

**PROGRAMMA NAZIONALE "SCUOLA E COMPETENZE" 2021-2027**  
**FONDO SOCIALE EUROPEO PLUS**  
**PERCORSI EDUCATIVI E FORMATIVI PER IL POTENZIAMENTO DELLE**  
**COMPETENZE, L'INCLUSIONE E LA SOCIALITÀ**  
**PROGETTO "ARCHIMEDE 4 SEASONS" - CUP: H44D24001050007**

<b>MODULO</b>	
<b>1</b>	<p><b>ARS DEBATING</b> (club Debate di livello avanzato) <i>Docenti di riferimento: Prof.ssa Nostro, prof.ssa Guccione</i></p> <p>Le attività legate allo sviluppo e alla realizzazione di tale progetto mirano alla formazione di individui capaci di esprimere i loro pensieri e punti di vista sostenendoli con valide argomentazioni. Doversi confrontare e parlare in pubblico favorisce il potenziamento di varie abilità, mettersi in gioco con il rispetto delle regole, delle persone, delle idee anche diverse dalle proprie, significa sviluppare un'autonomia di pensiero, acquisire nuove conoscenze per mezzo di un approfondimento personale di tematiche anche complesse, quindi favorire la consapevolezza, l'autocoscienza e l'autonomia di pensiero. Riflettere per confrontarsi significa anche acquisire la capacità di reperire materiale attraverso una ricerca attiva, nel momento della competizione e del gioco significa anche prepararsi all'ascolto attivo e gestire le emozioni. Il momento competitivo, complementare del momento educativo, offre la possibilità agli studenti di giocare una partita che può migliorarli favorendo anche l'acquisizione di competenze utili per la cittadinanza attiva. Nel dettaglio le 30 ore sono così suddivise: 8 ore di formazione sulla metodologia; 22 ore di Club Debate, cioè gare tra studenti.</p>
<b>2</b>	<p><b>LA FORZA DELLE PAROLE</b> (formazione base Debate) <i>Docenti di riferimento: Prof.ssa Guccione, prof.ssa Nostro</i></p> <p>Le attività legate allo sviluppo e alla realizzazione di tale progetto mirano alla formazione di individui capaci di esprimere i loro pensieri e punti di vista sostenendoli con valide argomentazioni. L'alunno coinvolto nelle gare a squadra, senza accorgersene, indirettamente, acquisisce conoscenze varie e approfondite di tematiche anche complesse, maturando consapevolezza e pensiero critico. Nel dettaglio le 30 ore sono così suddivise: 8 ore di formazione sulla metodologia, 22 ore di Club Debate, cioè gare tra studenti. Si prevedono nel corso dell'anno le seguenti manifestazioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Debate Day - dicembre</li> <li>- Competizioni di livello base</li> <li>- Partecipazione a gare e tornei promossi dalla rete WeDebate, dalla SNDI, in ambito provinciale, extra-provinciale e nazionale; partecipazione alle gare di selezione per i campionati (competizione livello avanzato)</li> <li>- Competizioni di istituto</li> <li>- Competizioni tra scuole della città</li> <li>- Realizzazione di dibattiti pubblici aperti all'intera cittadinanza.</li> </ul>
<b>3</b>	<p><b>ATTORI NON SI NASCE SI DIVENTA!</b> <i>Docenti di riferimento: Prof.ssa Spadaro, prof.ssa Asprea</i></p> <p>La finalità di questo progetto è la promozione della cultura e dell'educazione teatrale, la consapevolezza di sé, il potenziamento delle capacità espressive e corporee, la gestione dello spazio, la sperimentazione di nuove dinamiche di rapporti interpersonali, l'inclusione, l'educazione alla convivenza pacifica tra i popoli, l'avvio di un percorso fenomenico di natura orientativa (humanities)</p>
<b>4</b>	<p><b>CASA ECOLOGICA: COSTRUIRE SOSTENIBILE</b> <i>Docenti di riferimento: Prof. Calderone, prof.ssa Maccarrone</i></p> <p>Il progetto si propone di esplorare soluzioni innovative per affrontare le sfide ambientali contemporanee nel settore della bioarchitettura. Nella didattica laboratoriale il coinvolgimento interdisciplinare delle materie d'insegnamento scientifico e tecnologico può trasmettere e favorire la conoscenza sempre più consapevole del benessere abitativo attraverso un progetto di casa ecologica e architettura sostenibile. Utilizzando il disegno CAD, saranno elaborati progetti che integrano tecnologie eco-friendly e design sostenibile. L'idea principale è quella impiegare materiali riciclati e a basso impatto ambientale. La</p>

	<p>forma degli edifici dovrà seguire la massimizzazione dell'efficienza energetica, sfruttando l'illuminazione naturale e l'isolamento termico. Particolare attenzione sarà rivolta all'implementazione di tecnologie green per promuovere un ambiente salubre e confortevole. Gli alunni saranno quindi chiamati a realizzare un progetto di bioarchitettura partendo dai protocolli di sostenibilità energetico-ambientale e dalle tecnologie innovative</p>
5	<p><b>IL MANIFESTO: DIVULGAZIONE DI UN EVENTO</b> <i>Docenti di riferimento: Prof. Calderone, prof. Vanfiori</i></p> <p>Il progetto prevede la creazione di manifesti pubblicitari attraverso software di disegno ha lo scopo di sviluppare competenze creative e digitali tra gli studenti. Utilizzando programmi avanzati di grafica, sarà possibile realizzare manifesti per promuovere eventi culturali, sportivi e sociali all'interno della scuola. Esplorare le tecniche del design grafico per comunicare in modo efficace il messaggio dell'evento, utilizzando segni, colori, immagini e testi al fine di catturare l'attenzione del pubblico. Saranno inoltre affrontati i temi della stampa tipografica e della composizione visiva quale presupposto per informare un evento. Le produzioni saranno infine realizzate promuovendo all'interno del laboratorio di disegno la collaborazione e la creatività di gruppo, incoraggiando lo scambio di idee per migliorare la qualità dei prodotti confezionati.</p>
6	<p><b>L'ARCHIMEIDE</b> <i>Docenti di riferimento: Prof.ssa Mendolia, prof.ssa Asprea</i></p> <p>La finalità di questo progetto è volto ad avvicinare i ragazzi al linguaggio della poesia e della musica. Ironia, ritmo e citazioni classiche aiuteranno i giovani a riscoprire quanta 'corrispondenza di armoniosi sensi' ci sia, oggi come ieri, tra le note e le parole.</p>
7	<p><b>LA MAGIA DEL CINEMA</b> <i>Docenti di riferimento: Prof.ssa Pollicino, prof.ssa Trimarchi</i></p> <p>Il modulo prevede la realizzazione di un cineforum all'interno della scuola. Sotto la guida di un esperto gli alunni saranno guidati alla lettura consapevole di film italiani e stranieri. L'obiettivo del percorso è quello di costruire un gruppo responsabile di alunni capaci di scegliere pellicole dai temi consoni alla sensibilità adolescenziale e di condurre presentazioni ai loro coetanei. Con l'attrezzatura presente a scuola il gruppo potrà realizzare un breve video</p>
8	<p><b>C.A.N.</b> <i>Docenti di riferimento: Prof.ssa Furnari</i></p> <p>Il Progetto "C.A.N." (Canottaggio Alfabetizzazione Novità) promuove divulgazione della pratica del Canottaggio e si pone l'obiettivo di avvicinare gli studenti a questa disciplina sportiva attraverso un approccio concreto e razionalmente organizzato sul piano educativo e metodologico grazie ad una pratica sportiva ad alto contenuto formativo, sia sul piano strettamente fisico-motorio, sia su quello emotivo-relazionale. L'accesso degli sport cosiddetti "nautici" alla sfera scolastica trova diversi ostacoli, dovuti alla complessità logistica delle attività, alla mancanza di fondi da utilizzare per il trasporto degli studenti e all'elemento acqua. Questo progetto rappresenta un concreto supporto per aiutare questo sport, molto diffuso nel nostro territorio, a competere alla pari delle discipline sportive scolastiche gestionalmente meno complesse. Un percorso multi-sportivo ed educativo volto a promuovere lo sviluppo motorio globale dei ragazzi, a favorire la scoperta di tanti sport, a diffondere la cultura del benessere e del movimento. Il progetto intende avvicinare al Canottaggio e ai valori che questo sport porta con sé: disciplina, rispetto dell'ambiente, delle regole e degli altri, sana competizione, resilienza. Questo progetto è un percorso di insegnamento/apprendimento basato su un setting di apprendimento alternativo e che si avvale di una pluralità di modelli metodologici capaci di orientare ed arricchire l'azione didattica, per promuovere la conoscenza e la pratica delle attività motorie e sportive del Canottaggio.</p>
9	<p><b>GIOCHI DI STRADA</b> <i>Docenti di riferimento: Prof.ssa Furnari, prof.ssa Arena M.G.</i></p> <p>Il Progetto "Giochi di strada" è un progetto finalizzato all'implementazione della proposta formativa motoria e sportiva scolastica curriculare che, con approcci metodologici alternativi, vuole far conoscere la tradizione e l'innovazione di attività del territorio. Si uscirà dalla scuola, in orario extracurriculare, per conoscere e praticare attività motorie all'aria aperta. Si offrirà un ambiente di apprendimento alternativo e si solleciterà ad un rinnovato rapporto con l'ambiente e il territorio. Dalla giocoleria, alle camminate in riva al mare, ai giochi della tradizione del proprio territorio, all'analisi delle trasformazioni dello sport</p>

	<p>nelle nostre strade come specchio dell'inclusione di altre culture, e poi orienteering, running, bicicletta, ginnastica, parkour, gioco della campana, salto con la corda, gioco dell'elastico. Gli "sport di strada", nati nel mondo in modo spontaneo, lontano dalla logica della prestazione e dello sport moderno com'è inteso oggi e che rappresentano tradizione ma anche interazione di culture, conoscenza e rispetto dell'ambiente. L'attività all'aria aperta, per strada, in ambiente urbano e/o naturale sarà uno strumento educativo, di espressione di libertà, di accettazione dei propri limiti, sarà possibilità di conoscere gli altri, promuoverà coraggio, mirerà alla coesione e all'integrazione sociale, farà conoscere il proprio territorio e territori vicini e ne favorirà il rispetto. Questo progetto è un percorso di insegnamento/apprendimento basato su un setting alternativo e che si avvale di una pluralità di modelli metodologici capaci di orientare ed arricchire l'azione didattica per promuovere la conoscenza e la pratica delle attività motorie e sportive all'aria aperta</p>
<p>10</p>	<p><b>ARCHINUNTIUS</b> <i>Docenti di riferimento: Prof.ssa Roberti, prof. Donato</i></p> <p>Educare a leggere in modo analitico i fatti, le notizie, le opinioni e abituarli a riscriverle sarà una delle prime tecniche utilizzate per soffermare l'attenzione di ogni singolo studente proprio sul dato stilistico. Un passo fondamentale è la costituzione del team di lavoro: stabilire compiti e requisiti dei componenti del comitato redazionale, fissare con chiarezza le "politiche editoriali" della rivista (di pubblicazione, di review, di redazione, etc.), definire le procedure e la tempistica delle fasi del workflow editoriale. Gli elementi tipici di un team redazionale sono: il direttore responsabile, i vicedirettori, il comitato scientifico, i revisori, la segreteria di redazione (curatore dei contenuti, caporedattore, curatore della grafica, correttore di bozze, etc.). Si procederà in tal senso alla nomina dei vari ruoli con l'obiettivo di far confluire la rivista online nel nostro sito istituzionale.</p>
<p>11</p>	<p><b>IL VANTAGGIO DI GIOCARE IN ANTICIPO</b> <i>Docenti di riferimento: Prof.ssa Valbruzzi, prof.ssa Buscemi</i></p> <p>Facendo si impara. Il problem solving è da sempre un utile strumento didattico in questa ottica le situazioni problematiche che investono la quotidianità sanno stimolare la curiosità degli allievi. E' un modo per far dare il meglio di sé alle intelligenze più vivaci che non sempre vengono intercettate. Per partecipare al corso non è indispensabile avere un approccio assiomatico, ma competenze trasversali, come saper interpretare e comprendere un testo, trovando soluzioni creative e intuitive. In questo spirito il corso può certamente costituire un contributo efficace per migliorare le capacità logiche e di problem solving nei nostri allievi, e saranno un utile spunto di riflessione per chi di loro dopo il liceo vorrà frequentare una facoltà economica. La programmazione lineare è un potente strumento matematico che può essere applicato a molte situazioni della vita quotidiana per aiutarci a prendere decisioni ottimali. In questo progetto, gli studenti esploreranno come la programmazione lineare può essere utilizzata per risolvere problemi pratici e prendere decisioni migliori nella loro vita. Questo progetto offre agli studenti l'opportunità di applicare i concetti della programmazione lineare a problemi concreti della vita quotidiana. Attraverso queste attività, gli studenti svilupperanno abilità di modellizzazione, problem-solving e decision-making, che saranno utili non solo in ambito scolastico, ma anche nella loro vita futura.</p>
<p>12</p>	<p><b>NATURA SANAT</b> <i>Docenti di riferimento: Prof.ssa Irrera, prof. Lo Presti</i></p> <p>Il progetto mira al raggiungimento di diversi obiettivi legati alla sensibilità e al rispetto di natura e ambiente, non solo come elementi prettamente ecologici ma, anche, come elementi legati al benessere psicofisico della persona. Nello specifico, si vuole promuovere nella comunità scolastica la correlazione che esiste tra natura e benessere della persona attraverso la valorizzazione di ambienti scolastici esterni all'edificio scolastico e attraverso esperienze pratiche, direttamente immersi in ambienti naturali costieri e montani. Il progetto si articolerà in due fasi: -fase teorica (9 ore), che tratterà elementi di fisiologia e fisiopatologia correlati all'interazione tra uomo e ambiente. -fase pratica (21 ore), da effettuare negli spazi esterni della scuola attraverso la cura del verde, la piantumazione, la socializzazione e i dibattiti, e in aree naturali marine e boschive, attraverso lo studio e il monitoraggio della fauna e della flora, passeggiate neisentieri, messa a dimora di alberi (in accordo con il Corpo Forestale locale), ascolto e riconoscimento dei suoni della natura, riflessioni e percezioni su quanto spiegato nella fase teorica.</p>

### **ALLA SCOPERTA DELLA ROBOTICA ED OLTRE**

*Docenti di riferimento: Prof. Arena A, prof.ssa Buscemi*

**13**

L'obiettivo del percorso formativo è quello di far avvicinare gli alunni della classi del biennio al mondo del coding e della robotica educativa attraverso il "fare per imparare". Verrà sfruttata la predisposizione dei giovani alunni alla virtualizzazione di processi in autoapprendimento ma anche alla conoscenza delle Lego, questo al fine di implementare degli automi attraverso la piattaforma Lego Mindstrom di cui la scuola è già in possesso. Oltre alla conoscenza delle costruzioni un altro punto cardine del percorso sarà quello di incuriosire gli alunni sfidandoli alla programmazione degli oggetti, meccanismi e macchine, che potrebbero essere da loro stessi sviluppati, senza la necessaria conoscenza di uno specifico linguaggio di programmazione ma ricorrendo al linguaggio visuali basati sulla logica dei processi. "Non poniamo limiti alla creatività della mente umana".