



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Istituto Tecnico Commerciale e per Geometri " Attilio Deffenu "

Prot. n. 2302

Olbia, 28 Gennaio 2022

Programma Operativo Nazionale PON e POC "Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento" finanziato con FSE e FDR - **Avviso 9707** del 27/04/2021 FSE "Apprendimento e socialità". Azione 10.1.1, *Sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità* - sottoazione 10.1.1A - *Interventi per il successo scolastico degli studenti*- **CUP: F99J21002430006**

Azione 10.2.2, *Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base* - sottoazione 10.2.2A - *Competenze di base*- **CUP: F99J21002440006**

**SECONDA RIAPERTURA TERMINI
AVVISO DI RECLUTAMENTO PROT. N. 10647 DEL 04.06.2021**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTA la determinazione del 04.06.2021 prot. n. 10647 – Avviso di reclutamento ESPERTI - progetto FSE FDR indicato in premessa;

DECRETA

- 1. La riapertura dei termini di reclutamento** secondo i criteri stabiliti nel Bando in allegato, **esclusivamente per i seguenti Moduli:**

RIEPILOGO MODULI Azione 10.2.2 – Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base Sotto azione 10.2.2A - Competenze di base – Titolo Progetto: <i>Non solo scuola</i>	
Tipologia Modulo 6	Competenza digitale
Titolo	Coding educativo
Durata	30 ore
Destinatari	Alunni secondaria superiore (2 ciclo) – interni ITCG DEFFENU
Descrizione	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.
Figure professionali	Esperto del settore



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEIpon
2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

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

MIUR

Tipologia Modulo 7	Competenza digitale
Titolo	Creatività per tutti
Durata	30 ore
Destinatari	Alunni secondaria superiore (2 ciclo) – interni ITCG DEFFENU
Descrizione	Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria". 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).
Figure professionali	Esperto del settore

Tipologia Modulo 8	Competenza in materia di cittadinanza
Titolo	Coltivando insieme
Durata	30 ore
Destinatari	Alunni secondaria superiore (2 ciclo) – interni ITCG DEFFENU
Descrizione	L'educazione all'ambiente naturale e alla natura si basa anche su esperienze di tipo laboratoriale per conoscere gli attrezzi per la coltivazione, le aiuole delle piante officinali, i diversi cereali, l'orto e le sue stagioni, le piante aromatiche, la raccolta di fiori o foglie per sperimentare la conservazione e l'uso delle piante raccolte. Il percorso prevede attività di apprendimento e sperimentazione, quali ciclo vitale delle piante e loro differenze, i frutti e i semi, vita degli insetti (il loro corpo, il loro colore, le zampe, la bocca, gli elementi di difesa; danze e mimetismi; crescita e sviluppo), conoscenza degli animali della fattoria, percorsi di orticoltura e floricoltura, finalizzati a sviluppare abilità pratiche e manuali, di osservazione e conoscenza "sul campo" dei cicli biologici dei vegetali e degli animali.
Figure professionali	Esperto del settore

Tipologia Modulo 11	Competenza imprenditoriale
Titolo	Sviluppo di impresa
Durata	30 ore



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEIpon
2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



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

Destinatari	Alunni secondaria superiore (2 ciclo) – interni ITCG DEFFENU
Descrizione	Il laboratorio inizia attraverso un brainstorming per l'individuazione e selezione di idee da sviluppare concretamente con definizione di punti di forza e punti di debolezza per ogni idea per favorire l'emersione di ruoli e personalità. Ogni gruppo di lavoro verrà strutturato con un project-manager chiamato a coordinare le altre figure alle quali saranno assegnate mansioni specifiche. Sono previsti anche giochi di ruolo basati sull'organizzazione di un'impresa o un gruppo di lavoro, per far emergere i fattori che intervengono sull'efficienza e l'efficacia di un gruppo di lavoro come ambiente, comunicazione interna, chiarezza dei ruoli, etc., oltre ad esercizi per confrontare diverse modalità di lavoro (es. lavoro individuale, competitivo o cooperativo) o per rafforzare l'idea di gruppo e di interdipendenza (es. camminata di gruppo) o per confrontare le modalità di project-management di diversi gruppi.
Figure professionali	Esperto del settore

Tipologia Modulo 12	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Titolo	Musica elettronica
Durata	30 ore
Destinatari	Alunni secondaria superiore (2 ciclo) – interni ITCG DEFFENU
Descrizione	L'esperienza musicale precoce permette agli studenti di sviluppare la capacità di pensare musicalmente durante l'ascolto o l'esecuzione musicale. Attraverso i suoni di un brano musicale ascoltato o eseguito, si riesce a richiamare nella mente la musica ascoltata poco o molto tempo prima, predire, durante l'ascolto, i suoni che ancora devono venire, cantare una musica nella testa, 'ascoltarla' nella testa mentre si legge o si scrive uno spartito, improvvisare con la voce o con uno strumento. Proprio come lo sviluppo del linguaggio, l'intelligenza musicale può essere favorita attraverso specifiche attività, che saranno svolte durante il laboratorio. La musica, inoltre, è fondamentale per contrastare ansie e paure e permette agli studenti di allontanare i sentimenti negativi, contribuendo allo sviluppo emotivo e alle competenze affettive.
Figure professionali	Esperto del settore

Il termine di presentazione delle domande di partecipazione viene fissato al 04.02.2022, con le medesime modalità previste dall' AVVISO DI RECLUTAMENTO PROT. N. 10647 DEL 04.06.2021

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Salvatrice Enrica SCUDERI

Via Vicenza n. 63 07026 Olbia – tel. 0789 66936 fax 0789 642352

Cod. Scuola SST010001 - C.F. 91025160903

E-mail: SST010001@istruzione.it

