



UNIONE EUROPEA

FONDI STRUTTURALI EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

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

Investiamo nel Vostro Futuro

Educazione motoria

ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE "PANELLA-VALLAURI

Via E. Cuzzocrea, 22 - 89128 Reggio Calabria -

CF 92081310804 C.M. RCTF05000D -

E-mail RCTF05000D@ISTRUZIONE.IT - RCTF05000D@PEC.ISTRUZIONE.IT

Centralino tel. 0965/27147



Prot.

Reggio Calabria

Agli Studenti
Ai Genitori
Ai Docenti
Sito web
Albo

Avviso interno per la candidatura di studenti

Fondi strutturali europei – Programma Operativo Nazionale (PON E POC) “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020 finanziato con FSE E FDR Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azione 10.2.2 - Sotto azione 10.2.2a- Competenze di base

CODICE IDENTIFICATIVO PROGETTO:10.2.2A-FSEPON-CL-2021-244-Sperimentare per imparare

CUP:39J21007290006

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTO l’Avviso Pubblico “Fondi Strutturali Europei-Programma Operativo Nazionale “Per la Scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020 - Avviso Prot. AOODGEFID/9707 del 27/04/2021 Programma Operativo Nazionale (PON E POC) “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020 finanziato con FSE E FDR Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azione 10.2.2 Sotto azione 10.2.2A -Competenze di base

VISTA la nota di autorizzazione MIUR- Prot. AOODGEFID/18286 del 17/06/2021 della proposta progettuale presentata da questa Istituzione scolastica nell’ambito della programmazione di cui sopra

VISTA la delibera del Collegio dei docenti n. 3 del 17/5/2021

VISTA la delibera del Consiglio di Istituto n. 1 del 17/5/2021

VISTE la determinadi procedura di selezione alunni Prot. n.2796 del 28/02/2022

COMUNICA

che è aperta la procedura di selezione di alunni dell’ITT “Panella-Vallauri” di Reggio Calabria per l’individuazione dei beneficiari del finanziamento relativo al progetto PON FSE : **10.2.2A-FSEPON-CL-2021-244-Sperimentare per imparare**

La selezione degli alunni riguarderà i seguenti moduli formativi:

Tipologia modulo	Titolo modulo	Ore n.	Alunni n.	Destinatari
Competenza funzionale	alfabetica Le tecniche di scrittura nell’era digitale	30	20	Tutti gli alunni
Competenza	alfabetica Leggoascolto e comprendo	30	20	Tutti gli alunni



UNIONE EUROPEA

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**
**pon
2014-2020**

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



MIUR

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

Investiamo nel Vostro Futuro

funzionale				
Competenza multilinguistica	A summerwalkaround the city	30	20	Tutti gli alunni
Competenza multilinguistica	Laboratorio digitale di inglese	30	20	Tutti gli alunni
Competenza in scienze, tecnologie, ingegneria e matematica (STEM)	Infinite realtà.....	30	30	Tutti gli alunni
Competenza in scienze, tecnologie, ingegneria e matematica (STEM)	Racconta la città"tells the city"	30	30	Tutti gli alunni
Competenza in scienze, tecnologie, ingegneria e matematica (STEM)	Decodificare problemi reali	30	30	Tutti gli alunni
Competenza digitale	LEG@ati alle STEM	30	30	Tutti gli alunni
Competenza digitale	Recuperare e creare	30	30	Tutti gli alunni
Competenza in materia di cittadinanza	Raccontare le emozioni	30	30	Tutti gli alunni
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	La sana competizione	30	30	Tutti gli alunni
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Dalla scrittura al palcoscenico	30	30	Tutti gli alunni

Reclutamento degli alunni partecipanti e Criteri di selezione

- Moduli**

Titolo modulo	Descrizione
Le tecniche di scrittura nell'era digitale	Il laboratorio intende favorire lo studio della letteratura e dei classici con approccio trasversale per generi letterari e temi, a partire da quelli più vicini al mondo emozionale degli studenti. Lo sviluppo delle competenze letterarie nello studente costituisce una riappropriazione del testo letterario, esercizio di riscrittura fino alla rielaborazione multimediale. Il laboratorio si concentra sull'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, che consente la scrittura collaborativa, l'organizzazione di gruppi di lettura, anche in digitale, l'utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari, anche con la creazione da parte degli alunni di podcast e blog condivisi.
Leggoascolto e comprendo	Lo sviluppo delle competenze linguistiche richiede pratiche immersive, meno cristallizzate e tradizionali quali spiegazione, interrogazione, compito scritto in classe, ma sempre più orientate sulla funzione euristica della lingua e all'esplorazione cognitiva della realtà. In



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



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

Investiamo nel Vostro Futuro

	<p>particolare, il laboratorio si concentra su:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le diverse modalità di comprensione dei testi per analizzarli e commentarli, per studiarli o ancora per usarli nelle proprie attività di scrittura anche in occasioni reali; - lo sviluppo delle abilità dell'ascolto e del parlato, spesso trascurate nell'insegnamento dell'italiano, con interventi focalizzati sulle situazioni comunicative, aspetti di relazione, aspetti di contenuto nella comunicazione in classe, anche attraverso un'impostazione dialogica della lezione.
A summer walk around the city	<p>La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.</p>
Laboratorio digitale di inglese	<p>livello internazionale sono note le potenzialità delle tecnologie digitali per l'apprendimento linguistico. Mobile, social networks, community permettono interazioni con native speaker, attività collaborative di lettura e scrittura sono possibili con blog, wiki ed editor condivisi. A tal proposito diventa necessario promuovere nel laboratorio una didattica in cui l'attuazione dell'approccio comunicativo sia potenziato dal mobile e dal web 2.0. Un giornalino online, una guida della città si possono realizzare collaborativamente grazie agli strumenti citati. L'attività inizierà nel laboratorio e proseguirà in altri spazi fisici e virtuali, ridefinendo e ampliando il concetto di ambiente di apprendimento e modalità di interazione.</p>
Infinite realtà.....	<p>Il modulo si propone di sviluppare il concetto di realtà fino ad arrivare alla comprensione dei concetti di realtà virtuale e di realtà aumentata. Con la realtà aumentata si ha l'arricchimento della percezione sensoriale mediante informazioni, in genere manipolate e convogliate elettronicamente, che normalmente non sarebbero percepibili. Si ottiene quindi un sistema progredito di grafica interattiva che consente di superare, in tempo reale, i confini tra realtà e simulazione, e di sovrapporre alla realtà percepita dal soggetto una realtà virtuale generata da sistemi hardware e software. Infatti questa tecnologia è resa possibile grazie a software dotati di particolari dispositivi di rendering e tracciamento, che permettono di ampliare e arricchire la quotidianità che ci circonda con straordinari elementi interattivi e multimediali.</p> <p>Queste tecnologie Visuali Interattive si inseriscono bene nel programma formativo di carattere innovativo e sono inoltre coerenti con le nuove esigenze di distanziamento sociale e con l'attuale modello di sviluppo che contraddistingue l'Industry 4.0. Gli argomenti trattati vanno dalla costruzione 3D allo scripting, dalla creazione di textures alla realizzazione</p>



UNIONE EUROPEA

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**
**pon
2014-2020**

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



MIUR

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

Investiamo nel Vostro Futuro

	<p>di foto e video in virtuale, ma soprattutto il corso prevede l'immersione dei corsisti in esperienze didattiche in un mondo virtuale, declinate su varie discipline e volte a dimostrarne in concreto il potenziale in ambito sia scientifico che umanistico.</p>
<p>Racconta la città”tells the city</p>	<p>Scorci di bellezza inaspettata e angoli ricchi di storia e tradizioni sono spesso proprio sotto casa, spingere i nostri studenti a conoscere la loro realtà quotidiana, il quartiere in cui sono cresciuti e in cui vivono, e scoprirne i segreti è la base da cui partire per stimolare la loro curiosità verso il mondo. Come fare, però, per coinvolgerli realmente? Con un'attività che va molto di moda tra i giovani, che permette di sviluppare contenuti didattici in modo dinamico e moderno e che allena diverse competenze chiave tra cui quelle digitali, sociali e civiche. “Per arrivare davvero agli studenti, che ne sono i protagonisti, la scuola deve parlare il loro linguaggio. Ogni contenuto deve essere declinato in modo attuale e coinvolgente e toccare le corde giuste, sviluppando competenze trasversali concretamente spendibili nel mondo reale.”</p> <p>Il corso si basa principalmente sull'utilizzo di una piattaforma internazionale gratuita che consente l'inserimento di contenuti e percorsi utili per le organizzazioni dei settori cultura, patrimonio e turismo. Il corso consente inoltre di rendere le visite a musei ed alle città molto più entusiasmanti e istruttive, per ogni genere di turisti e/o anche per gli ipovedenti. Per fare questo possiamo utilizzare un hub dinamico, dove chiunque può creare facilmente guide multimediali. È possibile scaricare tutti i tour creati, completi delle mappe delle città, e poi ascoltarli offline o inserire i percorsi museali o gli scavi archeologici o anche di itinerari gourmet. Gli studenti parteciperanno quindi ad un percorso cross-disciplinare su tecnologie digitali e valorizzazione del patrimonio culturale locale. Il modulo è impostato su metodologia product-based learning ed è finalizzato allo studio e alla divulgazione delle risorse culturali locali</p>
<p>Decodificare problemi reali</p>	<p>Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.</p>
<p>LEG@ati alle STEM</p>	<p>Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.</p>



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

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



MIUR

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

Investiamo nel Vostro Futuro

Recuperare e creare	<p>Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria".</p> <p>Il percorso laboratoriale si basa su esplorazione e sperimentazione con l'utilizzo di materiali di riciclo e di strumenti di fablab. Facendo uso di vari materiali, gli studenti sono incoraggiati a realizzare progetti attraverso i quali si sviluppano le abilità come la creatività, la comunicazione e lavoro di gruppo, inventando soluzioni e mettendo alla prova le loro creazioni, anche per divertirsi, utilizzando spesso materiali di riciclo, con lo sviluppo delle attività di manipolazione, e strumenti per il making (stampanti 3d).</p>
Raccontare le emozioni	<p>Scopo del laboratorio è lavorare sul linguaggio e sugli stereotipi di genere al fine di prevenire forme di discriminazione, che possono predeterminare le future scelte scolastiche e lavorative. E' necessario orientare ciascuno verso libere scelte di prosecuzione degli studi, scevre da stereotipi che condizionano nella preferenza del percorso di studi e professionale, nell'affrontare le emozioni, nel modo di porsi nei confronti degli altri. Le attività saranno svolte attraverso il gioco, la narrazione, il role playing.</p>
La sana competizione	<p>In età scolare praticare sport e soprattutto sport di squadra fa bene per migliorare lo stato emotivo dei bambini e degli adolescenti. Si cresce anche attraverso la capacità di gioire insieme per una vittoria e di soffrire insieme e di supportarsi ed aiutarsi dopo una sconfitta. Questo allenamento alla gestione e partecipazione al gruppo aiuta di conseguenza a gestire meglio i piccoli conflitti che si presentano nel vivere quotidiano e ad affrontare i problemi con più ottimismo. Il laboratorio, che sarà svolto in linea con le norme anti-Covid vigenti, intende rafforzare la possibilità per tutti i bambini e adolescenti di praticare con divertimento e soddisfazione uno sport anche nei casi in cui non si è propriamente portati per quella disciplina per la relazione positiva che il gioco di squadra può dare.</p>
Dalla scrittura al palcoscenico	<p>Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per mettere mano al copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.</p>

Qualora il numero delle iscrizioni dovesse risultare superiore al numero massimo consentito sarà stilata una graduatoria . a parità di condizioni, sarà data precedenza agli alunni con reddito familiare più basso certificato con modello ISEE ,secondo la tabella di seguito riportata:

CRITERI	Punteggio	Contrassegnare
Condizione economica (Autodichiarazione ISEE anno 2021 relativa ai redditi del 2020)	Max 30 punti	
Valore ISEE DA 0 A 3.000,00	30	
Valore ISEE DA A 3.001,00 A 5.000,00	20	
Valore ISEE DA 5.001,00 A 10.000,00	10	



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
 scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
 l'istruzione e per l'innovazione digitale
 Ufficio IV

Investiamo nel Vostro Futuro

Valore ISEE DA 10.001,00 A 15.000,00	5	
Valore ISEE superiore a 15.000,00	0	

in subordine

verrà selezionato lo studente più giovane

Tempi e modalità di attuazione

Le attività relative al progetto si svolgeranno a scuola, presumibilmente nei mesi di Marzo/agosto 2022 in orario pomeridiano, con incontri della durata ciascuno di max tre ore, secondo un calendario che sarà pubblicato prima dell'inizio delle attività

Specifiche informazioni

- Sulle famiglie non graverà alcuna spesa, in quanto i finanziamenti del Progetto sono a carico della Commissione Europea e dello Stato Italiano.
- Alla fine del percorso gli alunni che hanno frequentato almeno il 75% del monte ore previsto, riceveranno un attestato delle competenze e conoscenze acquisite;

Domanda di partecipazione

Gli interessati dovranno inviare, entro le ore 12.00 del 12/03/2022 all'indirizzo RCTF05000D@ISTRUZIONE.IT

1. Domanda di partecipazione
2. Dichiarazione di responsabilità genitoriale (All.1)
3. Consenso al trattamento dei dati personali (All.2)
4. Scheda anagrafica corsista
5. Modello ISEE-

La documentazione può essere scaricata dal sito web dell'Istituto alla voce PON. Non sono ammesse domande redatte su modulo non conforme a quello allegato al relativo Avviso. Non saranno prese in considerazione domande incomplete o pervenute oltre la data di scadenza dell'avviso. Non saranno esaminate domande pervenute tramite modulistica diversa da quella allegata all'avviso. Le richieste pervenute prima della pubblicazione del relativo avviso non saranno tenute in considerazione.

Responsabile del procedimento

Ai sensi di quanto disposto dall'articolo 5 della legge 7 Agosto 1990, n. 241, e successive modificazioni, il responsabile unico del procedimento di cui al presente Avviso di selezione è il Dirigente Scolastico prof.ssa Anna Nucera.

INFORMATIVA ai sensi dell'art. 13 del Regolamento europeo 679/2016

I dati dei quali l'Istituto entrerà in possesso a seguito dell'avviso interno, saranno trattati nel rispetto del D.Lgs. n. 196/2003 e successive modifiche e integrazioni. La controparte si obbliga a comunicare tempestivamente eventuali variazioni dei dati anagrafici e fiscali dichiarati.

Nell'istanza di partecipazione, gli interessati dovranno sottoscrivere l'informativa ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. n.196/2003 ed esprimere il loro consenso al trattamento ed alla comunicazione dei propri dati personali, nei limiti, per le finalità e la durata necessarie per gli adempimenti connessi al rapporto di lavoro di cui all'oggetto; tali dati personali, forniti dagli aspiranti, saranno raccolti presso l'Istituto per le finalità strettamente connesse alla sola gestione della selezione. I medesimi dati potranno essere comunicati unicamente alle amministrazioni pubbliche direttamente interessate a controllare lo svolgimento della



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI
pon
2014-2020

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



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

Investiamo nel Vostro Futuro

selezione o a verificare la posizione giuridico – economica dell'aspirante e saranno utilizzati esclusivamente nell'ambito e per i fini istituzionali propri della Pubblica Amministrazione.

Pubblicità

Il presente avviso viene pubblicato sul sito web dell'Istituto e portato a conoscenza degli utenti anche con altre forme.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

(Prof.ssa Anna Nucera)

Firma autografa sostituita a mezzo stampa
dell'art.3 c 2 del D.Lgs39/1993