotto finito come può essere un biscotto, la pizza, il pane e così via.

L'obiettivo è quello di promuovere una cultura che passando attraverso le tradizioni, sappia con metodi e stili nuovi portare all'innovazione con il contributo di chef, Tecnologi Alimentari e Biologi Nutrizionisti.

Gli studenti avranno la possibilità di effettuare lavorazioni di cake design, torte moderne, cioccolateria, piece di zucchero approfondendo i settori della Pizza, Pasticceria, Panificazione, Pasta Fresca, vivendo i laboratori come una vera e propria impresa.

I ragazzi saranno formati da professionisti e tecnici del settore, che li seguiranno nella crescita professionale e nello sviluppo di un proprio stile artistico.

## CHI VIENE A PRANZO OGGI? - ESPERIENZE GASTRONOMICHE IN CUCINA

All'interno di una società in continua trasformazione, si fa infatti sempre più urgente un tipo di educazione che sappia  
Chi viene a pranzo oggi? - Esperienze Gastronomiche in Cucina intende arricchire i percorsi "PCTO" dell'indirizzo IPSEOA.

**\*\*Obiettivi del Progetto:\*\***

1. Sviluppare competenze culinarie attraverso l'organizzazione di pranzi tematici.
2. Approfondire la conoscenza delle cucine regionali e internazionali.
3. Migliorare le abilità di pianificazione, gestione del tempo e lavoro di squadra.
4. Favorire l'interazione con professionisti del settore gastronomico.
5. Valorizzare l'importanza del servizio e della presentazione dei piatti.

**\*\*Fasi del Progetto:\*\***

### 1. \*\*Introduzione e Pianificazione:\*\*

- Lezione introduttiva sul progetto e sugli obiettivi.
- Assegnazione dei ruoli e formazione dei gruppi di lavoro.
- Pianificazione del calendario dei pranzi tematici (uno al mese).

### 2. \*\*Ricerca e Sviluppo Menu:\*\*

- Ogni gruppo ricerca e seleziona un tema culinario (cucina regionale italiana, cucina internazionale, ecc.).
- Studio delle ricette e preparazione del menu completo (antipasto, primo, secondo, contorno, dessert).
- Prove pratiche in cucina per testare e perfezionare le ricette.

### 3. \*\*Preparazione dei Pranzi Tematici:\*\*

- Organizzazione di pranzi tematici, del tipo:
  - \*\*Pranzo 1:\*\* Cucina Regionale Italiana
  - \*\*Pranzo 2:\*\* Cucina Internazionale
  - \*\*Pranzo 3:\*\* Cucina Vegetariana e Vegana
  - \*\*Pranzo 4:\*\* Cucina Innovativa/Fusion
- Ogni gruppo è responsabile dell'intero processo: dall'acquisto degli ingredienti alla preparazione e presentazione dei piatti.

- Coinvolgimento di ospiti speciali (es. chef locali, genitori, insegnanti) per ogni pranzo tematico.

### 4. \*\*Valutazione e Feedback:\*\*

- Raccolta di feedback dagli ospiti e valutazione dei pranzi tematici.
- Analisi dei punti di forza e delle aree di miglioramento.
- Presentazione dei risultati e discussione sulle esperienze vissute.

**\*\*Risultati Attesi:\*\***

- Acquisizione di competenze pratiche in cucina.
- Miglioramento della capacità di lavorare in gruppo e sotto pressione.
- Maggiore conoscenza delle tradizioni culinarie italiane e internazionali.
- Capacità di organizzare e gestire eventi culinari.
- Apprendimento del valore della presentazione e del servizio.

**\*\*Docenti e Professionisti Coinvolti:\*\***

- Insegnanti di cucina e tecnologie alimentari.
- Chef professionisti e ristoratori locali.
- Eventuali esperti in enogastronomia e nutrizione.

Il progetto "Chi viene a pranzo oggi?" offre agli studenti un'esperienza pratica e completa nel campo della gastronomia, permettendo loro di esplorare diverse cucine, migliorare le proprie competenze culinarie e organizzative, e interagire con professionisti del settore.

## DREAM EVENT ORGANIZERS

Il progetto intende arricchire i percorsi di PCTO dell'indirizzo IPSEOA

**\*\*Obiettivi del Progetto:\*\***

1. Sviluppare competenze nell'organizzazione di eventi, con particolare attenzione ai matrimoni e ai banchetti.
2. Apprendere le tecniche di gestione della sala, dalla preparazione alla cura del servizio.
3. Migliorare le abilità di comunicazione e relazione con i clienti.
4. Favorire il lavoro di squadra e la capacità di problem solving.
5. Offrire una panoramica sulle tendenze e le tradizioni legate ai matrimoni.

**\*\*Fasi del Progetto:\*\***

1. **\*\*Introduzione e Pianificazione :**

- Lezione introduttiva sugli obiettivi del progetto.
- Assegnazione dei ruoli e formazione dei gruppi di lavoro (organizzatori, addetti alla sala, responsabili del catering).
- Pianificazione delle attività e definizione del calendario degli eventi simulati.

2. **\*\*Ricerca e Studio:\*\***

- Studio delle principali fasi dell'organizzazione di un matrimonio e di un banchetto.
- Analisi delle esigenze dei clienti e delle modalità di personalizzazione degli eventi.
- Approfondimento delle tecniche di preparazione e allestimento della sala (mise en place, decorazioni, ecc.).

3. **\*\*Formazione Pratica:\*\***

- Simulazioni di incontri con i clienti per discutere e definire i dettagli degli eventi.
- Laboratori pratici sulla gestione del servizio in sala: accoglienza, servizio ai tavoli, gestione dei tempi.
- Esercitazioni sulla preparazione dei menu e delle bevande, con attenzione alla presentazione e al servizio.

4. **\*\*Organizzazione Eventi Simulati:\*\***

- Pianificazione e realizzazione di due eventi simulati (es. simulazione di un matrimonio e di un banchetto aziendale).
- Coinvolgimento di ospiti (compagni di scuola, insegnanti, genitori) per rendere l'esperienza più realistica.
- Gestione completa dell'evento: dall'accoglienza degli ospiti alla chiusura e valutazione finale.

5. **\*\*Valutazione e Feedback:\*\***

- Raccolta di feedback dagli ospiti e valutazione della performance dei gruppi.
- Discussione sui punti di forza e sulle aree di miglioramento.
- Riflessione finale sull'esperienza e sulle competenze acquisite.

**\*\*Risultati Attesi:\*\***

- Acquisizione di competenze pratiche nell'organizzazione di eventi e nella gestione della sala.
- Miglioramento delle abilità comunicative e relazionali con i clienti.
- Sviluppo della capacità di lavorare in gruppo e di risolvere problemi in modo efficace.
- Comprensione delle dinamiche e delle esigenze legate all'organizzazione di matrimoni e banchetti.

**\*\*Docenti e Professionisti Coinvolti:\*\***

- Insegnanti di sala e tecniche di servizio.
- Eventuali esperti in organizzazione di eventi e wedding planner professionisti.
- Collaborazione con catering e ristoratori locali per approfondimenti pratici.

**\*\*Conclusione:\*\***

Il progetto offre agli studenti un'opportunità unica di mettere in pratica le competenze acquisite durante il corso di studi alberghieri, simulando la gestione e l'organizzazione di eventi complessi come matrimoni e banchetti. Attraverso un approccio pratico e collaborativo, gli studenti avranno la possibilità di sviluppare abilità chiave per il loro futuro professionale, migliorando le capacità di lavorare in team e gestire con successo eventi di significativa rilevanza.

## ALLA RICERCA DI MITI E LEGGENDE - VIAGGIO TRA STORIA E FANTASIA

Il modulo: "Alla Ricerca di Miti e Leggende" offre agli studenti l'opportunità di esplorare il ricco patrimonio culturale legato a storie e leggende, sviluppando al contempo competenze fondamentali per il settore turistico. Attraverso un approccio pratico e collaborativo, gli studenti impareranno a valorizzare e promuovere il territorio, creando itinerari turistici affascinanti e informativi che intrecciano storia e fantasia; il progetto intende anche potenziare i percorsi "PCTO" dell'istituto.

**\*\*Obiettivi del Progetto:\*\***

1. Approfondire la conoscenza dei miti e delle leggende locali e internazionali.
2. Sviluppare competenze di ricerca e raccolta di informazioni storiche e culturali.

3. Promuovere la valorizzazione del patrimonio culturale e turistico.
4. Migliorare le abilità di comunicazione e presentazione.
5. Favorire il lavoro di squadra e la capacità di organizzare percorsi turistici tematici.

**\*\*Fasi del Progetto:\*\***

1. **\*\*Introduzione e Pianificazione (4 ore):\*\***
  - Lezione introduttiva sugli obiettivi e sulle tematiche del progetto.
  - Assegnazione dei ruoli e formazione dei gruppi di lavoro.
  - Pianificazione delle attività e definizione del calendario.
2. **\*\*Ricerca e Raccolta Informazioni (8 ore):\*\***
  - Ricerca di miti e leggende locali (ad esempio, leggende della propria città o regione).
  - Studio di miti e leggende internazionali per un confronto culturale.
  - Visite a biblioteche, musei, e siti storici locali per raccogliere informazioni.
  - Interviste a esperti locali (storici, scrittori, guide turistiche).
3. **\*\*Elaborazione dei Contenuti (8 ore):\*\***
  - Sintesi delle informazioni raccolte e selezione delle leggende più significative.
  - Creazione di brevi racconti o presentazioni multimediali sulle leggende scelte.
  - Preparazione di materiali informativi (opuscoli, mappe tematiche, schede descrittive).
4. **\*\*Sviluppo di Percorsi Turistici Tematici (6 ore):\*\***
  - Progettazione di percorsi turistici basati sui miti e leggende raccolte.
  - Definizione delle tappe, dei luoghi di interesse e delle attività da svolgere lungo il percorso.
  - Creazione di un itinerario dettagliato con descrizioni e curiosità.
5. **\*\*Presentazione e Valutazione (4 ore):\*\***
  - Organizzazione di un evento conclusivo per presentare i percorsi turistici creati.
  - Presentazione dei lavori dei gruppi (racconti, presentazioni multimediali, itinerari).
  - Raccolta di feedback da parte di insegnanti, compagni e ospiti.
  - Valutazione delle competenze acquisite e delle attività svolte.

**\*\*Risultati Attesi:\*\***

- Maggiore conoscenza delle leggende e dei miti locali e internazionali.
- Capacità di raccogliere e sintetizzare informazioni storiche e culturali.
- Sviluppo di competenze nella creazione di percorsi turistici tematici.
- Miglioramento delle abilità di comunicazione, presentazione e lavoro di squadra.

**\*\*Materiale Necessario:\*\***

- Accesso a biblioteche e risorse online.
- Strumenti per la creazione di materiali multimediali (computer, software di presentazione).
- Materiali per la produzione di opuscoli e mappe (carta, stampanti).

**\*\*Docenti e Professionisti Coinvolti:\*\***

- Insegnanti di storia, geografia e lingue straniere.
- Esperti locali (storici, scrittori, guide turistiche).
- Eventuale collaborazione con enti turistici locali.

## START-UP LAB

**\*\*Obiettivo:\*\*** Fornire agli studenti le competenze di base per avviare e gestire una piccola impresa, stimolando la creatività, il pensiero critico e le capacità organizzative.

**Modulo 1: Introduzione all'Imprenditorialità (6 ore)**

- **\*\*Lezione 1: Cos'è l'imprenditorialità? (2 ore)**
  - Definizione e caratteristiche dell'imprenditore
  - Differenza tra imprenditore e manager
- **\*\*Lezione 2: Le tipologie di imprese (2 ore)**
  - Imprese commerciali, artigianali, industriali e di servizi
  - Start-up e imprese tradizionali
- **\*\*Lezione 3: Esempi di successo (2 ore)**
  - Case studies di imprenditori di successo
  - Discussione e analisi

**Modulo 2: Dall'Idea al Progetto (8 ore)**

- **\*\*Lezione 4: Generazione di idee imprenditoriali (2 ore)**
  - Brainstorming e tecniche creative
- **\*\*Lezione 5: Valutazione dell'idea (2 ore)**
  - Analisi SWOT (Punti di forza, Debolezze, Opportunità, Minacce)
- **\*\*Lezione 6: Sviluppo del business plan (2 ore)**
  - Elementi chiave di un business plan
- **\*\*Lezione 7: Presentazione dell'idea (2 ore)**
  - Tecniche di pitch e public speaking

**Modulo 3: Marketing e Vendite (6 ore)**

- **\*\*Lezione 8: Principi di marketing\*\*** (2 ore)
  - Segmentazione del mercato e targeting
- **\*\*Lezione 9: Strategie di marketing digitale\*\*** (2 ore)
  - Social media, SEO, email marketing
- **\*\*Lezione 10: Tecniche di vendita\*\*** (2 ore)
  - Comunicazione efficace e gestione del cliente

**Modulo 4: Aspetti Finanziari e Legali (6 ore)**

- **\*\*Lezione 11: Gestione finanziaria di base\*\*** (2 ore)
  - Budgeting, cash flow, e profitti
- **\*\*Lezione 12: Fonti di finanziamento\*\*** (2 ore)
  - Banche, investitori, crowdfunding
- **\*\*Lezione 13: Aspetti legali e burocratici\*\*** (2 ore)
  - Forme giuridiche delle imprese, licenze, e permessi

**Modulo 5: Project Work e Conclusione (4 ore)**

- **\*\*Lezione 14: Progetto finale\*\*** (2 ore)
  - Gli studenti lavorano in gruppi per creare un business plan e un pitch
- **\*\*Lezione 15: Presentazione dei progetti\*\*** (2 ore)
  - Presentazione dei progetti al pubblico e valutazione

Metodologia:

- **\*\*Lezioni interattive:\*\*** Uso di slide, video, e case studies
- **\*\*Lavori di gruppo:\*\*** Progetti collaborativi per stimolare il team working
- **\*\*Workshop pratici:\*\*** Simulazioni e role-playing
- **\*\*Interventi di esperti:\*\*** Incontri con imprenditori locali o professionisti del settore

Valutazione:

- **\*\*Partecipazione attiva:\*\*** 30%
- **\*\*Lavori di gruppo:\*\*** 40%
- **\*\*Progetto finale:\*\*** 30%

Risultati attesi:

- Capacità di sviluppare e presentare un business plan
- Comprensione delle principali tecniche di marketing e vendita
- Conoscenza degli aspetti finanziari e legali di una start-up
- Sviluppo di competenze trasversali come lavoro di squadra, problem solving, e comunicazione efficace

**KAYAK ADVENTURE: SCOPERTA E SOSTENIBILITA'**

Il Progetto: "Kayak Adventure: Scoperta e Sostenibilità" intende introdurre gli studenti al mondo del kayak attraverso un'esperienza pratica e teorica, promuovendo la consapevolezza ambientale e l'importanza della sostenibilità.

**Modulo 1: Introduzione al Kayak (6 ore)**

- **\*\*Lezione 1: Storia e Tipologie di Kayak\*\*** (2 ore)
  - Evoluzione storica del kayak
  - Differenti tipi di kayak e loro utilizzi
- **\*\*Lezione 2: Attrezzatura e Sicurezza\*\*** (2 ore)
  - Equipaggiamento necessario
  - Regole di sicurezza e primo soccorso
- **\*\*Lezione 3: Tecniche di Base\*\*** (2 ore)
  - Tecniche di pagaia
  - Come salire e scendere dal kayak

**Modulo 2: Tecniche Avanzate e Manovre (8 ore)**

- **\*\*Lezione 4: Tecniche di Pagaia Avanzate\*\*** (2 ore)
  - Efficienza e velocità
- **\*\*Lezione 5: Manovre di Emergenza\*\*** (2 ore)
  - Eskimo roll e auto-salvataggio
- **\*\*Lezione 6: Navigazione e Orientamento\*\*** (2 ore)
  - Utilizzo di mappe e bussola
- **\*\*Lezione 7: Pianificazione di un'Escursione\*\*** (2 ore)
  - Pianificazione di un percorso, valutazione delle condizioni meteo e idrologiche

**Modulo 3: Ecologia e Sostenibilità (6 ore)**

- **\*\*Lezione 8: Ecosistemi Fluviali e Marini\*\*** (2 ore)
  - Biodiversità e importanza degli ecosistemi acquatici
- **\*\*Lezione 9: Impatto Ambientale e Buone Pratiche\*\*** (2 ore)
  - Riduzione dell'impatto ambientale durante le attività all'aperto
- **\*\*Lezione 10: Progetti di Conservazione\*\*** (2 ore)
  - Iniziative locali e globali per la conservazione dell'ambiente acquatico

#### **Modulo 4: Esperienza Pratica in Acqua (8 ore)**

- **\*\*Sessione 1: Pratica in Piscina o in Acque Calme\*\*** (4 ore)
  - Esercizi di equilibrio e coordinazione
  - Applicazione delle tecniche di base e avanzate
- **\*\*Sessione 2: Escursione in Kayak\*\*** (4 ore)
  - Escursione guidata su un fiume o lago locale
  - Osservazione e documentazione dell'ecosistema

#### **Modulo 5: Progetto Finale e Conclusione (2 ore)**

- **\*\*Lezione 11: Sviluppo di un Progetto di Sostenibilità\*\*** (1 ora)
  - Gli studenti elaborano un progetto per promuovere la sostenibilità nelle attività di kayak
- **\*\*Lezione 12: Presentazione dei Progetti\*\*** (1 ora)
  - Presentazione dei progetti finali e discussione collettiva

#### Metodologia:

- **\*\*Lezioni Interattive:\*\*** Uso di slide, video, e discussioni
- **\*\*Attività Pratiche:\*\*** Sessioni in acqua per applicare le tecniche apprese
- **\*\*Lavori di Gruppo:\*\*** Progetti collaborativi per stimolare il team working
- **\*\*Interventi di Esperti:\*\*** Incontri con istruttori di kayak e ambientalisti

#### Valutazione:

- **\*\*Partecipazione Attiva:\*\*** 30%
- **\*\*Esercitazioni Pratiche:\*\*** 40%
- **\*\*Progetto Finale:\*\*** 30%

#### Risultati Attesi:

- Capacità di utilizzare un kayak in sicurezza e autonomia
  - Comprensione delle tecniche di pagaia e manovre di emergenza
  - Consapevolezza delle problematiche ambientali legate agli ecosistemi acquatici
  - Sviluppo di competenze trasversali come lavoro di squadra, problem solving, e sensibilità ambientale
- Questo progetto offrirà agli studenti un'esperienza completa, combinando teoria e pratica, per avvicinarsi al mondo del kayak e alla sostenibilità ambientale.

### **ESPLORANDO IL TERRITORIO CON TECNOLOGIA LIDAR**

**\*Obiettivo:\*\*** Introdurre agli studenti il concetto di rilievo topografico utilizzando la tecnologia LIDAR (Light Detection and Ranging), fornendo loro le competenze necessarie per acquisire, elaborare e interpretare dati tridimensionali del territorio.

Moduli del Progetto:

#### **Modulo 1: Introduzione alla Tecnologia LIDAR (6 ore)**

- **\*\*Lezione 1: Fondamenti del LIDAR\*\*** (2 ore)
  - Principi di funzionamento e applicazioni
- **\*\*Lezione 2: Tipologie di Sensori LIDAR\*\*** (2 ore)
  - Differenze tra LIDAR aereo, terrestre e mobile
- **\*\*Lezione 3: Strumentazione e Software\*\*** (2 ore)
  - Presentazione degli strumenti hardware e dei software per l'analisi dei dati LIDAR

#### **Modulo 2: Raccolta Dati e Elaborazione (8 ore)**

- **\*\*Lezione 4: Pianificazione di una Missione di Rilievo\*\*** (2 ore)
  - Scelta della zona da mappare e definizione dei parametri di acquisizione
- **\*\*Lezione 5: Acquisizione dei Dati sul Campo\*\*** (2 ore)
  - Utilizzo di un dispositivo LIDAR per raccogliere dati topografici
- **\*\*Lezione 6: Elaborazione dei Dati\*\*** (2 ore)
  - Importazione e manipolazione dei dati grezzi utilizzando software di elaborazione
- **\*\*Lezione 7: Creazione di Modelli Digitali del Terreno\*\*** (2 ore)
  - Generazione di modelli tridimensionali utilizzando i dati LIDAR acquisiti

#### **Modulo 3: Analisi e Interpretazione dei Dati (6 ore)**

- **\*\*Lezione 8: Analisi dei Dati Topografici\*\*** (2 ore)
  - Identificazione delle caratteristiche del terreno e dei punti di interesse
- **\*\*Lezione 9: Visualizzazione e Interpretazione dei Modelli 3D\*\*** (2 ore)
  - Utilizzo di strumenti di visualizzazione per esplorare i modelli digitali del terreno
- **\*\*Lezione 10: Applicazioni e Utilizzo Pratico\*\*** (2 ore)
  - Casistiche di utilizzo del LIDAR in vari campi: urbanistica, geologia, ingegneria civile, etc.

#### **Modulo 4: Progetto Finale e Presentazione (4 ore)**

- **\*\*Lezione 11: Sviluppo di un Progetto Topografico\*\*** (2 ore)
  - Gli studenti lavorano in gruppi per sviluppare un progetto utilizzando i dati LIDAR acquisiti
- **\*\*Lezione 12: Presentazione dei Progetti e Discussione\*\*** (2 ore)
  - Presentazione dei progetti finali e discussione collettiva

Metodologia:

- Lezioni Teoriche e Dimostrative
- Attività Pratiche sul Campo con Utilizzo di Strumentazione LIDAR
- Lavori di Gruppo per lo Sviluppo del Progetto Finale

Valutazione:

- Partecipazione Attiva
- Elaborazione e Analisi dei Dati LIDAR
- Progetto Finale e Presentazione

Risultati Attesi:

- Comprensione dei principi e delle applicazioni della tecnologia LIDAR
  - Capacità di raccogliere, elaborare e interpretare dati topografici utilizzando strumentazione LIDAR
  - Sviluppo di competenze pratiche e trasversali come lavoro di squadra, problem solving e presentazione di progetti.
- Questo progetto offrirà agli studenti un'esperienza pratica e innovativa nel campo del rilievo topografico utilizzando la tecnologia LIDAR, preparandoli per future carriere nel settore geomatico, ingegneristico o ambientale.

## TRADING ON LINE

- Introduzione al Trading
- Introduzione ai principi base del trading.
- Panoramica degli strumenti utilizzati nel trading, inclusi software di analisi tecnica, piattaforme di trading, e feed di notizie finanziarie.
- Sensibilizzazione sulle responsabilità etiche del trader e sull'importanza della gestione del rischio
- Analisi di Mercato
- Approfondimento delle due principali tecniche di analisi utilizzate per prendere decisioni di investimento.
- Interpretazione dei Dati di Mercato.
- Esercitazioni pratiche su casi studio e dati storici per applicare le tecniche di analisi imparate.
- Pratica di Trading Simulato
- Guida pratica alla realizzazione di operazioni di trading.
- Esercitazioni sulla composizione e gestione di un portafoglio di investimenti, bilanciando diversificazione e performance.
- Tecniche per valutare la performance delle operazioni di trading.
- Riflessione e Apprendimento Continuo
- Debriefing e Feedback.
- Incoraggiare l'abitudine alla ricerca e all'aggiornamento continuo sulle novità e i trend dei mercati finanziari.
- Valutazione e Monitoraggio
- Valutazione continua degli studenti, con criteri predefiniti che includono la partecipazione attiva, la capacità di analisi, l'efficacia delle strategie di trading implementate e la gestione del portafoglio.

Ai fini del riconoscimento del diritto prioritario alla partecipazione, del principio delle pari opportunità e della trasparenza delle operazioni, gli studenti - qualora il numero dei posti disponibili non fosse sufficiente a soddisfare le istanze pervenute - saranno selezionati, previa presentazione della domanda di ammissione, sulla base dei seguenti criteri:

Nel caso in cui il numero degli alunni partecipanti superasse il n. massimo previsto dal progetto, sarà effettuata una selezione sulla base dei seguenti parametri:

| TITOLI POSSEDUTI                                                                                              | PUNTEGGIO ASSEGNATO                                                                                        |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Media dei voti riferita all'ultimo Quadrimestre</b>                                                        | Numero corrispondente alla: MEDIA DEI VOTI arrotondato per eccesso                                         |
| Eventuali Certificazioni linguistiche in Inglese rilasciate da ente riconosciuto dal MIUR<br>(NON VINCOLANTE) | A2 Punti 2<br>B1 Punti 3<br>B2 punti 5<br>C1 Punti 8<br>C2 punti 10<br>(si valuta solo il titolo più alto) |

A parità di merito, saranno selezionati gli studenti con reddito familiare più basso, evinto dalla certificazione ISEE (certificato che sarà richiesto dalla scuola in caso di pareggio per merito).

*Si garantirà il coinvolgimento nelle attività didattiche e formative di studentesse e studenti in condizioni di particolare fragilità, favorendone l'inclusione e la partecipazione attiva.*

#### **Domanda di Partecipazione e termini di presentazione**

La domanda di partecipazione, compilata secondo il modello di cui all'ALLEGATO A, dovrà essere consegnata entro il **30/09/2024 ore 10:00**, completa della copia fotostatica dei documenti riconoscimento non scaduti di entrambi i genitori, con una delle seguenti modalità:

- brevi manu presso l'ufficio protocollo di questa istituzione scolastica;
- a mezzo mail all'indirizzo: nais12800t@istruzione.it

#### **Attestazione Finale**

Al termine del corso, gli allievi che hanno frequentato un numero di ore pari ad almeno il 75% del monte ore complessivo, conseguiranno un certificato di frequenza con attestazione delle competenze acquisite valevole ai fini dei crediti formativi di cui tenere conto in sede di valutazione conclusiva.

#### **Tutela della privacy**

I dati acquisiti da questo Istituto attraverso il presente avviso pubblico, saranno trattati nel rispetto della legge 674/96 e successive modifiche e integrazioni.

#### **Pubblicità**

Il presente bando è pubblicato sull'Albo on line e sul sito internet di questa Istituzione scolastica.



**ALLEGATO A**

AL DIRIGENTE SCOLASTICO  
dell'Istituto d'Istruzione Superiore Secondaria Statale  
"Eugenio Pantaleo" Torre del Greco (NA)

**OGGETTO:** RICHIESTA DI PARTECIPAZIONE alla procedura di selezione per il reclutamento di **ALUNNI** nell'ambito della realizzazione del progetto:

**PROGETTO:** ESO4.6.A4.A - FSEPN-CA-2024-222 - LEARN BY PLAYING

Aut. Prot. M.I. AOOGABMI-83244 del 12/06/2024

CUP: F54D24000650007

Il/La sottoscritto/a \_\_\_\_\_

Nato/a \_\_\_\_\_ ( ) il / /

Il/La sottoscritto/a \_\_\_\_\_

Nato/a \_\_\_\_\_ ( ) il / /

Genitori dell'alunno/a \_\_\_\_\_ iscritto per l'a.s. 2024/2025 alla classe \_\_\_\_\_ sez \_\_\_\_\_

Settore/Indirizzo \_\_\_\_\_

Residente a: \_\_\_\_\_ in Via \_\_\_\_\_ n° \_\_\_\_\_

Telefono \_\_\_\_\_ Cell. \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_

Avendo preso visione del Bando per la selezione di alunni interni nell'ambito del PON indicato in oggetto

**Autorizzano il/la proprio/a figlio/a a partecipare al/ai seguente/i modulo/i:**

| TIPO MODULO                                                  | TITOLO DEL MODULO                                             | N. ORE | SCELTA |
|--------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|--------|--------|
| Lingua madre                                                 | RACCONTARE IL MONDO_GIORNALISMO E SCRITTURA CREATIVA          | 30     |        |
| Matematica, scienze e tecnologie                             | SCIENZA E COSCIENZA: CSI - SCIENZA DEL CRIMINE                | 30     |        |
| Consapevolezza ed espressione culturale                      | PERIFERIE "A FUOCO": FOTOGRAFIA E GRAFICA                     | 30     |        |
| Educazione motoria                                           | ACQUAPLANANDO                                                 | 30     |        |
| Educazione motoria                                           | "CANOA: AVVENTURA E SPORT"                                    | 30     |        |
| Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali | CREAZIONE DI PROTOTIPI DA MODELLI DIGITALI: STAMPA 3D         | 30     |        |
| Consapevolezza ed espressione culturale                      | CREATIVITA' E TRADIZIONE IN ARTE BIANCA                       | 30     |        |
| Competenza imprenditoriale                                   | CHI VIENE A PRANZO OGGI? - ESPERIENZE GASTRONOMICHE IN CUCINA | 30     |        |

|                                         |                                                                 |    |  |
|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|----|--|
| Competenza imprenditoriale              | DREAM EVENT ORGANIZERS                                          | 30 |  |
| Consapevolezza ed espressione culturale | ALLA RICERCA DI MITI E LEGGENDE - VIAGGIO TRA STORIA E FANTASIA | 30 |  |
| Competenza imprenditoriale              | START-UP LAB                                                    | 30 |  |
| Educazione motoria                      | KAYAK ADVENTURE: SCOPERTA E SOSTENIBILITA'                      | 30 |  |
| Competenza imprenditoriale              | ESPLORANDO IL TERRITORIO CON TECNOLOGIA LIDAR                   | 30 |  |
| Competenza imprenditoriale              | TRADING ON LINE                                                 | 30 |  |

(Periodo presumibile di svolgimento Anno scolastico 2024 -2025).

A tal uopo allega copia fotostatica documenti di riconoscimento non scaduti e si impegna a produrre la sotto elencata documentazione ad avvio delle attività formative:

- scheda anagrafica corsista/studente
- Informativa ex articolo 13 del Dlgs. 196 del 2003 e ss.mm.ii. e consenso al trattamento dei dati personali

Luogo \_\_\_\_\_ Data \_\_\_\_/\_\_\_\_/2024

FIRMA DELL'ALUNNO

(per esteso e leggibile)

Firma .....  
(ai sensi degli art. 46 e 47 D.P.R. 445/2000 e ss.mm.ii.)

Firma .....  
(ai sensi degli art. 46 e 47 D.P.R. 445/2000 e ss.mm.ii.)

#### SOTTOSCRIVERE NEL CASO DI GENITORE UNICO FIRMATARIO

Il sottoscritto, consapevole delle conseguenze amministrative e penali per chi rilasci dichiarazioni non corrispondenti a verità, ai sensi del DPR n. 445/2000 e ss.mm.ii., dichiara di aver effettuato la scelta/richiesta/dichiarazione in osservanza delle disposizioni sulla responsabilità genitoriale di cui agli artt. 316, 337, ter e 337 quater c.c., che richiedono il consenso di entrambi i genitori e che l'altro genitore è informato e concorda con la scelta/richiesta/dichiarazione resa.

Torre del Greco,..... Il Genitore unico firmatario .....

DICHIARAZIONE in merito al trattamento dei dati personali [D. Lgs 196/2003; Reg.UE 679/2016 e ss.mm.ii.]  
Il sottoscritto, esprime il consenso al trattamento dei dati personali nel rispetto delle finalità e modalità di legge.

.....

.....