FERMI Enrico
Istituto di Istruzione Superiore
Liceo Scientifico - Liceo Scientifico Scienze Applicate - Liceo Scientifico Sportivo
Via Carlo Pisacane - Tel. 0961 737678 - Fax 0961 737204
Liceo delle Scienze Umane - Liceo delle Scienze Umane Scienze Sociali Economiche - Liceo Linguistico
Viale Crotone - Tel. 0961 34624 - Fax 0961 31040
web www.iisfermi.gov.it e-mail czis001002@istruzione.it pec czis001002@pec.istruzione.it C.M. czis001002 C.F. 80003620798

UNIONE EUROPEA
FONDI STRUTTURALI EUROPEI
PON 2014-2020
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)
MIUR

I.I.S. "E. FERMI"-CATANZARO
Prot. 0000047 del 04/01/2019
A-22A (Uscita)

Agli studenti – Loro sedi

Al Sito web dell'Istituto

AVVISO SELEZIONE PON ALUNNI

Oggetto: AVVISO di SELEZIONE ALUNNI PON Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020. Avviso pubblico 4427 del 02/05/2017 "Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico". Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.2. – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi - Azione 10.2.5 – Azioni volte allo sviluppo delle competenze trasversali – Sotto azione 10.2.5A Competenze Trasversali

Autorizzazione progetto "Patrimonio culturale, tecnologia e sviluppo": AOODGEFID 9279 del 10/04/2018
Codice identificativo progetto: 10.2.5A-FSEPON-CL-2018-29 Codice CUP: E61E17000320006

Sotto - Azione	Codice identificativo progetto	Titolo modulo	Importo autorizzato modulo	Totale autorizzato progetto
10.2.5A	10.2.5A-FSEPON-CL-2018-29	Arte digitale	€ 5.082,00	€27.810,00
		In p(ARTE) noi	€ 5.682,00	
		Un mondo intorno a noi	€ 5.682,00	
		L'arte a portata di App	€ 5.682,00	
		mAPPiamo la CALABRIA	€ 5.682,00	

Il Dirigente Scolastico

- VISTO il PON Programma Operativo Nazionale "Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento" approvato con Decisione C(2014) n. 9952, del 17 dicembre 2014 della Commissione Europea;
- Visto l'Avviso Quadro sulle azioni da attivare a valere sul "PON per la scuola" 2014/20 n. 0950 del 31/01/2017;
- VISTO l'Avviso pubblico 1953 del 21/02/2017 "Per il 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 - Azione 10.2.2 – Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base – Sotto azione 10.2.2A Competenze di base

- VISTA l'autorizzazione del progetto PON FSE "Patrimonio culturale, tecnologia e sviluppo" con codice identificativo 10.2.5A-FSEPON-CL-2018-29 di cui alla nota MIUR AOODGEFID Prot. 9279 del 10/04/2018
- VISTO il decreto di assunzione in bilancio del finanziamento;
- VISTO il Programma Annuale per l'esercizio finanziario corrente e la situazione finanziaria alla data odierna;
- VISTA la delibera del Collegio Docenti Verbale n. 3 del 27 Ottobre 2017;
- VISTA la delibera del Consiglio di Istituto Verbale n. 3 del 27 Ottobre 2017;
- VISTE le note dell'Autorità di gestione 2007/13 relative all'organizzazione e gestione dei progetti PON FSE da ritenersi ancora valide in assenza di ulteriori note;
- VISTE le note dell'Autorità di gestione
    - prot. 1778 del 6 febbraio 2015 relativa allo split payment dell'IVA;
    - prot. 11805 del 13 ottobre 2016 - Indicazioni operative - Informazioni e pubblicità;
    - prot. 3131 del 16 marzo 2017 - Richiamo sugli adempimenti inerenti l'Informazione e la pubblicità per la programmazione 2014-20;
    - prot. 38115 del 18/12/2017 – Chiarimenti e approfondimenti per attuazione progetti FSE
    - prot. 35916 del 21/09/2017 - Istruzioni per l'acquisizione del consenso al trattamento dei dati degli studenti.
    - prot. 36391 del 10/10/2017 - Precisazioni sul consenso al trattamento dei dati degli studenti
    - prot. 36882 del 30/10/2017 Precisazioni sulle modalità di inserimento dei Codici SIDI degli studenti.

Ritenuto necessario procedere all'individuazione **degli allievi per lo svolgimento delle attività formative relative ai seguenti moduli:**

Sotto - Azione	Codice identificativo progetto	Titolo modulo	Importo autorizzato modulo	Totale autorizzato progetto
10.2.5A	10.2.5A-FSEPON-CL-2018-29	Arte digitale	€ 5.082,00	€27.810,00
		In p(ARTE) noi	€ 5.682,00	
		Un mondo intorno a noi	€ 5.682,00	
		L'arte a portata di App	€ 5.682,00	
		mAPPiamo la CALABRIA	€ 5.682,00	

EMANA IL SEGUENTE AVVISO PUBBLICO

per l'individuazione degli alunni per il progetto in oggetto.

Obiettivi del progetto:

Il progetto 'Patrimonio culturale, tecnologia e sviluppo' prevede la realizzazione di n.5 moduli la cui finalità è sviluppare conoscenze e competenze che rendano le studentesse e gli studenti coinvolti consapevoli del patrimonio culturale e artistico che caratterizza il proprio territorio e, nello stesso tempo, suscitare in loro interesse nei confronti di una realtà che potrebbe anche anche rappresentare uno sbocco lavorativo.

I moduli, rivolti a studentesse e studenti del Liceo Scientifico, del Liceo Linguistico e del Liceo delle Scienze Umane frequentanti le classi seconde, terze e quarte, intendono offrire agli allievi coinvolti un'opportunità di crescita formativa significativa perché volta a promuovere il raggiungimento di più obiettivi trasversali:

- favorire l'arricchimento della formazione acquisita nei percorsi scolastici e formativi - promuovere lo sviluppo del senso di autonomia e di auto-realizzazione

- favorire l'orientamento dei ragazzi coinvolti per valorizzare le vocazioni personali, gli interessi e gli stili di apprendimento individuali

- correlare l'offerta formativa allo sviluppo culturale e pratico degli allievi, che sia presupposto di sviluppi successivi, in una prospettiva di crescita sociale ed economica del territorio di appartenenza.

Saranno, inoltre, sviluppate le seguenti competenze chiave:

• Competenza digitale (attraverso la ricerca di informazioni sul web e la produzione di contenuti digitali)

• Imparare ad imparare (attraverso la riflessione sulle proprie azioni e sulle strategie per trovare risposte a quesiti e problemi)
• Competenze sociali e civiche (attraverso il lavoro cooperativo e lo spirito d'iniziativa)

Obiettivi formativi e breve descrizione dei singoli moduli

Tipologia Modulo: Accesso, esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio

- **Titolo Modulo: "Arte digitale"**

Il modulo promuove la realizzazione di percorsi didattici finalizzati all'esplorazione e conoscenza di parte del patrimonio artistico italiano attraverso i siti digitalizzati dei più importanti musei e siti archeologici della capitale. La scelta di individuare Roma quale destinazione virtuale del percorso formativo, è stata motivata dal fatto che è consuetudine del nostro Liceo organizzare ogni anno un viaggio d'istruzione a Roma per accedere ai vari siti istituzionali, il che, a conclusione del percorso, renderebbe fattibile la fruizione 'dal vivo' delle opere e dei monumenti 'esplorati' tramite web, così amplificando il valore delle conoscenze acquisite.
Il modulo si rivolge alle studentesse e agli studenti delle seconde classi del Liceo Statale 'E. Fermi'. I più importanti musei su cui i ragazzi coinvolti nel progetto lavoreranno, sono i seguenti:
- Musei Vaticani http://www.museivaticani.va/content/museivaticani/it/collezioni/catalogo-online.html
- Musei Capitolini http://www.museicapitolini.org/collezioni/tutte_le_opere
- Fori Imperiali http://www.archeoroma.com/fori_imperiali.htm

A conclusione del percorso, gli alunni dovranno produrre dei prodotti multimediali che rappresentino quanto da loro approfondito e diventino patrimonio didattico della scuola.
Obiettivi
Acquisire conoscenze inerenti, in particolare, l'arte egiziana, greca e romana. Sviluppare competenze corrette relative alla navigazione tramite web. Sviluppare competenze digitali. Acquisire la capacità di lavorare in gruppo Acquisire la capacità di organizzare tempo e risorse
Metodologie
Le metodologie didattiche che si intende adottate sono le seguenti: Problem solving, che permette di imparare a risolvere problemi sempre più complessi al fine di acquisire abilità cognitive di livello elevato. Scaffolding, ossia della costruzione attiva del sapere a partire dalle conoscenze possedute e che, avvalendosi del lavoro di gruppo, promuove il pensiero critico. Learning by doing, ossia l'apprendimento attraverso il fare, lo svolgere compiti significativi Apprendimento in situazione attraverso l'interazione sociale all'interno dei gruppi e la realizzazione delle attività. Cooperative learning, collaborare con i propri pari per sviluppare la competenza chiave civica e sociale e la creatività Attività di ricerca-azione
Verifica e valutazione
Per quanto concerne la valutazione, il metodo di lavoro rispetterà i seguenti criteri: Insegnamento come animazione: la classe è vissuta come laboratorio linguistico, scientifico, tecnologico, di lettura, di ricerca storica, artistica, geografica Utilizzo di rubriche di valutazione del processo di apprendimento nonché del prodotto del singolo alunno e del gruppo.

Periodo di svolgimento: Gennaio 2019/ Giugno 2019

Numero ore: 30
Numero destinatari: 20 allievi

Sede dove è previsto il modulo: I.I.S. "Fermi" Via Pisacane - Liceo Scientifico

Tipologia Modulo: Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera

Titolo del Modulo: "**In p(ARTE) noi"**

Il modulo si rivolge alle studentesse e agli studenti del Liceo Scientifico ed è finalizzato alla creazione di itinerari tematici che rendano innovativa la lettura del territorio di riferimento. Ciò nella consapevolezza che

il territorio, i suoi monumenti e i luoghi di cultura e interesse, possano diventare esemplificazione dell'evolversi storico-sociale e strumento di confronto rispetto alle problematiche del presente.
Gli itinerari tematici su cui i ragazzi lavoreranno sono i seguenti:
1) I Normanni a Squillace (Workshop sul castello di Squillace)
2) Da Skylletion a Scolacium: greci e romani nella città di Cassiodoro (Workshop sul Parco archeologico di Roccelletta di Borgia)
3) Roberto il Guiscardo e il feudalesimo a Catanzaro (Workshop sui resti del castello di Catanzaro)
4) Le gallerie del San Giovanni: mistero e vita sotterranea durante il XVI e XVII (Workshop sulle gallerie del San Giovanni di Catanzaro).
Ai fini della realizzazione dei vari percorsi, ci si avvarrà della collaborazione del comune di Catanzaro, che garantirà l'accesso alla Biblioteca comunale e la fruizione dei numerosi testi di cui è fornita. Relativamente ai percorsi n. 3 e n.4, la collaborazione di cui sopra, si concretizzerà nel rendere possibile l'accesso ai siti di riferimento, al di là di orari ed eventuali rischi di chiusura.
Tutti i percorsi saranno realizzati anche in lingua Inglese, al fine di valorizzare le competenze linguistiche degli allievi ed aspirare a rappresentare un reale strumento di sviluppo del territorio in ambito turistico.
Il modulo sarà strutturato in funzione delle seguenti attività:
- studio e approfondimento dei singoli siti di interesse
- studio e approfondimento degli aspetti culturali, storici e sociali collegati ai vari siti di interesse
- attività di osservazione e ricerca sul campo (le visite guidate saranno organizzate utilizzando parte della cifra riconducibile alla voce 'Attività di gestione')
- reportage fotografico, che servirà a redigere la parte illustrativa dei percorsi ma anche a testimoniare le emozioni vissute e l'esperienza fatta
- confronto con i contenuti curricolari inerenti le varie aree: da quella umanistica (letteratura, storia, storia dell'arte), a quella scientifico-tecnologica (fisica, chimica), all'area informatica (audiovisivi, presentazioni, immagini parlanti, animazione, modalità multimediali di accesso alle informazioni, simulazioni), all'area dei Linguaggi (Inglese)
A conclusione del modulo, gli allievi coinvolti saranno impegnati nella produzione di lavori multimediali I contenuti in lingua italiana e straniera dei più interessanti tra i suddetti lavori saranno utilizzati per la realizzazione di didascalie esplicative dei percorsi didattici che, una volta affisse presso le strutture di riferimento, possano diventare strumento di divulgazione del patrimonio storico-artistico calabrese. Inoltre, si lavorerà alla realizzazione di una APP che possa essere registrata e, quindi, utilizzata dai visitatori dei vari luoghi di interesse.
Metodologie
Le metodologie didattiche che si intende adottate sono le seguenti: Problem solving, che permette di imparare a risolvere problemi sempre più complessi al fine di acquisire abilità cognitive di livello elevato. Scaffolding, ossia della costruzione attiva del sapere a partire dalle conoscenze possedute e che, avvalendosi del lavoro di gruppo, promuove il pensiero critico. Learning by doing, ossia l'apprendimento attraverso il fare, lo svolgere compiti significativi. Apprendimento in situazione attraverso l'interazione sociale all'interno dei gruppi e la realizzazione delle attività. Cooperative learning, collaborare con i propri pari per sviluppare la competenza chiave civica e sociale e la creatività. Attività di ricerca-azione
Verifica e valutazione
Per quanto concerne la valutazione, il metodo di lavoro rispetterà i seguenti criteri: Insegnamento come animazione: la classe è vissuta come laboratorio linguistico, scientifico, tecnologico, di lettura, di ricerca storica, artistica, geografica. Utilizzo di rubriche di valutazione del processo di apprendimento nonché del prodotto del singolo alunno e del gruppo

Periodo di svolgimento: Gennaio 2019/ Giugno 2019

Numero ore: 30
Numero destinatari: 20 allievi

Sede dove è previsto il modulo: I.I.S. "Fermi" Viale Crotone – Liceo Linguistico e delle Scienze Umane

Tipologia Modulo: Conoscenza e comunicazione del patrimonio locale, anche attraverso percorsi in lingua straniera

- **Titolo Modulo: "Un mondo intorno a noi"**

Il modulo si rivolge alle studentesse e agli studenti del Liceo Linguistico e delle Scienze Umane ed è finalizzato alla creazione di itinerari tematici che rendano innovativa la lettura del territorio di riferimento. Ciò nella consapevolezza che il territorio, i suoi monumenti e i luoghi di cultura e interesse, possano diventare esemplificazione dell'evolversi storico-sociale e strumento di confronto rispetto alle problematiche del presente.
Gli itinerari tematici su cui i ragazzi lavoreranno sono i seguenti:
1) Gli Aragonesi a Le Castella (Workshop sul castello aragonese di Le Castella - Crotone)
2) Il tempio di Hera Lacinia a Capo Colonna: classicismo e sviluppo ai tempi della Magna Graecia (Workshop sul tempio di Hera Lacinia a Capo Colonna - Crotone)
3) A Catanzaro tra Rinascimento e Barocco (Workshop sulla Chiesa del SS. Rosario)
4) Il Parco della biodiversità: un museo all'aperto (Workshop sul Parco della biodiversità di Catanzaro).
Ai fini della realizzazione dei vari percorsi, ci si avvarrà della collaborazione del comune di Catanzaro, che garantirà l'accesso alla Biblioteca comunale e la fruizione dei numerosi testi di cui è fornita.
Tutti i percorsi saranno realizzati anche in lingua Inglese e/o Francese o Tedesca, al fine di valorizzare le competenze linguistiche degli allievi ed aspirare a rappresentare un reale strumento di sviluppo del territorio in ambito turistico.
Il modulo sarà strutturato in funzione delle seguenti attività:
- studio e approfondimento dei singoli siti di interesse
- studio e approfondimento degli aspetti culturali, storici e sociali collegati ai vari siti di interesse
- reportage fotografico, che servirà a redigere la parte illustrativa dei percorsi ma anche a testimoniare le emozioni vissute e l'esperienza fatta
- confronto con i contenuti curricolari inerenti le varie aree: da quella umanistica (letteratura, storia, storia dell'arte), a quella scientifico-tecnologica (fisica, chimica), all'area informatica (audiovisivi, presentazioni, immagini parlanti, animazione, modalità multimediali/multimodali di accesso alle informazioni, simulazioni), all'area dei Linguaggi (Inglese)
Le metodologie didattiche che si intende adottate sono le seguenti: Problem solving, che permette di imparare a risolvere problemi sempre più complessi al fine di acquisire abilità cognitive di livello elevato. Scaffolding, ossia della costruzione attiva del sapere a partire dalle conoscenze possedute e che, avvalendosi del lavoro di gruppo, promuove il pensiero critico. Learning by doing, ossia l'apprendimento attraverso il fare, lo svolgere compiti significativi. Apprendimento in situazione attraverso l'interazione sociale all'interno dei gruppi e la realizzazione delle attività. Cooperative learning, collaborare con i propri pari per sviluppare la competenza chiave civica e sociale e la creatività. Attività di ricerca-azione
Verifica e valutazione
Per quanto concerne la valutazione, il metodo di lavoro rispetterà i seguenti criteri: Insegnamento come animazione: la classe è vissuta come laboratorio linguistico, scientifico, tecnologico, di lettura, di ricerca storica, artistica, geografica. Utilizzo di rubriche di valutazione del processo di apprendimento nonché del prodotto del singolo alunno e del gruppo

Periodo di svolgimento: Gennaio 2019/ Giugno 2019

Numero ore: 30
Numero destinatari: 20 allievi

Sede dove è previsto il modulo: I.I.S. "Fermi" Viale Crotone – Liceo Linguistico e delle Scienze Umane

Tipologia Modulo: Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale

- **Titolo Modulo: "L'arte a portata di App"**

Il modulo è finalizzato allo studio del territorio e alla creazione di un'App utilizzabile in funzione di diverse piattaforme (IOS e Android), che, attraverso l'utilizzo della VR (Realtà Virtuale) e il contributo delle diverse discipline curricolari, possa essere un esempio di valorizzazione del patrimonio culturale e architettonico calabrese. L'idea operativa alla base della proposta è che l'oggetto culturale, dopo essere stato analizzato e studiato (anche e soprattutto sul posto), venga «narrato», attraverso informazioni e dati significativi, nonché grazie alla realtà aumentata.
Strumenti e metodologie digitali permettono l'acquisizione di immagini in profondità favorendo la fruizione del bene culturale in condizioni diverse dal visibile. Si intende, quindi, offrire una prospettiva differente finalizzata alla promozione di nuove professionalità che, attraverso la ricognizione e la trasmissione di tali dati ed utilizzando una applicazione digitale e multimediale, siano in grado di leggere un'opera d'arte ma anche illustrarne e spiegarne le vicende conservative.
Alla fine del percorso gli studenti progetteranno new media del patrimonio architettonico o storico e artistico studiato, attraverso un menu interattivo del curricolo con l'opportunità di scegliere anche la lingua della narrazione. Il contenitore, infatti, creato conterrà informazioni e dati anche in lingua Inglese. Ciò al fine di promuovere l'utilizzo della App anche da parte dei turisti che d'estate visitano il nostro territorio.
Al termine del percorso didattico, le studentesse e gli studenti coinvolti, avranno acquisito conoscenze dettagliate sulle opere d'arte più importanti conservate nei musei calabresi, nonché sui più significativi monumenti e siti archeologici presenti sul nostro territorio. (Esempi: La Villa Romana di Casignana - la Pinacoteca Mattia Preti a Taverna - L'Abbazia San Giovanni in Fiore). Inoltre, avranno sviluppato la consapevolezza dell'importanza di conoscere ed 'esperienziare' il proprio patrimonio artistico-culturale e la dimensione 'curatoriale' dello stesso (conoscere per amare).
Gli stessi, infine, saranno in grado di:

- effettuare indagini diagnostiche tese a valutare la composizione materica dei beni culturali
- determinare la natura e l'estensione dei fenomeni di alterazione e degrado
- valutare le cause di alterazione e degrado
- determinare il tipo e l'estensione del trattamento di restauro necessario
- documentare le diverse fasi di diagnostica ed intervento
- progettare new media per la fruizione del patrimonio artistico culturale
- condurre progetti di ricerca in conservazione e restauro ed archeometria
- conoscere elementi di legislazione relativi ai beni culturali

Per quanto concerne le metodologie adottate, sarà messo in atto di un tipo di apprendimento sempre più informale e non formale e allo stesso tempo multidirezionale, in cui tra storici, storici dell'arte, restauratori ed esperti scientifici, designers sarà necessario far uso di strumenti per una maggiore interazione nelle fasi di conoscenza, ricerca, documentazione, conservazione preventiva, manutenzione o monitoraggio dello stato di conservazione delle opere stesse.
Aree di sviluppo delle competenze digitali
Informazione: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo
Comunicazione: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti
Creazione di contenuti: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti, produrre espressioni creative, contenuti mediali e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
Problem-solving: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali; utilizzare creativamente le tecnologie, attraverso i mezzi digitali, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui

Periodo di svolgimento: Gennaio 2019/ Giugno 2019

Numero ore: 30
Numero destinatari: 20 allievi

Sede dove è previsto il modulo: I.I.S. "Fermi" Via Pisacane - Liceo Scientifico

<u>Tipologia Modulo: Sviluppo di contenuti curriculari digitali con riferimento al patrimonio culturale</u>

Titolo Modulo: "mAPPiamo la CALABRIA"

Partendo dalla constatazione dell'inadeguatezza dell'offerta turistico-culturale in relazione al potenziale archeologico, storico, paesistico esistente in Calabria con il modulo 'mAPPiamo la CALABRIA' proponiamo di valorizzare le differenze e le unicità della nostra Calabria, di rafforzare il brand in particolare nella filiera del turismo, dell'ambiente e della cultura.

Obiettivo prioritario è quello di permettere la scoperta di tutti i luoghi più belli, compresi quelli poco accessibili e non segnalati nelle tradizionali guide turistiche, di una regione spesso dimenticata ma forte del suo patrimonio storico-artistico e ambientale, un palcoscenico unico ancora tutto da conoscere e fare conoscere

L'idea di utilizzare le nuove tecnologie nasce come nuovo e diverso modo di comunicare, più dinamico, più vicino al mondo dei giovani e, oggi anche a quello dei meno giovani, con l'intento di fidelizzare un segmento generazionale nuovo lasciando sul territorio un know how a disposizione di aziende disposte ad investire in ricerca e formazione, per fare crescere professionalità in grado di accompagnare la rapidissima evoluzione delle nuove tecnologie.

Un APP come strumento di approfondimento, creata su tanti possibili percorsi in Calabria, da programmare, progettare e valorizzare e tale da motivare scelte turistiche consapevoli nei musei/ territorio visitati in presenza o anche solo virtualmente.

Obiettivi generali: Educare alla bellezza. Far conoscere alle giovani generazioni il territorio in cui abitano, senza distinzioni tra bambini e ragazzi di origini italiane o straniere, così che si sentano motivati a preservare la bellezza dei luoghi in cui vivono. Fare in modo che i giovani siano protagonisti attivi di un progetto intergenerazionale, che esca dai confini della scuola per collaborare con le agenzie del territorio che si occupano di turismo, beni artistici e architettonici, salvaguardia dell'ambiente naturale

Obiettivi specifici: Realizzare una serie di materiali multimediali e cartacei (siti web, app per dispositivi mobili, reportage video-fotografici, guide, riviste...), da realizzare anche in lingua inglese, che costituiscano il materiale di base per la diffusione dei contenuti prodotti Realizzare una community stabile che valorizzi l'attività del progetto e delle successive gemmazioni, creando un movimento culturale propositivo. Promuovere e allestire convegni dedicati alle tematiche artistico-ambientali, al recupero del patrimonio artistico e alla sensibilizzazione della tutela dei beni comuni. Promuovere l'elaborazione di percorsi didattico-operativi attraverso la collaborazione con università, enti pubblici ed associazioni rilevanti nell'ambito di interesse del progetto.

Moduli/Azioni

- Creare Laboratori interattivi con mediatori culturali ed esperti di beni culturali, ambientali e paesaggistici con lo scopo di educare alla conoscenza e al rispetto dei beni non escludibili del territorio.
- Creare Laboratori di scrittura, disegno, fotografia e video a scuola e sul campo, con lo scopo di fornire gli strumenti essenziali per narrare il territorio.
- Organizzare uscite sul territorio per gli alunni delle scuole con guide specializzate (storici dell'arte, guide naturalistiche) e accompagnati dagli esperti di narrazione territoriale (giornalisti, scrittori, fotografi, pittori). Nelle uscite i ragazzi dovranno (a seconda dei diversi gradi di istruzione) partecipare alla creazione di prodotti narrativi: dovranno quindi disegnare, scrivere, fotografare, filmare.
- Realizzare diverse mappe multimediali (online) tematiche (in diverse lingue), in cui siano raccolti i prodotti narrativi dei ragazzi (video, scritti, disegni, fotografie) e che costituiscano nel loro insieme una sorta di documentario del territorio.
- Realizzare, un modello di sito web rivolto alle scuole, che consenta di postare materiale multimediale da consultare on-line (testi, podcast, video...) su aspetti inerenti il patrimonio naturalistico e artistico della città, del paese, della provincia, della regione, gestito dagli allievi stessi per aggiornamenti
- Ideare e realizzare una pubblicazione periodica (cartacea e online) che si configuri come una vera e propria rivista culturale, in cui ospitare i contributi dei ragazzi di tutti e tre i livelli scolastici, ed in diverse lingue, intorno
- Gestire la web TV scolastica in relazione alle tematiche oggetto del modulo
- Costruire una community (online e offline) attraverso un uso responsabile dei principali social network, per diffondere i materiali prodotti.

Metodologie
Le metodologie didattiche che si intende adottate sono le seguenti: Problem solving, che permette di imparare a risolvere problemi sempre più complessi al fine di acquisire abilità cognitive di livello elevato. Scaffolding, ossia della costruzione attiva del sapere a partire dalle conoscenze possedute e che, avvalendosi del lavoro di gruppo, promuove il pensiero critico. Learning by doing, ossia l'apprendimento attraverso il fare, lo svolgere compiti significativi Apprendimento in situazione attraverso l'interazione sociale all'interno dei gruppi e la realizzazione delle attività. Cooperative learning, collaborare con i propri pari per sviluppare la competenza chiave civica e sociale e la creatività Attività di ricerca-azione

Periodo di svolgimento: Febbraio 2019/ Giugno 2019

Numero ore: 30
Numero destinatari: 20 allievi

Sede dove è previsto il modulo: I.I.S. "Fermi" I.I.S. "Fermi" Via Pisacane - Liceo Scientifico

La partecipazione al corso è riconosciuta in termini di credito formativo per come definito nel P.T.O.F 2016/2019, a condizione che si frequenti un monte ore superiore al 75% delle ore previste.

Gli alunni interessati potranno presentare domanda di ammissione alla selezione per non più di due moduli, tenendo conto delle indicazioni di seguito riportate:

MODULO	TIPOLOGIA ALUNNI
Arte digitale	Alunni seconde e terze classi
In p(ARTE) noi	Alunni seconde, terze e quarte classi
Un mondo intorno a noi	Alunni seconde, terze e quarte classi
L'arte a portata di App	Alunni seconde, terze e quarte classi
mAPPiamo la CALABRIA	Alunni seconde, terze e quarte classi

Dovendo formare gruppi di lavoro composti da max 25 alunni, in caso di esubero, gli alunni saranno individuati in funzione dei criteri indicati in fase di presentazione della proposta progettuale.

1) Le domande, compilate sull'apposito modulo, dovranno essere presentate entro le ore 12 del 12 Gennaio 2019 e consegnate a mano alla Prof.ssa S. Fregola (Liceo Linguistico - Liceo delle Scienze Umane) e alla Prof.ssa E. Pulega (Liceo Scientifico)
2) I dati dei quali l'Istituto verrà in possesso a seguito del presente avviso pubblico saranno trattati nel rispetto della L.196/2006 e sue modifiche.
3) Ai sensi dell'art. 31 del D.Lgs 50/2016 (art. 9 e 10 del D.P.R. n.207/10), viene nominato Responsabile del Procedimento il Direttore S.G.A. Dott.ssa Carmela Coriale.
4) Il presente avviso viene pubblicizzato come segue:
   - affissione all'albo on line dell'I.I.S. "E. Fermi" di Catanzaro
   - pubblicazione sul Sito http://www.iisfermi.gov.it/

Allegati

Allegato A1 - Domanda di partecipazione Alunni