

Dettaglio dei percorsi da attivare:

Riepilogo moduli - 10.6.6A Percorsi alternanza scuola/lavoro		
Tipologia modulo	Titolo	Durata (ore)
Percorsi di alternanza scuola-lavoro in filiera	Gestire un'impresa AFM	120
Percorsi di alternanza scuola-lavoro in filiera	Gestire un'impresa ICT	120
Percorsi di alternanza scuola-lavoro in filiera	Gestire un'impresa Turistica	120
Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base digitali		
Tipologia modulo	Titolo	Durata (ore)
Competenze di cittadinanza digitale	Modulo 1: Citt@dini digitali	30
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Modulo 2: Digital Skills	30
Competenze di cittadinanza digitale	Modulo 3: cer.TIC.	60
Competenze di cittadinanza digitale	Modulo 4: Info.Mats.	30
Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali		
Tipologia modulo	Titolo	Durata (ore)
Educazione alimentare, cibo e territorio	Insieme nel Globo	60
Benessere, corretti stili di vita, educazione motoria e sport	Insieme a Volo (Pallavolo)	60
Educazione ambientale	Hot Ricicler	30
Cittadinanza economica	Educare all'impresa	30
Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base		
Tipologia modulo	Titolo	Durata (ore)
Lingua madre	Leggo e liberamente creo	30
Lingua madre	Italiano Insieme	30
Matematica	Avviciniamoci alla matematica	30
Scienze	Orto-giardino nella scuola (Per coltivare saperi e sapori)	30
Scienze	Il mito di Thule, Atlante delle isole remote	30
Lingua straniera (francese)	Apprendre le français	60
Lingua straniera (inglese)	English for European Citizenship	30

Lingua straniera (Spagnolo)	Europa que somos nosotros	30
Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali (patrimonio culturale/artistico/paesaggistico)		
Tipologia modulo	Titolo	Durata (ore)
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	Incontriamoci al museo	30
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	AversanArte - prima annualità	30
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	AversanArte - Seconda Annualità	30
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	AVR - Aversana Virtual Reality - prima annualità	30
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	AVR - Aversana Virtual Reality - seconda annualità	30
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	Masterclass - Gestione dei musei	30

Riepilogo moduli - 10.1.6A Azioni di orientamento		
Tipologia modulo	Titolo	Durata (ore)
Orientamento per il secondo ciclo	Pensare al Futuro - prima annualità	30
Orientamento per il secondo ciclo	Pensare al Futuro - seconda annualità	30
Orientamento per il secondo ciclo	Così scelgo - prima annualità	30
Orientamento per il secondo ciclo	Così scelgo - seconda annualità	30
Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base di Cittadinanza		
Tipologia modulo	Titolo	Durata (ore)
Cittadinanza Europea propedeutica al 10.2.3B	English for European Citizenship	30
Cittadinanza Europea propedeutica al 10.2.3C	Europe — that is us	30
Riepilogo moduli - 10.2.3B Potenziamento linguistico e CLIL		
Tipologia modulo	Titolo	Durata (ore)
Potenziamento linguistico e CLIL	TOURING ACROSS ART in EUROPE: two Roman Sites Pompei and Bath	60
Riepilogo moduli - 10.2.3C Mobilità transnazionale		
Tipologia modulo	Titolo	Durata
Mobilità transnazionale	European Integration: challenges and opportunities	3 settimane

Riepilogo moduli - 10.6.6A Percorsi alternanza scuola/lavoro		
Tipologia modulo	Titolo	Durata (ore)
Percorsi di alternanza scuola-lavoro in filiera	Gestire un'impresa AFM	120
Percorsi di alternanza scuola-lavoro in filiera	Gestire un'impresa ICT	120
Percorsi di alternanza scuola-lavoro in filiera	Gestire un'impresa Turistica	120

Titolo: Gestire un'impresa AFM

Destinatari: Allievi del Secondo Biennio (classi già identificate dal piano d'istituto di ASL)

DESCRIZIONE

Il progetto seguirà un iter di 120 ore: si cercherà di applicare le conoscenze e competenze acquisite, con l'ausilio dei mezzi tecnologici, per focalizzare la pratica con le discipline principali di indirizzo. In ordine si procederà:

1. laboratori di orientamento al lavoro: definizione dell'obiettivo professionale, autoimprenditorialità, il colloquio e l'assessment (20 ore)
2. corso di formazione sulla sicurezza generale dlgs 81/08 (10 ore)
3. Gli strumenti di marketing: Visibilità dell'attività ed uso della tecnologia (30 ore)
4. Simulazione aziendale: gestione e lavori di gruppo con l'ausilio di software (30 ore)
5. Principi cardini della gestione aziendale: Sistema aziendale e gestione delle risorse e tecnologie (30 ore)

Titolo: Gestire un'impresa ICT

Destinatari: Allievi del Secondo Biennio (classi già identificate dal piano d'istituto di ASL)

DESCRIZIONE

Il progetto seguirà un iter di 120 ore: si cercherà di applicare le conoscenze e competenze acquisite, con l'ausilio dei mezzi tecnologici, per focalizzare la pratica con le discipline principali di indirizzo.

In ordine si procederà:

1. Laboratori di orientamento al lavoro: definizione dell'obiettivo professionale, autoimprenditorialità, il colloquio e l'assessment (20 ore)
2. Corso di formazione sulla sicurezza generale dlgs 81/08 (10 ore)
3. gli strumenti di marketing: Visibilità dell'attività ed uso della tecnologia (30 ore)
4. Simulazione aziendale: gestione e lavori di gruppo con l'ausilio di software (30 ore)
5. Principi cardini della gestione aziendale: Sistema aziendale e gestione delle risorse e tecnologie (30 ore)

Titolo: Gestire un'impresa Turistica

Destinatari: Allievi del Secondo Biennio (classi già identificate dal piano d'istituto di ASL)

DESCRIZIONE

Il progetto seguirà un iter di 120 ore: si cercherà di applicare le conoscenze e competenze acquisite, con l'ausilio dei mezzi tecnologici, per focalizzare la pratica con le discipline principali di indirizzo.

In ordine si procederà:

1. laboratori di orientamento al lavoro: definizione dell'obiettivo professionale, autoimprenditorialità, il colloquio e l'assessment (20 ore)
2. corso di formazione sulla sicurezza generale dlgs 81/08 (10 ore)
3. Gli strumenti di marketing: Visibilità dell'attività ed uso della tecnologia (30 ore)
4. Simulazione aziendale: gestione e lavori di gruppo con l'ausilio di software (30 ore)

5. Principi cardini della gestione aziendale: Sistema aziendale e gestione delle risorse e tecnologie (30 ore)

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base digitali		
Tipologia modulo	Titolo	Durata (ore)
Competenze di cittadinanza digitale	Modulo 1: Citt@dini digitali	30
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Modulo 2: Digital Skills	30
Competenze di cittadinanza digitale	Modulo 3: cer.TIC.	60
Competenze di cittadinanza digitale	Modulo 4: Info.Mats.	30

Titolo: Modulo 1: Citt@dini digitali

Destinatari: Allievi del Primo Biennio

DESCRIZIONE:

Il progetto è strutturato in cinque fasi per 30 ore complessive:

1. Accesso ed Alfabetizzazione: ogni studente può imparare a usare gli strumenti, anche digitali, al servizio della conoscenza, ed ad approfondire gli argomenti autonomamente utilizzando i motori di ricerca e distinguendo le fonti di informazione disponibili.
2. Comunicazione e Netiquette: Diffondere agli studenti le regole e i comportamenti che aiutano a evitare conflitti e incomprensioni online. Inoltre, i ragazzi dovranno capire cosa è "appropriato" all'interno della scuola. Capire l'importanza della differenza tra l'uso ludico e l'uso utile dei device digitali
3. Diritti e responsabilità: approfondire le tematiche relative a copyright e sanzioni, libertà di parola, privacy e rispetto sul web.
4. Salute: Capire come usare le attrezzature ed internet (senza dipendenze) ed evitare l'uso improprio di computer e smartphone.

Sicurezza: la scuola è l'ambiente ideale per insegnare ai ragazzi i pericoli di operare nel mondo digitale: salvaguardare i dati personali, evitare il phishing e le frodi, sapere cosa sono e come evitare malware, virus e altri tipi di minacce.

Titolo: Modulo 2: Digital Skills.

Destinatari: Allievi del Primo Biennio

DESCRIZIONE:

Il progetto è strutturato in tre fasi per 30 ore complessive:

1. Capire le basi della programmazione: causa-effetto, azione-reazione, primi passi di sviluppo, etc. (9 ore)
2. Usare scratch per comporre situazioni e dare una logica di movimento (9 ore)
3. Comporre più stage che verranno assemblati ed analizzati dai ragazzi che devono capire come affrontare i diversi contesti (12 ore).

Utilizzando Scratch come introduttivo linguaggio di programmazione

(<http://www.scratch.mit.edu>) si potrà valutare e stimolare la capacità degli studenti ad imparare i concetti di programmazione di base che supportano la tecnologia Web 2.0, mediante il processo di creazione di vere e proprie storie digitali. L'uso di Scratch in termini di narrazione offre un supporto valido e con interfaccia amichevole attraverso la quale far maturare una nuova abilità (programmazione) e, contemporaneamente, a potenziare le tradizionali nozioni di alfabetizzazione (in termini di lettura e scrittura) ed in termini di matematica.

Titolo: Modulo 3: cer.TIC.

Destinatari: Allievi del Secondo Biennio

DESCRIZIONE:

Il progetto è strutturato sette fasi per 60 ore complessive. Gli argomenti che verranno trattati sono gli stessi che la Comunità Europea ha fissato come standard di e-competence che deve possedere ogni cittadino che utilizzi computer, internet e le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione nella vita di tutti i giorni, per studiare, a lavoro, nelle relazioni. Gli argomenti riguardanti il percorso sono i seguenti:

1. I fondamenti dell'ICT
2. Sicurezza informatica
3. Navigare e cercare informazioni sul Web
4. Comunicare in Rete
5. Elaborazione testi
6. Foglio di calcolo
7. Presentazione

Ogni modulo permette di acquisire competenze diverse nell'ambito dell'Office Automation

Titolo: Modulo 4: Info.Mats.

Destinatari: Allievi del Primo Biennio

DESCRIZIONE:

Il progetto è strutturato per 30 ore complessive. La matematica rappresenta una disciplina base tra quello che costituiscono le STEM. Da dati Invalsi nazionali evidenziano carenze in questa disciplina, ed allora si è pensato di sviluppare un modulo che legghi la matematica con l'informatica: discipline fondanti per un pensiero computazionale rivolto al problem solving.

Per fare ciò si è scelto il software GEOGEBRA: software gratuito e molto utile per trasmettere le competenze geometriche adeguate agli allievi del primo biennio della scuola del II ciclo.

Nell'ambito di questa attività si prevede la verifica delle preconoscenze dei discenti attraverso domande teoriche e prove pratiche.

Il percorso diverse diverse fasi attuative:

1. Principali comandi del software di geometri Geogebra
2. Creazione delle figure geometriche. Calcolo di aree e perimetri.
3. Simmetria, Rotazione, Baricentro, Ortocentro. Gli angoli: proprietà
4. Creazione di strutture geometriche complesse
5. Uso degli Slider
6. Utilizzo di Ms PowerPoint come mezzo di presentazione dei lavori

Al termine delle attività si rileveranno i risultati finali mediante un lavoro di approfondimento da presentare all'intero gruppo classe.

Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali		
Tipologia modulo	Titolo	Durata (ore)
Educazione alimentare, cibo e territorio	Insieme nel Globo	60
Benessere, corretti stili di vita, educazione motoria e sport	Insieme a Volo (Pallavolo)	60
Educazione ambientale	Hot Ricicler	30
Cittadinanza economica	Educare all'impresa	30

Titolo: Insieme nel Globo

Destinatari: Allievi del Primo Biennio (classi sportive)

DESCRIZIONE

Il percorso avrà durata di 60 ore. La logica del progetto è quello di portare conoscenze e buone pratiche ai ragazzi del percorso sportivo per permettere loro di capire l'importanza dell'alimentazione nella vita e soprattutto nell'attività di un'atleta.

- Conoscere il cibo.
- Imparare a gestire le proprie forze e le energie mentali.
- Lo sport: attività per smaltire le calorie e le tossine.
- Attività pratiche collaborative

Titolo: Insieme a Volo

Destinatari: Allievi del Primo Biennio (classi sportive)

DESCRIZIONE

La durata del progetto è di 30 ore. Il progetto prevede un'attività apparentemente semplice ma ludica come la pallavolo: sport che permette un adeguato sviluppo psico-fisico e, contemporaneamente, di creare e cementare lo spirito di gruppo e collaborazione in quanto sport di squadra dove l'organizzazione è alla base del gioco. Tale attività sarà punto di incontro e confronto tra gli allievi, soprattutto per quelli più a rischio di devianza e di esclusione dal gruppo classe, e permetterà di "rivedere e rivivere" la scuola da un punto di vista più aggregativo.

Rappresenterà un momento significativo di apprendimento, di capacità ludiche, collaborative e tecniche nella personale esperienza di ogni alunno.

Titolo: Hot Ricicler

La durata del percorso è di 30 ore. Il percorso formativo si propone di creare, potenziare, promuovere e diffondere alcune competenze trasversali di cittadinanza globale. Il progetto parte dall'idea di promuovere una corretta alimentazione e riciclare il materiale apparentemente non più utilizzabile per ottimizzare le risorse materiali con un occhio al benessere fisico e l'altro alla salvaguardia ambientale e al riutilizzo delle risorse.

Gli studenti vengono accompagnati alla scoperta del proprio Territorio e, attraverso una metodologia del problem solving, del learn by doing, del team working, del role playing potranno trasformare un problema in un'opportunità di crescita.

Nello specifico, il modulo consente di affrontare le seguenti tematiche:

- Territorio e opportunità,
- Problemi vecchi e futuri e sviluppo di possibili soluzioni teoriche,
- Trasformazione della soluzione in un'idea pratica,

- Sviluppo di strumenti digitali e prodotti multimediali per agevolare il superamento dell'autoreferenzialità delle azioni,
- Presentazione finale delle strategie elaborate.

Il modulo prevede l'utilizzo di materiali didattici specifici e consiste nell'applicazione della didattica esperienziale e per competenze.

Il progetto si propone di arricchire l'offerta didattica attraverso la proposta della metodologia della didattica laboratoriale in modo da preparare gli alunni ad affrontare la realtà, cercando altresì di alzarne i livelli formativi medi.

Titolo: Educare all'impresa

Destinatari: Allievi del Secondo Biennio

DESCRIZIONE

Il modulo avrà una durata di 30 ore. Creare e gestire un'impresa è una sfida ardua in un paese come l'Italia con una burocrazia complessa ed una tassazione elevata.

I nostri allievi verranno licenziati con il diploma di ragioniere che, ormai, rappresenta un amministrativo che può ricoprire diversi ruoli, anche delicati, all'interno dello staff aziendale.

Da tale premessa, con questo modulo formativo si cerca di realizzare con gli allievi delle simulazioni aziendali, abbastanza dettagliate, che rispecchino quanto più la realtà e questo momento formativo permetterà di riflettere e sull'appoggio imprenditoriale e le responsabilità legate ad esso.

IL modulo è focalizzato sui fattori abilitanti e i fattori di insuccesso di un'attività imprenditoriale rivolta alla produzione.

Gli argomenti/elementi di base di questo modulo sono:

- Fare Impresa: concetti e tipologie.
- Innovazione: concetti generali.
- Risorse umane: concetti generali.
- Marketing: Concetti generali
- La misura della capacità innovativa d'impresa: dalla creazione alla gestione di un'impresa rivolta al prodotto.
- I principali fattori per la gestione e cultura di impresa innovativa.
- Gestire l'azienda

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base		
Tipologia modulo	Titolo	Durata (ore)
Lingua madre	Leggo e liberamente creo	30
Lingua madre	Italiano Insieme	30
Matematica	Avviciniamoci alla matematica	30
Scienze	ORTO-GIARDINO NELLA SCUOLA (Per coltivare saperi e sapori)	30
Scienze	Il mito di Thule, Atlante delle isole remote	30
Lingua straniera (francese)	Apprendre le français	60
Lingua straniera (inglese)	English for European Citizenship	30
Lingua straniera (Spagnolo)	Europa que somos nosotros	30

Titolo: Leggo e liberamente creo

Destinatari: Allievi del Primo Biennio

DESCRIZIONE

L'offerta del modulo nasce dalla considerazione di una diffusa riottosità e difficoltà alla lettura degli alunni del biennio, che preferiscono impegnarsi in occupazioni più stimolanti, quali l'uso spesso esagerato dei social network da cui ricavano brevi e veloci informazioni, ma spesso senza approfondimento. Si vuole, così, proporre un percorso di lavoro che sia più accattivante per avvicinare i giovani ad una lettura consapevole e creativa; si vuole avvicinare i ragazzi alla lettura anche servendosi dei mezzi informatici e dei social ma discernendone le buone notizie, approfondendone le informazioni. Si procederà con letture di testi narrativi su argomenti che coinvolgano emotivamente i ragazzi, con tematiche di diffuso valore sociale.

Titolo: Italiano Insieme

Destinatari: Allievi del Primo Biennio

DESCRIZIONE

Comunicazione verbale e non verbale; significante e significato; contesto; registro; codici comunicativi; scopi della lingua. Testi orali di tipo prevalentemente comunicativo (radio, TV, cinema) con l'ausilio di strumenti multimediali. Elementi strutturali di un testo scritto coerente e coeso. Uso dei dizionari.

Modalità e tecniche delle diverse forme di produzione scritta: riassunto, lettera, relazioni ecc.

Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura e revisione. Le principali metodologie:

- peer education
 - lezione partecipata
 - brainstorming
 - cooperative learning
 - learning by doing
- I risultati attesi:

Lo studente dovrà colmare eventuali lacune, consolidare e approfondire le capacità linguistiche orali e scritte.

Titolo: Avviciniamoci alla matematica

Destinatari:

DESCRIZIONE

Il percorso dura 30 ore e si svolgeranno, in parte, con lezioni frontali in aula con supporto di videoproiezione.

Partendo dalle esperienze quotidiane dei discenti, il modulo si prefigge di tradurre e strutturare tali esperienze in un linguaggio matematico. Tale approccio renderà concreti concetti e metodi che sono alla base dell'alfabetizzazione matematica anche agli studenti meno propensi ad avvicinarsi alla disciplina.

Quattro ore all'interno di questo modulo saranno dedicate a verifiche aventi l'obiettivo di misurare l'apprendimento degli studenti e dunque testare l'efficacia del progetto: le verifiche sulle competenze degli studenti nel campo dell'alfabetizzazione matematica saranno due una a metà del percorso e una alla fine. Le lezioni previste in questo modulo saranno tenute da esperto esterno alla scuola con supporto di un tutor interno all'istituto.

Titolo: ORTO-GIARDINO NELLA SCUOLA (Per coltivare saperi e sapori)

Destinatari:

DESCRIZIONE

Il percorso dura 30 ore. Le attività che verranno svolte comprendono :

- Progettazione dell'orto e delle specie arboree, orticole e delle piante da fiori da coltivare con la realizzazione di una piantina;
- Ricerca in rete individualmente o in piccoli gruppi delle piante da coltivare;
- Documentazione del lavoro fatto con foto ed eventuali video;
- Raccolta delle informazioni da divulgare al resto della scuola attraverso tabelle, grafici, testi, power

Attività laboratoriali che si svolgeranno:

- Analisi del suolo, il suolo come ecosistema
- La fotosintesi clorofilliana
- La germinazione dei semi
- La classificazione delle foglie
- La classificazione dei frutti
- pH (del suolo, di alcuni alimenti)
- Osservazione di campioni vegetali al microscopio
- Le proprietà dell'acqua
- Come fanno le radici ad assorbire l'acqua e i sali minerali? Questioni di osmosi.
- Realizzazione di una compostiera grazie al riciclaggio dei rifiuti organici della scuola.

Incontro con esperto (3 ore)

Titolo: Il mito di Thule, Atlante delle isole remote

Destinatari: Allievi primo biennio

DESCRIZIONE

Il percorso dura 30 ore. Il progetto parte dall'osservazione di immagini dei diversi tipi di paesaggi che caratterizzano un territorio. Ogni realtà territoriale viene introdotta da immagini e da testi di geoletteratura che rappresentano le anime di luoghi. L'utilizzo combinato di immagini, testi letterari e dati consente allo studente una lettura del territorio in modo personale ed innovativa stimolando un approccio creativo e laboratoriale dell'apprendimento. L'utilizzo di simulatori di volo rende lo studio più coinvolgente e

costituisce il punto di partenza per la raccolta di dati e informazioni su specifiche aree oggetto di studio. Le uscite sul territorio, sono finalizzate:

- all'osservazione e all'analisi del paesaggio,
- all'apprendimento e alla messa in pratica di competenze cartografiche (come imparare a leggere e orientare una carta, disegnare cartine in scala a partire dai punti di riferimento, ecc.),
- al rilevamento di dati attraverso interviste o raccolta di informazioni utilizzando schede o questionari appositamente preparati e con la definizione in partenza di un campione rappresentativo.

Le uscite didattiche diventano un momento creativo in senso più ampio poiché permettono agli studenti di scoprire in autonomia il senso di responsabilità nei confronti dell'ambiente. La successiva rielaborazione, analisi, rappresentazione e interpretazione dei dati è seguita da una lettura critica del territorio che ne mette in luce i punti di forza e di debolezza. L'analisi si conclude con la ricerca di soluzioni migliori ipotizzando e proponendo nuovi equilibri economici e geopolitici per l'aerea o il paesaggio oggetto di studio.

Titolo: Apprendre le français

Destinatari: Allievi del Secondo Biennio e quinto anno

DESCRIZIONE

Il percorso di 30 ore si pone l'obiettivo di facilitare la comprensione di una conversazione, in lingua francese, su argomenti di attualità del tipo:

- La vita quotidiana: il tempo libero, le uscite, gli acquisti, i trasporti, i viaggi....
- Le persone: la descrizione fisica, l'abbigliamento, i sentimenti. - Gli avvenimenti: gli incontri, incidenti, fenomeni naturali... - Il mondo professionale: l'impresa, il lavoro.
- La scuola: il sistema scolastico, la formazione.
- I media: i programmi televisivi, i giornali, internet, alcuni soggetti di attualità (vita quotidiana e fatti di società).
- Discorsi formali in ambito professionale/giornalistico
- Comprendere una breve narrazione e la sua cronologia
- Comprendere gli argomenti di un dibattito televisivo o radiofonico
- Comprendere una reazione emotiva
- Sapersi esprimere in ogni situazione di viaggio
- Descrivere una persona, un oggetto, un luogo, un fatto della vita quotidiana.
- Scambiare delle informazioni
- Riassumere un avvenimento, un'esperienza o un sogno/desiderio.
- Raccontare una storia, la trama di un libro o di un film.
- Fare una semplice descrizione.
- Relazionare dettagliatamente le proprie esperienze descrivendo i propri i propri sentimenti e le proprie reazioni (positive e negative).
- Descrivere una speranza, uno stato fisico
- Esporre brevemente le ragioni e spiegazioni delle proprie opinioni, progetti e azioni.
- Comprendere lettere informali: descrizioni di avvenimenti, sentimenti e desideri.
- Comprendere gli scritti di brochures, cataloghi....
- Comprendere i punti significativi di un articolo di giornale. - Riconoscere lo schema argomentativo di un testo.
- Comprendere il senso di alcune parole grazie al contesto - Scrivere delle semplici descrizioni

Titolo: English for European Citizenship

Destinatari: Allievi del Secondo Biennio e quinto anno

DESCRIZIONE

Il percorso di 30 ore si pone l'obiettivo di facilitare la comprensione di una conversazione, in lingua inglese, sui seguenti argomenti:

- Preliminary test (3h)
- Grammar (6h)
- The European Union in brief (6h)
- Objectives (3h)
- Social matters (3h)
- The EU in everyday life (3h)
- Europe and the youth (3h)
- Final test(3h)

Comprendere il senso di alcune parole grazie al contesto - Scrivere delle semplici descrizioni

Titolo: Europe — esto somos nosotros

Destinatari: Allievi del Secondo Biennio e quinto anno

DESCRIZIONE

Il percorso di 30 ore si pone l'obiettivo di facilitare la comprensione di una conversazione in lingua spagnola

Il progetto è finalizzato al raggiungimento del livello di competenza comunicativa B1 rilasciato dall' "INSTITUTO CERVANTES":

- **Comprendere i punti principali di testi chiari e in lingua standard se riguardano questioni a lui conosciute, sia in situazioni lavorative che di studio o divertimento.**
- **Districarsi nella maggior parte delle situazioni che possano sorgere durante un viaggio in zone in cui si utilizza la lingua.**
- **Produrre testi semplici** e coerenti su temi a lui familiari o in cui possiede un interesse personale.
- **Descrivere** esperienze, avvenimenti, desideri e aspirazioni, così come giustificare brevemente le proprie opinioni o spiegare i propri piani.

Riepilogo moduli - 10.2.5A Competenze trasversali		
Tipologia modulo	Titolo	Durata (ore)
Adozione di parti di patrimonio (luoghi, monumenti o altro)	Incontriamoci al museo	30
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	AversainArte - prima annualità	30
Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile	AversainArte - Seconda Annualità	30
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	AVR - Aversana Virtual Reality - prima annualità	30
Sviluppo di contenuti curricolari digitali con riferimento al patrimonio culturale (Open Educational Resources)	AVR - Aversana Virtual Reality - seconda annualità	30
Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali	Masterclass - Gestione dei musei	30

Titolo: Incontriamoci al museo

Destinatari: Allievi del Secondo Biennio e quinto anno Turistico

DESCRIZIONE

Il percorso dura 30 ore. Il progetto intende promuovere negli studenti e nelle nuove generazioni l'interesse per il patrimonio storico, artistico, culturale e paesaggistico locale, al fine di reinterpretarlo e trarne spunti e motivazioni per la formazione e il potenziamento di una moderna identità collettiva.

Con il progetto "Incontriamoci al museo" si invitano i giovani ad "adottare" un monumento per far sì che lo stesso torni a vivere e ad essere centro propulsore della vita sociale, luogo di incontro, di confronto, di crescita umana, culturale e sociale.

Il progetto si propone di rendere fruibile alla collettività e alla comunità locale il Museo di San Francesco inaugurato nel 2016 e l'antico Complesso Monumentale di San Francesco e la Biblioteca posti nel cuore della città di Aversa attraverso serate di apertura con rappresentazioni, rievocazioni storiche e storytelling tra miti, leggende, teatro, musica, poesia e buon cibo locale. Il progetto consentirà di rivivere la storia della città in uno scenario suggestivo, ricco di arte, dove teatro, musica e tradizioni si fonderanno per rievocare atmosfere e luoghi di un tempo e dove i protagonisti delle rievocazioni saranno gli studenti partecipanti al progetto.

La proposta progettuale coinvolgerà le studentesse e studenti del secondo biennio dell'indirizzo turistico. Sono previste giornate/serate di apertura che saranno inserite nel calendario degli eventi delle giornate del FAI, o degli eventi per "Aversa millenaria", manifestazione che da diversi anni si ripete nella città per celebrare i mille anni di storia della cittadina normanna e a cui la scuola già ha aderito negli ultimi anni. Compatibilmente con la tempistica giornate di apertura si terranno anche nel periodo delle festività natalizie. Il progetto ha valenza storica, culturale e formativa. Gli studenti approfondiranno e porteranno in scena momenti e personaggi significativi della storia locale sotto la guida di esperti operanti nel settore. Esso cercherà altresì di valorizzare la sapienza e la maestria locali portando alla luce antiche tradizioni, ormai in disuso nei giovani, come quelle del cucito, del ricamo, della maglieria e delle lavorazioni ad uncinetto che, se resiste tra le fasce più anziane della popolazione locale, necessita di essere ripresa per

poterla tramandare alle nuove generazioni. Con il progetto verranno creati laboratori appositi dove stimolare la curiosità e l'interesse nei giovani e avvicinarli a lavorazioni che richiedono creatività e abilità manuali. A tali creazioni e prodotti si darà visibilità con stand espositivi nei giorni della kermesse. L'intento è quello di creare laboratori artigianali per ampliare l'inclusività delle studentesse più propense ad uno studio pratico che teorico, promuovendo anche l'imprenditorialità e l'autoimpiego.

Titolo: AversainArte - prima annualità

Destinatari: Allievi del Secondo Biennio e quinto anno Turistico

DESCRIZIONE

Il progetto prevede la progettazione e la costruzione di una proposta territoriale di turismo sostenibile da presentare all'Ente locale. La proposta progettuale sarà tale da garantire una sostenibilità culturale, sociale ed ambientale. Il progetto intende promuovere negli studenti e nelle nuove generazioni l'interesse per il patrimonio storico, artistico, culturale e paesaggistico locale, al fine di sviluppare competenze per una sua corretta gestione ed una fruizione sostenibile. Il progetto avrà una ricaduta positiva sul territorio, in quanto prevede interventi di rigenerazione e qualificazione di aree periferiche e marginali locali.

Coinvolgerà nella sua elaborazione le amministrazioni locali.

Il modulo, nella scansione temporale, è successivo alla preparazione teorica che gli studenti del percorso turistico acquisiscono con il modulo "Masterclass e gestione dei musei". Il modulo consentirà agli studenti, dopo aver appreso la specificità delle tecniche e problematiche della gestione dei musei e del patrimonio culturale, la progettazione di una proposta territoriale di turismo sostenibile, da presentare all'ente locale, volto a promuovere la conservazione, la valorizzazione e la fruizione del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico locale, con l'inserimento della città di Aversa come tappa di itinerari turistici che coinvolgono altre città come Caserta, Capua, Carditello, San Leucio, ecc.

Attraverso il progetto si consente a studentesse e studenti di raggiungere l'obiettivo dell'educazione al patrimonio, non come mera trasmissione di contenuti, ma con approcci innovativi. Gli allievi destinatari del progetto, lavorando in team su proposte concrete di promozione del territorio, hanno la possibilità di contribuire a migliorare socialmente e culturalmente la vita di ciascun individuo, di cogliere e valorizzare le opportunità che la ricchezza culturale, storica, artistica e paesaggistica possono offrire per lo sviluppo locale. Le proposte elaborate, innovative e originali, consentiranno altresì di migliorare la fruizione degli spazi turistici oggetto di visite, anche con il ricorso alle opportunità offerte dalle nuove tecnologie come la realtà virtuale aumentata, con riproduzioni tridimensionali del contesto reale in cui il visitatore può agire interattivamente con l'ambiente e gli oggetti.

Titolo: AversainArte - Seconda Annualità

Destinatari: Allievi del Secondo Biennio e quinto anno Turistico

DESCRIZIONE

Il progetto prevede la progettazione e la costruzione di una proposta territoriale di turismo sostenibile da presentare all'Ente locale. La proposta progettuale sarà tale da garantire una sostenibilità culturale, sociale ed ambientale. Il progetto intende promuovere negli studenti e nelle nuove generazioni l'interesse per il patrimonio storico, artistico, culturale e paesaggistico locale, al fine di sviluppare competenze per una sua corretta gestione ed una fruizione sostenibile. Il progetto avrà una ricaduta positiva sul territorio, in quanto prevede interventi di rigenerazione e qualificazione di aree periferiche e marginali locali.

Coinvolgerà nella sua elaborazione le amministrazioni locali.

Il modulo, nella scansione temporale, è successivo alla preparazione teorica che gli studenti del percorso turistico acquisiscono con il modulo "Masterclass e gestione dei musei". Il modulo consentirà agli studenti, dopo aver appreso la specificità delle tecniche e problematiche della gestione dei musei e del patrimonio culturale, la progettazione di una proposta territoriale di turismo sostenibile, da presentare all'ente locale,

volto a promuovere la conservazione, la valorizzazione e la fruizione del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico locale, con l'inserimento della città di Aversa come tappa di itinerari turistici che coinvolgono altre città come Caserta, Capua, Carditello, San Leucio, ecc.

Attraverso il progetto si consente a studentesse e studenti di raggiungere l'obiettivo dell'educazione al patrimonio, non come mera trasmissione di contenuti, ma con approcci innovativi. Gli allievi destinatari del progetto, lavorando in team su proposte concrete di promozione del territorio, hanno la possibilità di contribuire a migliorare socialmente e culturalmente la vita di ciascun individuo, di cogliere e valorizzare le opportunità che la ricchezza culturale, storica, artistica e paesaggistica possono offrire per lo sviluppo locale. Le proposte elaborate, innovative e originali, consentiranno altresì di migliorare la fruizione degli spazi turistici oggetto di visite, anche con il ricorso alle opportunità offerte dalle nuove tecnologie come la realtà virtuale aumentata, con riproduzioni tridimensionali del contesto reale in cui il visitatore può agire interattivamente con l'ambiente e gli oggetti.

Titolo: AVR - Aversana Virtual Reality - prima annualità

Destinatari: Allievi del percorso S.I.A.

DESCRIZIONE

Il progetto, con durata di 30 ore, intende promuovere negli studenti l'interesse per il patrimonio storico, artistico e culturale locale mediante le nuove tecnologie, al fine di conoscerlo e valorizzarlo per la creazione di una forte identità di riferimento.

Il progetto punta a creare un percorso con forte uso del supporto digitale per realizzare contenuti di realtà aumentata che potranno essere proposti mediante APP e richiamati con foto o Q-Code.

La proposta progettuale coinvolgerà le studentesse e studenti del secondo biennio del percorso S.I.A.

Il forte utilizzo della tecnologia ben si concilia con l'indirizzo di studio che ha nel percorso curricolare lo studio e le Web Application che permettono lo sviluppo di APP per visualizzare contenuti multimediali.

Un gruppo di allievi si occuperà di reperire le informazioni da fonti attendibili e fotografie adeguate all'uso ed alla visualizzazione ed essenzialmente mediante smartphone.

Titolo: AVR - Aversana Virtual Reality - seconda annualità

Destinatari: Allievi del percorso S.I.A.

DESCRIZIONE

Il progetto prevede la formazione degli studenti sulla gestione dei Musei e del Patrimonio culturale. Il progetto intende promuovere negli studenti e nelle nuove generazioni l'interesse per il patrimonio storico, artistico, culturale e paesaggistico locale, al fine di sviluppare competenze per una sua corretta gestione ed una fruizione sostenibile. La formazione sarà di tipo laboratoriale ed esperienziale. Sono previste visite guidate ai musei del territorio di riferimento e della Regione.

Il progetto si articola in tre fasi:

1. Una fase di formazione teorica in forma laboratoriale con visite guidate
2. Stage formativi presso alcuni musei del territorio e della provincia valutabili ai fini dell'alternanza scuola-lavoro
3. Elaborazione, da parte delle studentesse e degli studenti, lavorando in team, di proposte innovative e originali per migliorare la fruizione degli spazi museali oggetto delle visite anche con il ricorso alle opportunità offerte dalle nuove tecnologie.

Può risultare utile allo scopo il ricorso alla realtà virtuale aumentata, con riproduzioni tridimensionali del contesto reale in cui il visitatore può agire interattivamente con l'ambiente e gli oggetti.

Il modulo è propedeutico ad un successivo modulo che ha come obiettivo la progettazione di una proposta territoriale di turismo sostenibile, da presentare all'ente locale, volto a promuovere la conservazione, la valorizzazione e la fruizione del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico locale con l'inserimento della

città di Aversa come tappa di itinerari turistici che coinvolgono altre città come Caserta, Capua, Carditello, San Leucio, ecc.

Titolo: Masterclass - Gestione dei musei

Destinatari: Allievi del Secondo Biennio e quinto anno Turistico

DESCRIZIONE

Il progetto, con durata di 30 ore, intende promuovere negli studenti l'interesse per il patrimonio storico, artistico e culturale locale mediante le nuove tecnologie, al fine di conoscerlo e valorizzarlo per la creazione di una forte identità di riferimento.

Il progetto punta a creare un percorso con forte uso del supporto digitale per realizzare contenuti di realtà aumentata che potranno essere proposti mediante APP e richiamati con foto o Q-Code.

La proposta progettuale coinvolgerà le studentesse e studenti del secondo biennio del percorso S.I.A.

Il forte utilizzo della tecnologia ben si concilia con l'indirizzo di studio che ha nel percorso curricolare lo studio e le Web Application che permettono lo sviluppo di APP per visualizzare contenuti multimediali.

Un gruppo di allievi si occuperà di reperire le informazioni da fonti attendibili e fotografie adeguate all'uso ed alla visualizzazione ed essenzialmente mediante smartphone.

Riepilogo moduli - 10.1.6A Azioni di orientamento		
Tipologia modulo	Titolo	Durata (ore)
Orientamento per il secondo ciclo	Pensare al Futuro - prima annualità	30
Orientamento per il secondo ciclo	Pensare al Futuro - seconda annualità	30
Orientamento per il secondo ciclo	Così scelgo - prima annualità	30
Orientamento per il secondo ciclo	Così scelgo - seconda annualità	30

Titolo: Pensare al Futuro - prima annualità

Destinatari: Allievi del quarto anno

DESCRIZIONE

Il percorso di orientamento in uscita dura 3 ore

- Presentazione dell'iniziativa a tutti gli studenti del quarto anno
- Avvio Percorso Laboratoriale di Orientamento counseling e comunicazione
- Tra i partecipanti ai corsi pomeridiani, individuazione di un gruppo (max 20) studenti
- Particolarmente motivati e proposta di percorsi intensivi di esperienze didattiche
- Laboratoriali di approfondimento
- Tutoring scolastico.
- Realizzazione di stage formativi estivi in aziende qualificate operanti nei settori di interesse.
- Stage in differenti luoghi e sedi del settore produttivo individuati sotto la guida di docenti

Titolo: Pensare al Futuro - seconda annualità

Destinatari: Allievi del secondo anno

DESCRIZIONE

Il percorso di orientamento in uscita dura 3 ore

- Presentazione dell'iniziativa a tutti gli studenti del quarto anno
- Avvio Percorso Laboratoriale di Orientamento counseling e comunicazione
- Tra i partecipanti ai corsi pomeridiani, individuazione di un gruppo (max 20) studenti
- Particolarmente motivati e proposta di percorsi intensivi di esperienze didattiche
- Laboratoriali di approfondimento
- Tutoring scolastico.
- Realizzazione di stage formativi estivi in aziende qualificate operanti nei settori di interesse.

Stage in differenti luoghi e sedi del settore produttivo individuati sotto la guida di docenti

Titolo: Così scelgo - prima annualità

Destinatari: Allievi del Quinto anno

DESCRIZIONE

Il progetto di orientamento nasce dalla collaborazione istituita dall'I.T.E "A.Gallo" di Aversa con l'Università degli Studi "Vanvitelli" di Caserta. L'iniziativa intende affrontare le difficoltà rilevate nella scelta dei percorsi formativi dagli adolescenti che frequentano le scuole medie superiori nel territorio di Aversa, focalizzandosi sul duplice aspetto dell'ingresso nel mondo lavorativo e della prosecuzione degli studi universitari ed extrauniversitari.

Il progetto è strutturato secondo la modalità della ricerca-formazione sotto la coordinazione dei ricercatori dell'Università.

Di seguito si evidenziano alcuni elementi strutturali centrali nella fase di pianificazione del servizio:

- Moltiplicarsi del fenomeno della dispersione scolastica e universitaria.
- Difficoltà di reperibilità delle informazioni lavorative e universitarie e loro lettura consapevole.
- Difficoltà nell'orientarsi all'interno della sempre più vasta offerta formativa post-diploma.
- Assenza di consapevolezza rispetto ai fattori determinanti nella scelta post-diploma.
- Disallineamento tra formazione (superiore e universitaria) e sistema occupazionale.

Titolo: Così scelgo - seconda annualità

Destinatari: Allievi del Quinto anno

DESCRIZIONE

Il progetto di orientamento nasce dalla collaborazione istituita dall'I.T.E "A.Gallo" di Aversa con l'Università degli Studi "Vanvitelli" di Caserta. L'iniziativa intende affrontare le difficoltà rilevate nella scelta dei percorsi formativi dagli adolescenti che frequentano le scuole medie superiori nel territorio di Aversa, focalizzandosi sul duplice aspetto dell'ingresso nel mondo lavorativo e della prosecuzione degli studi universitari ed extrauniversitari.

Il progetto è strutturato secondo la modalità della ricerca-formazione sotto la coordinazione dei ricercatori dell'Università.

Di seguito si evidenziano alcuni elementi strutturali centrali nella fase di pianificazione del servizio:

- Moltiplicarsi del fenomeno della dispersione scolastica e universitaria.
- Difficoltà di reperibilità delle informazioni lavorative e universitarie e loro lettura consapevole.
- Difficoltà nell'orientarsi all'interno della sempre più vasta offerta formativa post-diploma.
- Assenza di consapevolezza rispetto ai fattori determinanti nella scelta post-diploma.
- Disallineamento tra formazione (superiore e universitaria) e sistema occupazionale.

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base (di cittadinanza)		
Tipologia modulo	Titolo	Durata (ore)
Cittadinanza Europea propedeutica al 10.2.3B	English for European Citizenship	30
Cittadinanza Europea propedeutica al 10.2.3C	Europe — that is us	30

Titolo: English for European Citizenship

Destinatari: Classi III ,IV e V dell'Istituto

DESCRIZIONE

Il percorso sarà realizzato durante le ore extracurricolari, in orario pomeridiano ed avrà la durata complessiva di 30 ore. Esso sarà preceduto dall' analisi delle competenze in ingresso, effettuata attraverso test appositamente strutturato, lo sviluppo delle tematiche e test finale.

Destinatari max 20 partecipanti selezionati dalle classi III ,IV e V dell'Istituto

Titolo: Europe — that is us

Destinatari: Classi III ,IV e V dell'Istituto

DESCRIZIONE

Il percorso sarà realizzato durante le ore extracurricolari, in orario pomeridiano ed avrà la durata complessiva di 30 ore.

Esso sarà preceduto dall' analisi delle competenze in ingresso, effettuata attraverso test appositamente strutturato, lo sviluppo delle tematiche e test finale.

Riepilogo moduli - 10.2.3B Potenziamento llinguistico e CLIL		
Tipologia modulo	Titolo	Durata (ore)
Potenziamento linguistico e CLIL	TOURING ACROSS ART in EUROPE: two Roman Sites Pompei and Bath	60

Titolo: TOURING ACROSS ART in EUROPE: two Roman Sites Pompei and Bath

Destinatari: Classi III ,IV e V dell'Istituto

DESCRIZIONE

Il corso di 60h di lingua inglese, è rivolto ad allievi ed allieve delle classi III, IV e V dell'Istituto.

Il percorso progettuale sarà svolto in incontri pomeridiani di 2/ 3 ore in orario extra scolastico: esso sarà preceduto dall'analisi delle competenze in ingresso, effettuata attraverso test appositamente strutturati per l'eventuale bilanciamento delle stesse. La seconda fase prevede la strutturazione dei moduli didattici che consentano il raccordo tra le competenze in ingresso e quelle da raggiungere in uscita - livello B1.

La fase finale prevederà la somministrazione di tests e esami per il conseguimento della certificazione linguistica B1.

Riepilogo moduli - 10.2.3C Mobilità transnazionale		
Tipologia modulo	Titolo	Durata
Mobilità transnazionale	European Integration: challenges and opportunities	3 settimane

Titolo: European Integration: challenges and opportunities

Destinatari: Allievi delle Quarte classi

DESCRIZIONE

Il percorso costa di n. 21 giorni di formazione linguistica che i nostri allievi svolgeranno a Londra presso una struttura qualificata. Il percorso consta delle seguenti tematiche

- Preliminary test 3h
- The immigration debate 6h
- Migration in Europe 6h
- EU cooperation with the rest of the world 6 h
- Agreements and cooperations 6h
- Integration 6h
- The importance of multicultural policy 6h
- Multicultural attitude to integration (differences) 6h
- Fears over multiculturalism 6h
- The future: the Europe you imagine 6h
- Final tests 3h

Language functions

- Giving advice and highlighting advantages and disadvantages
- Making suggestions
- Describing past habits
- Expressing possibility and uncertainty
- Eliciting further information and expansion of ideas and opinions
- Expressing agreement and disagreement
- Expressing feelings and emotions
- Expressing impossibility
- Reporting the conversation of others