



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE

I.I.S. "A. Meucci"

Liceo Scientifico, Liceo Linguistico,  
Liceo delle Scienze Umane, Istituto Tecnico Tecnologico



Cambridge Assessment  
International Education  
Cambridge International School



Erasmus+



pon  
2014-2020  
FONDI STRUTTURALI EUROPEI



RETE DI SCUOLE  
G. Falcone



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA  
Fondo europeo di sviluppo regionale

ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE - "A. MEUCCI"-RONCIGLIONE  
Prot. 0017941 del 21/11/2022  
IV-2 (Uscita)

Alle famiglie,  
Agli studenti  
Al Sito web istituzionale  
all'Albo d'Istituto

**OGGETTO: Avviso di selezione studenti per l'ammissione ai laboratori pomeridiani PON SOCIALITA', APPRENDIMENTI E ACCOGLIENZA - "GO...ALL!"**

*Fondi Strutturali Europei — Obiettivi Specifici 10.1- 10.2 – Azione 10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base - Avviso pubblico prot. n. 33956 - del 18/05/2022 – FSE Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze e per l'aggregazione e la socializzazione delle studentesse e degli studenti – socialità, apprendimenti e accoglienza. Sotto Azione 10.2.2A - Competenze di Base*

**Articolazione e durata del corso:**

I percorsi formativi sono finalizzati al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave attraverso l'utilizzo di metodologie didattiche innovative (vedi abstract allegato) e sono articolati nei seguenti moduli:

Azione modulo	Tipologia Modulo e sede di attivazione	Titolo del Modulo	n° ore
10.2.2A	Competenza alfabetica funzionale Bassano Romano	"Parole in gioco"	30
10.2.2A	Competenza alfabetica funzionale Ronciglione	"Parole in gioco 2"	30
10.2.2A	Competenza multilinguistica Bassano Romano	"Words"	30
10.2.2A	Competenza multilinguistica Ronciglione	"Mirum Iter"	30
10.2.2A	Competenze in STEM Ronciglione	"Esploriamo"	30
10.2.2A	Competenze in STEM Ronciglione	"Conto alla rovescia"	30

10.2.2A	Competenze in STEM Bassano Romano	“Conto alla rovescia 2”	30
10.2.2A	Competenze in STEM Bassano Romano (ITT)	“Arduino Lab”	30
10.2.2A	Competenze digitale Bassano Romano (ITT)	“Robotic Lab”	30
10.2.2A	Competenze digitale Ronciglione	“Robotic Lab 2”	30
10.2.2A	Competenze digitale Bassano Romano	In Lab	30
10.2.2A	Competenza in materia di cittadinanza Ronciglione - Bassano Romano	“Equality”	30

### Destinatari: caratteristiche e requisiti di accesso

I corsi sono rivolti a n. **20** partecipanti per modulo, studenti dell’Istituto “A. Meucci” del primo biennio e del secondo biennio, selezionati in funzione dalle domande pervenute aventi i seguenti requisiti:

- Essere iscritti all’I.I.S. “A. Meucci” nell’anno scolastico 2022/2023 al primo o secondo biennio;
- Impegno formale a partecipare a tutte le fasi del progetto nel periodo previsto.

### Modalità presentazione domanda

Il candidato dovrà presentare la documentazione di seguito indicata:

1. domanda di partecipazione al corso, redatta sull’apposito modello “**Allegato A**” dell’avviso debitamente firmato dal candidato e da almeno uno dei genitori;
2. fotocopia di un documento valido e codice fiscale dello studente;
3. dichiarazione di responsabilità genitoriale e liberatoria “**Allegato B**”, da parte dei genitori dello studente, debitamente firmata e corredata dal documento di identità di almeno uno dei genitori;

La domanda di ammissione, corredata della suddetta documentazione, dovrà essere presentata inviandola all’indirizzo mail: [pon@ameucci.it](mailto:pon@ameucci.it) , a pena di esclusione, **entro le ore 12.00 del giorno 22/12/2022**. La modulistica, allegata al presente avviso, è anche scaricabile dal sito della scuola [www.ameucci.it](http://www.ameucci.it) dalla sezione Genitori e Aluni - modulistica – PON – PON Socialità, apprendimenti e accoglienza.

Ogni candidato può chiedere di partecipare ad uno o più moduli, fino ad un massimo di tre. Nell’eventualità di candidatura a più moduli indicare l’ordine di preferenza (**1 = prima preferenza, 2 = seconda preferenza, 3 = terza preferenza**) di ammissione agli stessi.

### Valutazione delle domande e modalità di selezione

Saranno ammessi alla frequenza del corso tutti gli studenti richiedenti fino ad un massimo di 20, fermo restando che il numero minimo di studenti partecipanti per l’attivazione di ciascun modulo non può essere inferiore a 10. Nel caso in cui il numero dei richiedenti sia inferiore a 10 unità in entrambe le sedi per l’attivazione dello stesso modulo, la Dirigenza si riserva il diritto di unificare i due moduli in un unico corso da effettuarsi nella sede con maggior numero di iscritti.

Nel caso di esubero di candidature il Dirigente Scolastico, con apposita commissione formata da docenti della scuola e nominata allo scadere dei termini di presentazione delle istanze di partecipazione, stilerà una graduatoria di valutazione.

L'istruttoria delle domande, per valutarne l'ammissibilità sotto il profilo formale, avverrà con le seguenti modalità:

- ✓ Rispetto dei termini di partecipazione delle domande (farà fede la data di ricezione da parte dell'Istituto);
- ✓ Correttezza e completezza della documentazione inoltrata.

In ogni corso verranno ammessi:

- 6 studenti con media dei voti  $\geq$  a 8/10;
- 8 studenti con media dei voti da 6/10 a 7.9/10;
- 4 studenti con media dei voti insufficiente;
- 2 studenti BES.

Nel caso in cui il numero delle domande di ammissione al corso superi il numero massimo dei posti previsti, sarà stilata una graduatoria in base alla:

- ✓ Media dei voti riportata a seguito dello scrutinio intermedio del trimestre dell'a.s. 2022-2023;

A parità di media si darà precedenza alla valutazione minore riportata allo scrutinio intermedio del trimestre dell'a.s. 2022-2023 nella disciplina affine al modulo scelto;

In caso di parità dei suddetti criteri la precedenza sarà data al candidato più giovane.

### **Graduatoria finale**

La graduatoria finale, ove occorra, verrà redatta in base ai titoli valutati e ai risultati della selezione effettuata. L'elenco dei candidati ammessi al percorso saranno pubblicati, entro **30** giorni dal termine della presentazione delle domande, nel sito web istituzionale – albo online e sezione PON e consultabili nella bacheca del registro elettronico Argo.

### **Sede di svolgimento**

I singoli percorsi formativi si svolgeranno in orario extracurricolare, di pomeriggio, presso la sede centrale di Ronciglione, Corso Umberto I e nel plesso di San Vincenzo di Bassano Romano, come specificato nella tabella sopra allegata, nel luogo di frequenza del richiedente, secondo un calendario che verrà definito e comunicato successivamente. Tutti i corsi si concluderanno entro il mese di maggio 2023.

### **Frequenza al corso**

La frequenza al corso è obbligatoria. La frequenza ai corsi, per gli studenti del secondo biennio, sarà valutata come credito scolastico.

È consentito un numero massimo di ore di assenza, a qualsiasi titolo, pari al 25% del totale delle ore previste. Gli allievi che supereranno tale limite, pur potendo continuare a partecipare al corso, non potranno ricevere l'attestato di merito e non sarà valutato come credito scolastico per gli studenti del secondo biennio.

**Il Dirigente Scolastico**  
prof.ssa Laura P. Bonelli

## ALLEGATO A – DOMANDA DI PARTECIPAZIONE

Al Dirigente Scolastico

A cura dello studente:

Il/La sottoscritto/a \_\_\_\_\_ nato/a  
a \_\_\_\_\_ prov. \_\_\_\_\_ il \_\_\_\_\_ residente a \_\_\_\_\_ in  
via \_\_\_\_\_ tel. \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_

Cod.fiscale \_\_\_\_\_ frequentante nell'a.s.  
2022/2023 la classe \_\_\_\_\_ sezione \_\_\_\_\_ indirizzo \_\_\_\_\_ presso l'IIS  
"A.MEUCCI" di \_\_\_\_\_

- Studente BES (barrare la casella se in possesso di PDP/PEI)

### CHIEDE

di partecipare alla selezione per la frequenza dei moduli previsti dal PON FSE

### "SOCIALITA', APPRENDIMENTI E ACCOGLIENZA"

secondo l'allegata tabella riepilogativa. ( **Allegato C** )

Barrare la casella scelta per partecipare

indicare in numero di preferenza: *1 = prima preferenza, 2 = seconda preferenza, 3 = terza preferenza.*

<i>Azione modulo</i>	<i>Tipologia Modulo e sede di attivazione</i>	<i>Titolo del Modulo</i>	<i>n° ore</i>	<i>Numero preferenza</i>
10.2.2A	Competenza alfabetica funzionale Bassano Romano	"Parole in gioco"	30	
10.2.2A	Competenza alfabetica funzionale Ronciglione	"Parole in gioco 2"	30	
10.2.2A	Competenza multilinguistica Bassano Romano	"Words"	30	
10.2.2A	Competenza multilinguistica Ronciglione	"Mirum Iter"	30	
10.2.2A	Competenze in STEM	"Esploriamo"	30	

	Ronciglione			
10.2.2A 10.2.2A	Competenze in STEM Ronciglione	"Conto alla rovescia"	30	
10.2.2A	Competenze in STEM Bassano Romano	"Conto alla rovescia 2"	30	
10.2.2A	Competenze in STEM Bassano Romano (ITT)	"Arduino Lab"	30	
10.2.2A	Competenze digitale Bassano Romano (ITT)	"Robotic Lab"	30	
10.2.2A	Competenze digitale Ronciglione	"Robotic Lab 2"	30	
10.2.2A	Competenze digitale Bassano Romano	In Lab	30	
10.2.2A	Competenza in materia di cittadinanza Ronciglione Bassano Romano	"Equality"	30	

*Lo stesso si impegna a frequentare con costanza ed impegno il modulo o i moduli prescelti consapevole che per l'amministrazione il progetto ha un impatto notevole sia in termini di costi che di gestione. È altresì consapevole che la frequenza è obbligatoria e che non potrà superare il 25% del monte ore totale di assenze ai fini del rilascio dell'attestato di frequenza e del riconoscimento come credito scolastico (per gli studenti del secondo biennio).*

Data \_\_\_\_\_

Firma dello studente

\_\_\_\_\_

**Allegare copia del documento di identità e del codice fiscale dello studente**

ALLEGATO B - DICHIARAZIONE DI RESPONSABILITA' GENITORIALE

*A cura dei genitori:*

I sottoscritti \_\_\_\_\_ geni-  
tori dello studente \_\_\_\_\_ frequentante la classe \_\_\_\_\_ sez.  
\_\_\_\_\_ indirizzo \_\_\_\_\_ plesso \_\_\_\_\_

dell'IIS "A. Meucci"

DICHIARANO

di aver preso visione del bando e di accettarne il contenuto consapevole che le attività formative si terranno in orario extracurricolare pomeridiano, che la frequenza è obbligatoria e che non potrà essere superato il 25% di assenze rispetto al monte ore totale.

Autorizzano, inoltre, l'istituto alla pubblicazione delle immagini, delle riprese video e di eventuali prodotti elaborati durante le attività formative, sul sito internet e/o comunque alla loro diffusione nell'ambito della realizzazione di azioni programmate dall'Istituto stesso. Sono consapevoli che tutto il materiale prodotto sarà conservato agli atti dell'istituto. Si precisa che l'istituto depositario dei dati personali, potrà, a richiesta, fornire all'autorità competente del Ministero dell'Istruzione e del Merito le informazioni necessarie per le attività di monitoraggio e valutazione del processo formativo a cui è ammesso lo studente.

I sottoscritti acconsentono al trattamento dei dati personali del/della proprio/a figlio/a e autorizzano codesto Istituto solo per le finalità connesse con la partecipazione alle attività formative previste dal progetto.

Data \_\_\_\_\_

Firma dei genitori

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**N.B.: In caso di un solo genitore dichiarante barrare la parte non compilata**

**Allegare copia del documento di identità di almeno un genitore**

## ALLEGATO C

### Tabella riepilogativa moduli PON FSE “SOCIALITA’, APPRENDIMENTI E ACCOGLIENZA”

#### PROGETTO “GO...ALL!”

<i>TIPOLOGIA MODULO E SEDE DI ATTIVAZIONE</i>	<i>TITOLO DEL MODULO</i>	<i>N° ORE</i>	<i>INDICAZIONE DIDATTICA</i>
1. Competenza alfabetica funzionale Bassano Romano	“Parole in gioco”	30	<i>Potenziamento di lingua italiana</i>
<p><i>Descrizione del modulo</i></p> <p>La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l’accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L’apprendimento mnemonico di regole, tipico dell’insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l’attività didattica prevede l’adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della “grammatica valenziale” e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l’apprendimento dinamico e stimolante.</p>			
2. Competenza alfabetica funzionale Ronciglione	“Parole in gioco 2”	30	<i>Potenziamento di lingua italiana</i>
<p><i>Descrizione del modulo</i></p> <p>La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l’accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L’apprendimento mnemonico di regole, tipico dell’insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l’attività didattica prevede l’adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della “grammatica valenziale” e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l’apprendimento dinamico e stimolante.</p>			
3. Competenza multilinguistica Bassano Romano	“Words”	30	<i>Laboratorio digitale per il potenziamento della lingua straniera</i>
<p><i>Descrizione del modulo</i></p> <p>A 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>			

4. Competenza multilinguistica Ronciglione	“Mirum Iter”	30	Laboratorio sulle lingue classiche
<p><i>Descrizione del modulo</i></p> <p>Il laboratorio mira a coniugare l’analisi rigorosa dei testi classici e delle lingue antiche con l’impiego delle tecnologie digitali per sviluppare competenze sociali e trasversali specifiche. L’attività prevede l’analisi in chiave multimediale di un tema presente in un testo classico visto sia nell’ottica antica che in una ottica contemporanea e la successiva realizzazione di un prodotto digitale (blog, presentazione interattiva, video) a piccoli gruppi. Un team di studenti realizzerà anche un gioco interattivo (gamification) sulla lingua e sullo stile del testo classico con l’utilizzo di specifiche app per la creazione di cruciverba interattivi.</p>			
5. Competenze in STEM Ronciglione	“Esploriamo”	30	Laboratorio di Scienze
<p><i>Descrizione del modulo</i></p> <p>Le STEM vanno nella direzione di un approccio integrato alle discipline di ambito scientifico. Nel laboratorio si offre agli alunni il confronto con l’oggetto di studio (un problema reale o un fenomeno riprodotto in laboratorio), si pongono delle domande significative, si formulano e confrontano delle ipotesi, le si verificano attraverso esperimenti da loro progettati e se ne discutono i risultati con i propri compagni e con il docente per concludere con una nuova domanda di ricerca.</p>			
6. Competenze in STEM Ronciglione	“Conto alla rovescia ”		Potenziamento di Matematica
<p><i>Descrizione del modulo</i></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>			
7. Competenze in STEM Bassano Romano	“ Conto alla rovescia 2”		Potenziamento di Matematica
<p><i>Descrizione del modulo</i></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>			



8. Competenze in STEM Bassano Romano (ITT)	"Arduino Lab"		<i>Competenze in Scienze, Tecnologie e Matematica</i>
<p><i>Descrizione del modulo</i></p> <p>Il pensiero computazionale costituisce 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 del sistema Arduino con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.</p>			
9. Competenze digitale Bassano Romano (ITT)	"Robotic Lab"		<i>Laboratorio di coding e robotica</i>
<p><i>Descrizione del modulo</i></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>			
10. Competenze digitale Ronciglione	"Robotic Lab 2"		<i>Laboratorio di coding e robotica</i>
<p><i>Descrizione del modulo</i></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>			
11. Competenze digitale Bassano Romano	"In Lab"		<i>Laboratorio di tinkering e making</i>
<p><i>Descrizione del modulo</i></p> <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>			
Competenza in materia di cittadinanza Ronciglione Bassano Romano	"Equality"		<i>Laboratorio sulle pari opportunità e il rispetto delle differenze</i>
<p><i>Descrizione del modulo</i></p> <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, scvere 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>			

