



ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE "Guido Donegani" – Crotone

Settore Tecnologico: Chimica, Materiali e Biotecnologie - Elettronica ed Elettrotecnica - Informatica e Telecomunicazioni

Via Tito Minniti, 25 – Tel. 0962 21131 – Fax 0962 935551

Sito web www.guidodonegani.edu.it E-Mail: krtf02000t@istruzione.it C.F. 91050460798

prot. AOOITIGD

Crotone, 26.08.2022

Avviso prot. 4294 del 27.04.2017 – Progetti di inclusione sociale ed integrazione – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola – Competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 Asse I – Istruzione – Obiettivi specifici 10.1.1 Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità – Sotto azione 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli studenti.

Codice Identificativo Progetto: 10.1.1A-FSEPON-CL-2019-261

TITOLO PROGETTO: LEARNING & ENTERTAINING COMMUNITY

CUP: F18H17000290007

Studenti

Famiglie

Registro elettronico

Sito web

AVVISO SELEZIONE CORSISTI

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO l'avviso Avviso 4294 del 27.04.2017 – Progetti di inclusione sociale ed integrazione – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola – Competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 Asse I – Istruzione – Obiettivi specifici 10.1.1 Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità – Sotto azione 10.1.1A Interventi per il successo scolastico degli studenti.

VISTA la candidatura presentata da questo Istituto;

VISTA la nota ministeriale prot. n. AOODGEFID 1404 del 27.01.2020 di autorizzazione del progetto;

VISTO il decreto dirigenziale di assunzione in bilancio del finanziamento pari a € 28.410,00;

VISTO il D. Lgs 165/2001 e ss.mm;

ATTESA la necessità di individuare gli alunni beneficiari dell'intervento

RENDE NOTO

alla popolazione scolastica che sono aperte le iscrizioni ai seguenti moduli

COMPETENZA	TITOLO MODULO	ORE	OBIETTIVI
L'ARTE PER L'INTEGRAZIONE	A TEATRO CON SCRATCH	30	<p>Creare un laboratorio teatrale con Scratch.</p> <p>Acquisire competenze computational thinking utili ad un approccio innovativo alla didattica, introducendo in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione.</p> <p>Stimolare l'immaginario dello studente e sviluppare la sua capacità di apprendere attraverso i racconti;</p> <p>Apprendere gli elementi di base del linguaggio narrativo;</p> <p>Giocare con tecniche espressive/narrative digitali (Digital Storytelling);</p> <p>Giocare con il coding;</p> <p>Potenziare le capacità espressive e creative, individuali e di gruppo.</p>
	LA SCUOLA AL CINEMA	30	<p>Organizzare una vera e propria redazione per scrivere e 'narrare' sui temi del BENESSERE, dell'ECOLOGIA e della LEGALITÀ.</p> <p>Potenziare la comprensione del messaggio giornalistico;</p> <p>Utilizzare la narrazione cinematografica come strumento per incidere sulla sfera emotiva degli adolescenti;</p> <p>Promuovere le competenze della literacy.</p>

SPORT E GIOCO PER L'INTEGRAZIONE	INSIEME GIOCANDO	30	Attività di campo scuola presso struttura organizzata, escursioni naturalistiche guidate, giochi all'aperto, attività gioco-teatro con particolare riferimento alla corporeità, ai percorsi senso percettivi mediati e stimolati dalla musica, dai suoni e dai colori al fine di: -creare un senso comunitario nel gruppo, basato sull'accettazione di ognuno; -favorire la conoscenza reciproca e la socializzazione; -creare un clima di fiducia e rispetto reciproco nel quale far crescere l'autostima di ognuno. -acquisire regole e comportamenti corretti in relazione agli altri; -sviluppare una sana competizione; -promuovere l'inclusione e l'integrazione scolastica; -prevenire il disagio e promuovere stili di vita positivi.
ALFABETIZZAZIONE DIGITALE, MULTIMEDIALITÀ E NARRAZIONI	E-BOOK	30	Realizzare un libro interattivo (e-book) animato da immagini e video, oltre che da testi e dialoghi, intorno a 4 tematiche di attualità: ECOLOGIA, ESSERE O APPARIRE, INTERNET, SPORT al fine di: -sviluppare le capacità di progettazione attraverso la modalità del learning by doing; -abituare gli alunni al cooperative learning; -creare opportunità per attuare attività di cross-curricular teaching- per superare le barriere che solitamente dividono le varie discipline scolastiche; -creare le basi, la motivazione e le abilità necessarie per l'e-learning; -confrontarsi con nuove metodologie di apprendimento che impongono l'assunzione di precise responsabilità lungo tutto il percorso.
PERCORSI DI LINGUA STRANIERA E VALORIZZAZIONE DELLA DIVERSITÀ LINGUISTICA	REPORTER	30	Realizzare il giornale scolastico on line multilingua per entrare nella progettazione didattica e formativa della scuola. Cimentarsi con il racconto, la cronaca, le tematiche del territorio, la ricostruzione di eventi, accadimenti ed esperienze vissute nella comunità scolastica per accrescere il senso di identità personale, di appartenenza che trasmettono un mondo di valori e conoscenze diversamente sconosciute se attinte esclusivamente da spiegazioni altrui.

Periodo di svolgimento delle attività

Il calendario dei Moduli formativi sarà predisposto successivamente, ma le attività dovranno essere realizzate entro il 30 settembre 2022.

La domanda di partecipazione dovrà essere redatta, autocertificando in maniera dettagliata i requisiti essenziali di ammissione secondo la SCHEDA PARTECIPAZIONE (All.1).

La domanda di partecipazione dovrà pervenire, in formato digitale o BREVI MANU, entro e non oltre le ORE 12.00 del 03.09.2022, all'indirizzo di posta elettronica oppure consegnata brevi manu presso l'Ufficio di vicepresidenza dell'Istituto.

In caso di domande eccedenti il numero dei posti previsti nel presente avviso sarà data priorità, in ordine, agli alunni:

- 1) con particolari difficoltà di apprendimento e/o disagio;
- 2) con reddito familiare più basso;
- 3) con profitto più basso.

I posti residui a copertura del numero preventivato di corsisti per ciascun modulo saranno assegnati sulla base delle auto-candidature degli studenti, in base all'ordine di presentazione della domanda.

Il Dirigente scolastico

Prof.ssa Laura Laurendi