

Programma Operativo Complementare (POC) “Per la Scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Finanziato con il Fondo di Rotazione (FdR) – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1 – Avviso pubblico prot. n. 33956 del 18/05/2022 – Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l’accoglienza

CODICE PROGETTO: 10.2.2A-FDRPOC-AB-2022-81

TITOLO PROGETTO Competenze in gioco – Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

CUP: E44C22000580007

**1. Denominazione Progetto**

Indicare la denominazione del Progetto

Numero modulo		Titolo del modulo	Tipologia del modulo/Destinatari	Numero di ore
□	1	<b>Leggere per scoprire nuovi mondi</b>	<b>Competenza alfabetica funzionale</b>	30
			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. Inoltre si concentra sull’evoluzione della scrittura in ambiente digitale, l’utilizzo dei social media in chiave di scambio di contenuti letterari anche con la creazione, da parte degli studenti, di podcast e blog condivisi.	
			15 studentesse e studenti	
□	2	<b>English Course</b>	<b>Competenza multilinguistica</b>	30
			Le attività del laboratorio mirano alla pratica didattica della lingua straniera con un approccio “comunicativo” a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti	
			20 studentesse e studenti	
□	3	<b>Webmaster</b>	<b>Competenza digitale</b>	30
			Il laboratorio intende guidare gli studenti nella creazione e messa in opera di un proprio sito web passando dalla progettazione, allo sviluppo grafico, alla scrittura dei contenuti e all’interazione con le reti sociali. Lo strumento di lavoro sarà WordPress	
			20 studentesse e studenti	
□	4	<b>Digital Bag</b>	<b>Competenza digitale</b>	30
			Il laboratorio intende accompagnare gli studenti lungo un percorso di alfabetizzazione informatica grazie al quale potranno essere autonomi nell’utilizzo delle funzioni di base del PC ma anche nell’utilizzo di strumenti di comunicazione e	

			software utili per le attività di studio e nel progetto di vita post-scolastico.	
			16 studentesse e studenti	
<input type="checkbox"/>	5	<b>Tutti uguali – diversità come valore</b>	<b>Competenza in materia di cittadinanza</b>	30
			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.	
			20 studentesse e studenti	
<input type="checkbox"/>	6	<b>Progetta la tua impresa</b>	<b>Competenza imprenditoriale</b>	30
			Il laboratorio inizia attraverso un brainstorming per l'individuazione e selezione di idee da sviluppare concretamente e favorire l'emersione di ruoli e personalità. Sono previsti anche giochi di ruolo basati sull'organizzazione di un'impresa o un gruppo di lavoro.	
			20 studentesse e studenti	

## 2. Obiettivi

## 3. Descrizione sintetica del Progetto

## 4. Attività

Specificare le diverse attività che saranno svolte con il relativo numero di ore

## 5. Metodologie utilizzate

## 6. Forme di monitoraggio, verifica e valutazione

--

DATA

IL DOCENTE/CANDIDATO

---

---