



LICEO SCIENTIFICO E LICEO DELLE SCIENZE UMANE

“R. POLITI”

Via Acrone n. 12 – 92100 AGRIGENTO - Tel. / Fax 0922 20535

E-Mail: agpm03000a@istruzione.it / PEC agpm03000a@pec.istruzione.it - C.F. 80003890847

Codice univoco UFWL55

Piano Nazionale Di Ripresa E Resilienza - Missione 4: Istruzione E Ricerca - Componente 1 Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università Investimento 1.4: Intervento straordinario finalizzato alla riduzione dei divari territoriali nelle scuole secondarie di primo e di secondo grado e alla lotta alla dispersione scolastica - Azioni di prevenzione e contrasto della dispersione scolastica- (D.M. 170/2022) Codice Progetto: M4C111.4-2022-981-P-16766 Cup C44d22003060006.

ATTIVITA'LABORATORIALE

Titolo

GUIDA TURISTICA PER UN GIORNO

Team di Progetto” Percorsi formativi e laboratoriali co-curricolari”- figura D

CLASSI PRIMO BIENNIO E SECONDO BIENNIO

Anno Scolastico 2023/2024

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'LABORATORIALE CO-CURRICULARE

Gli alunni **delle classi del primo biennio e del secondo biennio del Liceo Scientifico e delle Scienze Umane** che presentano fragilità didattiche verranno coinvolti nell'attività di laboratorio co-curriculare **di storia/italiano/arte di 20/40 ore** per implementare il curriculum scolastico, l'interesse, la motivazione, l'autostima, l'autoapprendimento, la metacognizione e potenziare le conoscenze e le competenze grammaticali, morfosintattiche linguistiche, storiche e artistiche attraverso attività improntate ad una metodologia laboratoriale che permetta di scoprire e di esplorarne le risorse sul piano delle competenze logiche, linguistiche, morfosintattiche e metacognitive, in linea con il punto 1,4 del PNRR , ovvero *“rendere efficaci le iniziative didattiche ed educative, predisponendo un contesto educativo complessivamente favorevole all'apprendimento per tutti e, in particolare, per le studentesse e gli studenti*

con maggiori difficoltà e a rischio di abbandono”.

La proposta progettuale consentirà di integrare l’offerta curriculare con quella extracurriculare attraverso una metodologia basata su esperienze multiple (laboratori in aula, laboratori nel territorio, esperienze in ambienti multiculturali etc..)

Si proporranno esperienze di apprendimento attive, partecipative, personalizzate, flessibili e capaci di adattarsi ai bisogni formativi e alle specificità cognitive di ciascuno studente.

DESTINATARI

Alunni di origine straniera delle classi del primo e del secondo biennio del Liceo Scientifico e del Liceo delle Scienze umane che, sulla base dei dati desunti dalle prove Invalsi, delle indicazioni fornite dai coordinatori di classe e degli esiti dello scrutinio finale, mostrano fragilità nell’ambito delle competenze cui fanno riferimento le Indicazioni Nazionali per la didattica nei Licei.

Il numero minimo di studenti partecipanti per l’attività laboratoriale sarà di 9 unità.

FINALITÀ

Partendo dall’analisi dei bisogni e dal contesto socio-culturale del territorio in cui la scuola opera, indicare le finalità da conseguire attraverso la realizzazione del progetto.

In linea con il punto 1,4 del PNRR, ovvero *“rendere efficaci le iniziative didattiche ed educative, predisponendo un contesto educativo complessivamente favorevole all’apprendimento per tutti e, in particolare, per le studentesse e gli studenti con maggiori difficoltà e a rischio di abbandono”*, il progetto si propone le seguenti finalità:

- Suscitare l’interesse per la lingua italiana
- Suscitare l’interesse per la storia e i monumenti del luogo in cui si vive
- Aumentare l’autostima
- Contribuire al successo scolastico degli alunni con fragilità e carenze, attraverso il complessivo raggiungimento degli obiettivi specifici della disciplina
- Ridurre la possibilità di abbandono scolastico
- Permettere agli alunni di acquisire **competenze e abilità attraverso l’utilizzo di risorse digitali e metodologie innovative, nello specifico: abilità cognitive e metacognitive** (come pensiero critico e creativo, imparare ad imparare, autoregolazione); **abilità sociali ed emotive** (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione); **abilità pratiche** (soprattutto connesse all’uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale)

OBIETTIVI SPECIFICI

- rafforzare le competenze di base
- usare la lingua italiana in modo utile
- acquisire consapevolezza della dimensione storica della realtà in cui vive
- acquisire la nozione di patrimonio storico-culturale;
- acquisire conoscenze di base del patrimonio storico-culturale del luogo in cui si vive
- acquisire un glossario di base per parlare del patrimonio storico- culturale
- sapersi orientare su una carta topografica
- saper utilizzare appunti, foto e documenti informativi per redigere brevi testi espositivi
- migliorare le competenze informatiche
- saper esporre oralmente, in modo chiaro e ordinato, utilizzando in modo adeguato tono di voce, pause, sguardo, gestualità

ABILITA’-COMPETENZE

ABILITA'

- Riflettere sulla ricchezza e la flessibilità della lingua, considerata nella sua grande varietà
- Usare il lessico disciplinare, con particolare attenzione ai termini che passano dalle lingue speciali alla lingua comune o che sono dotati di diverse accezioni nei diversi ambiti di uso
- Affrontare molteplici situazioni comunicative scambiando informazioni e idee per esprimere anche il proprio punto di vista
- Esprimersi, in forma scritta, con chiarezza e proprietà, variando - a seconda dei diversi contesti e scopi - l'uso personale della lingua
- Compiere per iscritto operazioni fondamentali, quali riassumere e parafrasare un testo dato, organizzare e motivare un ragionamento
- Illustrare e interpretare in forma scritta, anche in termini essenziali, un fenomeno storico, culturale, scientifico

COMPETENZE

- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti
- Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi
- Sapere fare un uso corretto dei mezzi di comunicazione e delle ICT;
- Sapere fare un uso creativo delle ICT per l'elaborazione di testi, immagini statiche e in movimento;
- Sapere fare un uso corretto della rete sia per la ricerca sia per lo scambio di informazioni.

ATTIVITÀ

Illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere.

Fase 1 • Presentazione dell'attività.

Fase 2	• Visita guidata attraverso la propria città. Gli studenti prendono appunti, scattano foto, raccolgono materiale illustrativo.
Fase 3	• Lavoro in classe: ricostruzione del percorso effettuato su carta topografica, riconoscimento di luoghi e monumenti visitati. Riflessione collettiva su quanto si è appreso, sugli aspetti che hanno destato maggiore curiosità. Riflessione anche sul lavoro della guida: che cosa significa presentare un sito, un monumento, quali elementi privilegiare, che vocabolario possedere. Al termine l'insegnante concorda con gli allievi (eventualmente divisi in gruppi) una lista di siti o monumenti da presentare.
Fase 4	• Correzione e valutazione collettiva dei testi realizzati. Eventuali lacune potranno essere colmate con brevi ricerche su Internet o con documenti forniti dall'insegnante. Preparazione dei testi definitivi creando un ebook digitale o una guida digitale.
Fase 5	• Addestramento all'orale, accompagnato da una riflessione sulla differenza tra comunicazione scritta e orale. Gli allievi devono apprendere a stabilire e mantenere il contatto con gli ascoltatori, utilizzando tono della voce, pause, sguardo e gesti.
Fase 6	• Visita guidata ai turisti: è il momento finale, con funzione anche di verifica.

TEMPI

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua.

L'attività laboratoriale avrà una durata di 20/40ore.

RISORSE UMANE

Indicare i profili di riferimento dei docenti, degli esperti e dei non docenti che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti.

ESPERTO:

- laurea in lettere indirizzo classico e/o moderno
- laurea in architettura
- abilitazione all'insegnamento
- competenze specifiche documentabili
- comprovata esperienza nell'attività didattica
- competenze metodologiche : Problem solving, cooperative learning,...
- competenze informatiche

TUTOR:

- collaborare con l'esperto nella conduzione delle attività;
- avere cura che nel registro didattico e di presenza vengano annotate le presenze e le firme dei partecipanti, l'orario di inizio e fine lezione,
- accertare l'avvenuta compilazione della prevista documentazione relativa a ciascun allievo;
- compilare il registro degli incontri per le parti di propria competenza, accedendo all'apposita piattaforma con la sua password;
- curare il monitoraggio fisico del corso, contattando gli alunni in caso di assenza ingiustificata;
- interagire con il Referente della dispersione scolastica;
- mantenere il contatto con i Consigli di Classe di appartenenza dei corsisti per monitorare la ricaduta dell'intervento sul curricolare;

- motivare i corsisti alla partecipazione;
- predisporre gli attestati finali di avvenuta frequenza.

RAPPORTI CON IL TERRITORIO ED ALTRE ISTITUZIONI

Quartieri della città ricchi di monumenti artistici e archeologici; Parco archeologico. Rapporti con l'Ente Parco

METODOLOGIA

Indicare le modalità di realizzazione delle attività.

L'attività laboratoriale si baserà su una metodologia partecipativa e interattiva in cui viene attivata un'operatività che è sia cognitiva che pratica in cui il frutto del pensiero verrà "esternalizzato" sotto forma di prodotto.

Si utilizzeranno le seguenti metodologie:

- Responsabilizzazione e coinvolgimento di tutti gli alunni
- Impiego di risorse digitali integrative: lezioni interattive e LIM, video, collegamenti web, etc;
- **Bring your own device:** i discenti possono utilizzare i propri dispositivi elettronici (smartphone, tablet e PC) durante l'attività, perché prendano parte ai processi laboratoriali
- **Collaborative learning:** modalità di apprendimento basata sulla valorizzazione della collaborazione che permette agli studenti di sentirsi corresponsabili del reciproco percorso.
- **Peer education:** i discenti hanno la possibilità di imparare l'uno dall'altro come avviene nella quotidianità. Imparano, cioè, da chi si pone le loro stesse domande e sta affrontando gli stessi problemi.
- **Problem solving**
Brain-storming

STRUTTURE E LABORATORI UTILIZZABILI

Aula informatica- parco archeologico-quartieri cittadini.

MATERIALI E ATTREZZATURE

Computer, Lim, stampanti.

PRODOTTO FINALE MULTIMEDIALE

Creazione di una guida digitale; Ebook digitale.

MODALITÀ DI VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO E STRUMENTI DI VALUTAZIONE

- Griglie e schede di rilevazione dei comportamenti, delle competenze e delle conoscenze acquisite.

MODALITÀ E STRUMENTI DI INFORMAZIONE E PUBBLICIZZAZIONE

- Sito della scuola, pagina facebook, Instagram, blog, giornali on -line

RISORSE FINANZIARIE NECESSARIE

Costi previsti per materiali, o qualunque altra cosa che richieda pagamenti o rimborsi, escluse le spese di personale.

