



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO - FSE

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV



Istituto d'Istruzione Secondaria Superiore "E. Vanoni"

Tecnico Economico – Tecnologico – Liceo Artistico

Corso Serale "SIRIO" Settore Economico

73048 NARDO' (Le)

Via Acquaviva, 8 - ☎ 0833871062, 0833830531 - ✉ 0833570358 - CF/PI 82002630752

e-mail: LEIS02600V@istruzione.it - Pec: LEIS02600V@pec.istruzione.it - sito web: www.istitutovanoninardo.gov.it

MODULI PON AVVISO 10862 INCLUSIONE SOCIALE E LOTTA AL DISAGIO AUTORIZZAZIONE PROGETTO "LA SCUOLA APERTA AL TERRITORIO" 10.1.1A-FSEPON-PU-2017-11 nota MIUR AOODGEFID/31710 del 24.07.2017

MOD. 1 – ORIENTEERING;

Modulo di Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo modulo ORIENTEERING

Descrizione modulo - Contenuti/attività

Studio dell'ambiente col fine di promuoverne la difesa, stimolare l'uso ricreativo e sportivo delle "palestre verdi", sviluppare la personalità dell'alunno;

Attività ludico-sportiva con caratteristiche di interdisciplinarietà; nello specifico essa coinvolge numerose discipline: Storia, Geografia, Matematica, Scienze, materie Artistiche, Scienze Sportive e Motorie, Educazione all'ambiente, all'affettività, alla salute, alla legalità, alla cittadinanza, stradale.

Attività laboratoriali previste

Il gruppo di studenti riconoscendo le proprie capacità/limiti, attraverso un'attività che implica spirito indipendente e intraprendente, osserverà il territorio con occhi diversi. Partendo dalle due sedi dell'Istituto studieranno il contesto Centro Storico, l'Orto Botanico, si individueranno i luoghi deputati ad accogliere la manifestazione sino a giungere nei quartieri periferici.

L'attività di orientamento nell'ambiente e nel territorio cartografato si trasforma in palestra scolastica, in un'aula didattica virtuale; lo strumento di questo gioco sportivo infatti è la mappa, cioè la rappresentazione ridotta e simbolica a colori della realtà.

MOD. 2 – CICLOFFICINA;

Modulo di Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo modulo CICLOFFICINA

Descrizione modulo - Contenuti/attività

Il tutor interno sarà individuato tra i docenti di Educazione motoria e sarà coadiuvato da figure selezionate come previsto dal bando, esperte ed amanti delle due ruote. Il valore del modulo consiste nel forte impegno aggregativo, verrà infatti allestita una ciclo officina itinerante che seguirà il gruppo di lavoro, diffonderà la conoscenza dell'intero progetto, renderà partecipe la popolazione, le famiglie degli studenti e i partners che collaboreranno con la scuola. Avranno massimo risalto componenti e fattori civici e sociali, verranno trattate le tematiche ecologiche, culturali e di integrazione a tal fine è prevista un'attività sportiva di 2 ore di beach volley in relazione al progetto presentato dall'ILSS. "N. Moccia", nell'ottica di scambio e di didattica inclusiva. Lo studente sarà in grado di sviluppare un'attività motoria complessa, adeguata ad una completa maturazione personale.

Attività laboratoriali previste

Percorsi ciclabili dal centro sino alla periferia che permetteranno piena conoscenza e consapevolezza degli effetti positivi generati dai percorsi di preparazione fisica specifici. Allestimento temporaneo di una ciclofficina per osservare e interpretare i fenomeni connessi al mondo dell'attività motoria e sportiva proposta nell'attuale contesto socioculturale, in una prospettiva di durata lungo tutto l'arco della vita. Lo studente saprà mettere in atto comportamenti responsabili nei confronti del comune patrimonio ambientale, tutelando lo stesso ed impegnandosi in attività ludiche e sportive in diversi ambiti, anche con l'utilizzo della strumentazione tecnologica e multimediale a ciò preposta.

MOD.3 – IFS UN'IMPRESA ARTIGIANALE;

Modulo: Orientamento post scolastico

Titolo: IFS – UN'IMPRESA ARTIGIANALE

Descrizione modulo

Contenuti / attività

Analisi delle varie tipologie di imprese artigiane presenti sul territorio, definizione della business idea, costituzione e start-up d'impresa. Promozione aziendale (negozi on-line, prodotti pubblicitari) business plan
Organizzazione evento finale in collaborazione con partner

Attività laboratoriali previste

Simulazione d'impresa e presentazione pubblica del percorso e dei risultati raggiunti

MOD.4 – IL PATRIMONIO DELLA MANUALITA';

Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali

Titolo: IL PATRIMONIO DELLA MANUALITA'

Descrizione modulo - Contenuti/attività

Costituzione, attraverso la condivisione di esperienze comuni, di rapporti di reti e creazione di occasioni di collaborazione tra la scuola, le famiglie, gli enti o privati cittadini del territorio, per la realizzazione di uno spontaneo interscambio di informazioni per rafforzare il comune obiettivo di crescita. Le finalità didattiche possono essere individuate in particolare nello sviluppo di abilità linguistiche, creative, espressive e comunicative. Abilità progettuali complesse: imparare a organizzare con un senso di responsabilità, sviluppare atteggiamenti critici, di capacità, di interpretazione multidisciplinare. Fornire stimoli agli studenti meno motivati, accrescere la partecipazione dei soggetti "deboli" e poco coinvolti nella vita scolastica; imparare a collaborare all'interno di un gruppo migliorando il rapporto tra studenti e insegnanti; imparare a confrontarsi con interlocutori non abituali; favorire lo scambio di esperienze e la condivisione partecipata; imparare a conoscere meglio se stessi a sviluppare la fantasia, a confrontarsi e a rapportarsi in modo sempre più consapevole con gli altri; valorizzare il proprio impegno e le proprie idee, scoprire e rispettare le idee altrui.

Attività laboratoriali previste

Il percorso del modulo si compone di due fasi: fase del sapere e fase del saper fare.

La fase del sapere è la fase della ricerca, del recupero, catalogazione e conservazione di antiche tecniche, legate al nostro territorio, quali ad esempio il tombolo, il ricamo e il merletto. La ricerca verrà svolta attraverso il reperimento di documenti, libri, opuscoli, immagini fotografiche; sia attraverso la conoscenza diretta tramite visite guidate presso le strutture interessate e/o simposi a tema. Seguirà la raccolta dei dati, la catalogazione, e la realizzazione di un filmato e/o un report su tutta l'attività svolta.

Nella seconda fase, quella del saper fare, i partecipanti si dedicheranno alla realizzazione di manufatti di artigianato artistico di pregio. La realizzazione dei manufatti avverrà presso i Laboratori di "Arte del tessuto" e "Arte della decorazione del tessuto" del nostro Liceo. I discenti avranno modo di combinare i saperi, le competenze e le abilità apprese durante il percorso di studio con nuovi saperi acquisiti nel progetto.

MOD.5 – SIMPOSIO SU PIETRA;

Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali

Titolo: SIMPOSIO SU PIETRA

Descrizione modulo - Contenuti/attività

Gli alunni accompagneranno le attività di progettazione e realizzazione dell'opera che verrà scolpita in pubblico al fine di comprendere gli aspetti specifici della funzione dello schizzo, del bozzetto, del modello e della formatura nell'elaborazione di un manufatto plastico-sculptoreo, ed il valore culturale di questo linguaggio anche attraverso l'uso di mezzi fotografici e multimediali per l'archiviazione degli elaborati e la ricerca di fonti.

Attività laboratoriali previste

Verrà coinvolto lo scultore selezionato (esperto esterno) sin dalle prime fasi di progettazione della forma, il gruppo classe e il tutor interno scambieranno informazioni progettuali a distanza attraverso l'uso della tecnologia (skype, Facebook, canali internet, ...). Gli studenti prepareranno il bozzetto in argilla e in scala ridotta, ne studieranno le componenti artistiche e stilistiche, struttureranno interventi aggiuntivi nella ricerca dei materiali. Le sculture saranno intese come assemblaggi con prevalenza di pietre locali ed elementi alternativi.

Nei sette giorni previsti per la realizzazione dell'opera, il gruppo classe seguirà la genesi della forma plastico-sculptorea tramite l'esercizio dell'osservazione, lo studio dei parametri visivi e plastico-spaziali e l'analisi dei rapporti spazio/forma, figura/fondo, pieno/vuoto, segno/traccia, positivo/negativo, etc, secondo i principi della composizione.

Infine il lavoro verrà realizzato a più mani individuando delle mansioni specifiche nel lavoro di gruppo.

MOD.6 – SIMPOSIO DELLE ESPERIENZE;

Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali

Titolo: SIMPOSIO DELLE ESPERIENZE

Descrizione modulo - Contenuti/attività

Conoscenza della storia della produzione artistica e architettonica e il significato delle opere d'arte nei diversi contesti storici e culturali anche in relazione ai percorsi di studio prescelti;

conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi e utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali in relazione alla rappresentazione plastica;

Il gruppo di lavoro seguirà le attività di progettazione e realizzazione dell'opera che verrà scolpita in pubblico al fine di comprendere gli aspetti specifici della funzione dello schizzo, del bozzetto, del modello e della formatura nell'elaborazione di un manufatto plastico-sculptoreo, ed il valore culturale di questo linguaggio.

Attività laboratoriali previste

Verrà coinvolto lo scultore selezionato (esperto esterno) sin dalle prime fasi di progettazione della forma, il gruppo classe composto dai genitori e il tutor interno scambieranno informazioni progettuali a distanza attraverso l'uso della tecnologia (skype, canali internet,). Preparazione del bozzetto in argilla in scala ridotta, studio delle componenti artistiche e stilistiche, e scambio di saperi. La scultura sarà intesa come assemblaggio con prevalenza di pietre locali ed elementi alternativi. Nei sette giorni previsti per la realizzazione dell'opera, il gruppo classe seguirà la genesi della forma plastico-scultorea tramite l'esercizio dell'osservazione, lo studio dei parametri visivi e plastico-spaziali e l'analisi dei rapporti spazio/forma, figura/fondo, pieno/vuoto, segno/traccia, positivo/negativo, etc, secondo i principi della composizione. Infine il lavoro verrà realizzato a più mani individuando delle mansioni specifiche nel lavoro di gruppo.

MOD. 7 – SCRITTURA CREATIVA;

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: SCRITTURA CREATIVA

Descrizione modulo - Contenuti / attività

- Strutture essenziali dei testi narrativi, espositivi, argomentativi
- Principali connettivi logici
- Tecniche di scrittura creativa
- Varietà lessicali in rapporto ad ambiti e contesti diversi
- Denotazione e connotazione
- Raccolta, elaborazione e commento delle informazioni inerenti il contesto di riferimento, dei luoghi interessati dalle realizzazione delle sculture sia in formato testuale che in formato foto e video
- Illustrazione delle fasi di progettazione e lavorazione del manufatto / prodotto artigianale con focus sulla storia e l'identità dell'artigianato salentino.

Attività laboratoriali previste

In laboratorio informatico elaborazione di quanto descritto nella sezione attività. Realizzazione di un video di 5 min. utile alla promozione del progetto capace di valorizzare le competenze specifiche dei laboratori di scultura e pittura. Raccolta articoli, foto reportage.

MOD. 8 – DIDATTICA INNOVATIVA E DIGITALE

Modulo: Potenziamento delle competenze di base

Titolo: DIDATTICA INNOVATIVA E DIGITALE

Descrizione modulo - Contenuti / attività

- Tecniche e procedure del calcolo aritmetico e algebrico con rappresentazione anche sotto forma grafica
- Le fasi risolutive di un problema e loro rappresentazioni con diagrammi
- Procedure per la creazione di diversi tipi di realtà virtuale QR (QR Maker) e riconoscimento d'immagini (Wikitude).

Attività laboratoriali previste

Laboratorio informatico e tecnologie (QR, riconoscimento d'immagine)

Uso strumenti hw (smartphone, tablet, macchine fotografiche, PC), sw di elaborazione immagini (PaintNET), di elaborazioni video (Movie Maker), di gestione dati (Excel), e social (FaceBook).

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Dott. Angelo Antonio DESTRADIS