

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



I.S.S. S. - "STENIO"-TERMINI IMERESE
Prot. 0000794 del 22/01/2024
II (Uscita)



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE "STENIO"

*Amministrazione Finanza e Marketing - Sistemi Informativi Aziendali – Costruzioni Ambiente e Territorio – Elettronica ed Elettrotecnica – Scienze Umane –
Manutenzione e Assistenza Tecnica - Agroalimentare*

Cod. Min. PAIS013004 - C.F. 96002330825

Tel. presidenza 091.8114119 – Centralino 091.8145597

E-mail: pais013004@istruzione.it – Pec: pais013004@pec.istruzione.it - Sito web: www.stenio.edu.it Via Enrico Fermi – 90018 Termini Imerese (PA)

PNRR-Missione 4 "Istruzione e ricerca" – Componente 1 – Investimento 1.4. "Intervento straordinario finalizzato alla riduzione dei divari territoriali nel I e II ciclo della scuola secondaria e alla lotta alla dispersione.

CUP: J64D22003000006

CODICE PROGETTO: M4C1I1.4-2022-981-P-12711

Finalità: Agenda 2023	Fornire opportunità di apprendimento per tutti e un'educazione di qualità, equa ed inclusiva
Competenze trasversali	<p>Competenze emotive</p> <ol style="list-style-type: none">1. Consapevolezza di sé:<ul style="list-style-type: none">- definire e realizzare programmi di vita e progetti personali, anche per il percorso formativo post-secondario e/o di lavoro;- sapersi orientare in relazione alle competenze possedute e agli obiettivi da raggiungere;- maturare una prassi di autovalutazione continua;- maturare una nuova motivazione all'apprendimento e alla frequenza scolastica.2. Gestione delle emozioni: gestire e risolvere i conflitti.3. Gestione dello stress. <p>Competenze relazionali</p> <ol style="list-style-type: none">1. Empatia;

	<p>2. Comunicazione efficace: stabilire buone relazioni con gli altri;</p> <p>3. Relazioni efficaci: cooperare e lavorare in gruppo.</p> <p>Competenze cognitive</p> <p>1. Risolvere i problemi e prendere decisioni originali in un quadro d'insieme imprevisto e imprevedibile e in un contesto in rapido divenire;</p> <p>2. Pensiero critico: difendere e affermare i propri diritti, interessi, responsabilità, limiti e bisogni;</p> <p>3. Pensiero creativo.</p>
--	--

	Obiettivi specifici	Destinatari	Azioni e Prodotto finale	Metodologie:	Risultati attesi:	Risorse umane e strutturali:	Durata	Tempi di realizzazione:
				Superamento della lezione frontale e adozione di un assetto laboratoriale fondato sull'induzione; è necessario l'utilizzo delle seguenti metodologie innovative: Learning by doing, Making e tinkering, Apprendimento cooperativo, Problem solving, Storytelling	Si adottano gli indicatori quantitativi del RAV, dalle cui criticità hanno tratto ispirazione le finalità e gli obiettivi specificati. I seguenti progetti saranno inclusi nel Pdm. del PTOF 23/24 e ne costituiranno l'aggiornamento.	in rosso ciò che i tutor dovranno attenzionare al DSGA per l'istruttoria dell'attività negoziale	25 h	Marzo Maggio 2024
Laboratori di Scienze Motorie 1e 2	-Utilizzare e decodificare vari linguaggi verbali e non, i loro significati/significati e i prodotti in cui essi confluiscono in maniera interattiva e con finalità orientativa.	- Numero edizioni 2; - Totale partecipanti max 35 - Alunni indirizzi: AFM/SIA, ITEE e Liceo Scienze Umane	- Attività sportiva maschile: pallavolo e badminton (sia per le sezioni di Cerda, sia per quelle di Termini Imerese). - Attività sportiva femminile: danza sportiva. - PRODOTTO			- Acquisizione parere RSPP su idoneità dei locali e eventuali misure dispensative da sottoporre all'osservanza dei giovani; Acquisto kit di badminton, 10 palloni di		

			FINALE: Esibizione legata alle discipline sopra indicate.			pallavolo e attrezzatura per la musica Tutor ed esperto		
Laboratorio Artistico di inclusione	-Utilizzare e decodificare vari linguaggi verbali e non, i loro significanti/significati e i prodotti in cui essi confluiscono in maniera interattiva e con finalità orientativa.	- Numero edizioni 1; - Totale partecipanti max 17 - Alunni indirizzi: AFM/SIA	Realizzazione di prodotti in cartapesta, consistenti in maschere, costumi e manufatti vari a tema carnascialesco. PRODOTTO FINALE: Maschere e costumi di carnevale. Recita di un canto carnascialesco di Lorenzo il Magnifico.			- Acquisizione parere dell'RSPP sulla tipologie e caratteristiche dei prodotti e eventuali misure a cautela dell'alunno, relativamente al loro utilizzo Acquisto colori, colla, pennelli, blocchi in polistirolo, cartoncini e cartoni, penne e matite, eventuali attrezzature per la modellazione; Tutor ed esperto		
Laboratorio di Topografia	- Promuovere l'acquisizione di competenze in ambito tecnologico, stimolando al contempo l'attività creativa; - Motivare di più i giovani, soprattutto ragazze e giovani donne, a intraprendere carriere STEM.	- Numero edizioni 1; - Totale partecipanti max 17 - Alunni indirizzi: AFM/SIA	Misurazione e rilievo sul campo con appositi strumenti (rullina, squadra). Rappresentazione grafica dei dati scaturiti dal rilievo sul campo. Uscite didattiche e/o visite guidate: Mozia, Himera, Termini romana. PRODOTTO FINALE: Tavoletta d'argilla, dove è rappresentato il disegno urbano fenicio e mini video delle attività laboratoriali svolte.			Acquisto autobus per il trasporto dei giovani e rulline metriche, squadra agrimensorio e paline. Tutor ed esperto		
Laboratorio di TIC	- Innalzare e migliorare il livello delle competenze digitali; - Utilizzare le nuove tecnologie in maniera interattiva e con finalità orientativa.	- Numero edizioni 1; - Totale partecipanti max 17 - Alunni indirizzi: AFM/SIA	Studio delle applicazioni informatiche ed elaborazione di prodotti multimediali sul tema "Palatucci figura esemplare", in raccordo con il laboratorio di competenze di base di identico argomento.			Assistente tecnico di laboratorio Tutor ed esperto		

			<p>PRODOTTO FINALE: Realizzazione di un sito web a tema "Palatucci figura esemplare" con inserimento dei prodotti multimediali realizzati. Presenza dell'assistente tecnico di laboratorio.</p>					
Laboratori musicali 1e 2	-Utilizzare e decodificare vari linguaggi verbali e non, i loro significanti/significati e i prodotti in cui essi confluiscono in maniera interattiva e con finalità orientativa.	<ul style="list-style-type: none"> - Numero edizioni 2; - Totale partecipanti max 35 - Alunni: scuole medie 	<p>Canto corale. Riproduzione di ostinati ritmici singoli o in poliritmia. Lettura e scrittura di partiture informali e non convenzionali. PRODOTTO FINALE: Esibizione corale e/o strumentale.</p>			Tutor ed esperto		
Laboratorio di educazione ambientale	<ul style="list-style-type: none"> - Promuovere l'acquisizione di competenze in scienze, stimolando al contempo l'attività creativa; - Motivare di più i giovani, soprattutto ragazze e giovani donne, a intraprendere carriere STEM. 	<ul style="list-style-type: none"> - Numero edizioni 1; - Totale partecipanti max 17 - Alunni: Stenio e scuole in rete 	<p>Osservazione e interpretazione ambientale, attraverso lo svolgimento di giochi e la creazione di storie e favole. PRODOTTO FINALE: Esibizione consistente nella recita di poesie, storie e favole sulle tematiche predette.</p>			Tutor ed esperto		

<p>Laboratori Meccatronica 1-2-3-4</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Promuovere l'acquisizione di competenze in scienza, tecnologia, ingegneria e matematica (STEM), stimolando al contempo l'attività creativa e l'innovazione; - Motivare di più i giovani, soprattutto ragazze e giovani donne, a intraprendere carriere STEM; - Incoraggiare la competenza imprenditoriale, favorendo il raccordo con le imprese. 	<ul style="list-style-type: none"> - Numero edizioni 4; - Totale partecipanti max 68 - Alunni: MAT Termini e ITEE Cerda 	<p>Presentazione delle nozioni di scienze, tecnologia, ingegneria e matematica, propedeutiche al percorso, con particolare focus sulla meccatronica. Simulazioni in virtuale digitale del funzionamento di componenti meccatroniche. Osservazione diretta sui meccanismi di funzionamento delle componenti della robotica: programmazione e controllo di robot per uso industriale; telecontrollo di robot mediante differenti applicativi (pc, tablet e smartphone); simulazione interattiva con robot collaborativo.</p> <p>PRODOTTO FINALE: Verrà realizzato, sulla scorta delle competenze maturate, un artefatto cognitivo.</p>			<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo laboratori innovativi impresa esterna individuata (senza oneri aggiunti), mezzo manifestazione d'interesse e protocollo d'intesa; - Acquisizione parere RSPP su idoneità dei locali e eventuali misure dispensative per i giovani. <p style="color: red;">Acquisto autobus per il trasporto dei giovani.</p> <p>Tutor ed esperto</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--	--