



**ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
"G.A. PISCHEDDA" di BOSA**

VIALE ALGHERO - 08013 BOSA (OR) ORIS00800B - C.F. 01343680912
☎ 0785/373221-605265-373202 FAX 0785/373202
E-Mail: oris00800b@istruzione.it oris00800b@pec.istruzione.it
Sito web: www.iisgapischeddabosa.gov.it



Circolare n. 37

Bosa, 28/09/2018

Ai Coordinatori di Classe
Ai Docenti
Al Personale Educativo
Alle famiglie e agli alunni
Ai Collaboratori scolastici
LORO SEDI

OGGETTO: disseminazione e presentazione del Progetto PON FSE 2014-2020 – Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento” –“ INNOVARE PER CRESCERE” definito con codice identificativo 10.2.2A-FSEPON-SA-2017-83; Avviso pubblico 1953 del 21/02/2017 “Potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell'offerta formativa ”. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.2. – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi, anche mediante il supporto dello sviluppo delle capacità dei docenti, formatori e staff” Azione 10.2.2 – Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base –

Si comunica che il MIUR ha formalmente autorizzato con lettera prot. n. AOODGEFID/205 del 10/01/2018 il progetto “ INNOVARE PER CRESCERE” definito con codice identificativo 10.2.2A-FSEPON-SA-2017-83 e che pertanto, grazie al finanziamento ottenuto, il nostro Istituto provvederà ad organizzare una serie di attività educativo-formative da portare avanti in orario extrascolastico. Il progetto elaborato nell'ottica del rafforzamento delle competenze di base, è finalizzato ad offrire agli studenti concrete opportunità di crescita sociale e culturale. Si intende con questa esperienza potenziare le competenze linguistiche, matematiche e scientifiche con un apprendimento innovativo basato sul gioco, sulla socializzazione e sul confronto tra pari per arricchire di nuovi e ulteriori contenuti le esperienze già in atto nell'Istituto, all'insegna di una nuova cultura della formazione.

Nello specifico, l'intero percorso si articolerà nei seguenti moduli:

A. Modulo: “A SUON DI PAROLE”

Il presente modulo si inserisce nell'ambito delle azioni di miglioramento della scuola ed in particolare riguarda la sperimentazione di modelli di innovazione didattica finalizzati all'innalzamento dei livelli di competenza degli alunni. La proposta nello specifico riguarda lo sviluppo delle competenze comunicative, dialogiche e relazionali attraverso l'uso della tecnica del Debate. Imparare a parlare, a esprimersi, a dialogare non significa solo sviluppare capacità di argomentazione, ma anche la capacità di trovare idee, la flessibilità nel sostenere una posizione che non sia quella propria, l'apertura mentale nell'accettare la posizione degli altri, l'uso delle tecniche di persuasione che contribuiscono al raggiungimento del risultato finale. Si tratta di competenze trasversali che formano la personalità e che sono utili soprattutto al di fuori della scuola, per affrontare un colloquio di lavoro, per sostenere un esame, per dare voce, con civiltà, completezza e determinazione, alle proprie idee.

B. Modulo: MATEMATICA, un gioco da ragazzi

Il modulo si articola in una serie di incontri pomeridiani durante i quali si svolgeranno degli allenamenti finalizzati alla partecipazione delle gare matematiche, individuali e a squadre.

Ciascun incontro di allenamento prevede la realizzazione di una gara a squadre, gestita con un programma dinamico presente sul sito www.campigotto.it. L'utilizzo di tale software gratuito attraverso la rete permette, oltre alla conduzione di gare con squadre formate da studenti della stessa scuola (private), anche la partecipazione di scuole diverse, mediante un incontro on-line.

Sul sito www.campigotto.it sono calendarizzati, per ciascun anno scolastico, sette allenamenti nazionali; pertanto il modulo prevede la partecipazione ai sette incontri e la realizzazione di gare private, create dalla docente responsabile, utilizzando con l'utilizzo dello stesso software

Gli studenti si dividono in squadre, ogni squadra è formata da circa sei studenti, di cui uno con funzione di 'capitano' ed uno con funzione di 'consegnatore'; nella stessa squadra, per regolamento, ci devono essere alunni provenienti da anni di corso diversi (dalla prima alla quinta).

Essi possono collaborare tra di loro per la risoluzione dei problemi ma non si possono usare libri, appunti, calcolatrici ed altri strumenti di calcolo o di comunicazione.

La gara consiste nella risoluzione di 20-24 problemi assegnati nel tempo di gara (90-120 minuti).

Un PC, collegato con un videoproiettore, consente di visualizzare in tempo reale l'andamento della gara. Su un altro PC, o semplicemente su un'altra finestra del browser, può essere gestito il sistema di inserimento delle risposte. Il programma è definito “dinamico” in quanto il punteggio attribuito ad un singolo problema aumenta nel tempo fino a quando la prima squadra riesce a risolverlo.

Il ruolo del docente durante le gare è quello di collaborare, a turno, con le singole squadre alla risoluzione dei problemi; questo dà l'opportunità di approfondire alcuni argomenti e di trattarne altri esclusi dalla programmazione curricolare.

Al termine della gara è possibile visualizzare la classifica finale con le relative statistiche.

C. Modulo: Il reticolo geografico cellulare....caccia all'organulo

Lo scopo del progetto è quello di indurre l'apprendimento di argomenti non strettamente correlati sul piano concettuale e contenutistico, stimolando la curiosità, l'intuito e la fantasia delle studentesse e degli studenti attraverso l'apprendimento e il confronto tra pari.

Gli argomenti trattati oggetto del percorso individuato, cureranno:

- l'organizzazione cellulare
- il reticolato geografico.

La comprensione della struttura, delle funzioni e dei processi biochimici che hanno sede all'interno della cellula, costituisce un importante prerequisito ai fini della comprensione di differenti argomenti inseriti nella programmazione di scienze (biodiversità, ecologia, anatomia, fisiologia, biochimica, biotecnologie).

Saper utilizzare un reticolato geografico per orientarsi e saper riscontare le problematiche che potrebbero emergere nella costruzione di carte topografiche sono competenze che non potrebbero essere acquisite nella mera definizione di concetti teorici e esemplificazioni, ma attraverso attività legate all'esperienza e alla sperimentazione.

Le ragazze e i ragazzi verranno suddivisi in due gruppi principali, gli organizzatori e le squadre, ambedue supervisionati dalla figura dell'esperto. Il gruppo organizzatore costituito dai frequentanti del 3° anno, si occuperà di programmare e realizzare il primo ciclo di lezioni interattive, stabilirà le regole e i criteri per

l'esecuzione dell'attività programmata e i criteri utili per la valutazione delle squadre. Nel gruppo organizzatore saranno individuati gli studenti che, coordinati dall'esperto, faranno da tutors a ciascun gruppo. Le squadre saranno costituite da gruppi misti di studenti e studentesse provenienti dalle classi prime e seconde.

D. Modulo: “Sustainable Tourism”

Si tratta di un modulo di potenziamento linguistico, dedicato al nuovo concetto di turismo responsabile, secondo i principi di giustizia sociale ed economica, nel pieno rispetto dell'ambiente e della cultura dei popoli.

Il modulo si ispira, in parte, alla metodologia MUN (Model United Nations) e PEG (Parlamento Europeo Giovani), già sperimentata e consolidata in questo Istituto e che attraverso la modalità del dibattito, della comunicazione, ma anche dei giochi di ruolo, privilegia il potenziamento linguistico, stimolando il confronto e l'interazione .

Il dibattito viene proposto come sport mentale tra i partecipanti per favorire, attraverso la contrapposizione di proposte e opinioni, la formazione di una maggiore consapevolezza e coscienza tra coloro che vi assistono ed è di stimolo ad una maggiore partecipazione ed uso della lingua. Nel contempo, si stimola una riflessione sul turismo che, se da una parte è un motore importante dell'economia, dall'altra è necessario che il suo sviluppo sia sostenibile e responsabile, e che persegua la giusta interazione tra industria del turismo, ambiente e comunità locali.

In particolare, i corsisti dovranno documentarsi sul problema attraverso i materiali suggeriti, reperiti su internet, che porranno le basi per la discussione e la ricerca delle possibili soluzioni, guidandoli alla mediazione e condivisione di posizioni differenti. Gli alunni si confronteranno lavorando per gruppi o comitati e simulando dei ruoli. Il lavoro di ricerca sulle tematiche del turismo responsabile servirà pertanto,

non solo a stimolare ed incoraggiare la comunicazione, ma anche ad arricchire e diversificare il vocabolario, arricchendolo con termini ed espressioni proprie del mondo contemporaneo. Il lavoro dovrà essere svolto a gruppi e riguardare più tematiche: sostenibilità ambientale, responsabilità sociale e culturale d'impresa.

Gli alunni potranno scegliere di partecipare ai sopra menzionati progetti compilando l'apposita domanda e il modulo per il consenso al trattamento dei dati personali, che dovranno essere opportunamente sottoscritti dai genitori e che costituiscono CONDIZIONE NECESSARIA PER LA FREQUENZA.

La documentazione potrà essere richiesta ai collaboratori scolastici presenti nelle sedi del rispettivo corso di studio frequentato.

La Dirigente Scolastica

f.to Rosella Uda