



I.T.S. "L.GALVANI"-GIUGLIANO IN CAMPANIA
Prot. 0008762 del 09/10/2024
IV (Uscita)

COMUNICAZIONE n°30 - 24/25

**ALBO - SITO WEB
STUDENTI – GENITORI**
con ogni mezzo, a cura dello Staff
**DSGA/ATA
DOCENTI**
in particolare Docenti Esperti e Tutor incaricati

OGGETTO:

"Programma nazionale Scuola e competenze" 2021-2027 – Priorità 1 - a.s.2024/25

INFORMAZIONE E AVVIO ATTIVITA'

II DIRIGENTE SCOLASTICO

- visto il PTOF d'Istituto 2022-25;
- ritenuto di dover informare tutta la comunità scolastica sulle attività in oggetto

INFORMA e DISPONE

Il Programma in oggetto e tutte le azioni previste nella progettazione d'Istituto mirano al raggiungimento delle seguenti finalità:

1. Riduzione del tasso di dispersione implicita – abbandono a seguito di insuccesso scolastico.
2. Favorire negli allievi la consapevolezza di essere incluso e di aver imparato, nel contempo, ad essere inclusivo.
3. Favorire l'acquisizione delle regole per restare in un gruppo e imparare a rispettare le regole del gruppo.

L'Istituto ha utilizzato una parte dei fondi PNRR – Misura 1.4 – "Riduzione dei divari territoriali" per realizzare specifiche azioni di sostegno a favore di tutti gli allievi che hanno mostrato e mostrano fragilità nelle competenze di base e difficoltà di inserimento nel contesto scuola; inoltre, tali azioni hanno inteso rafforzare alcune "consuetudini educative" analiticamente descritte nel PTOF di istituto e riferite al triennio 22 – 25, riviste a seguito del Rapporto di Valutazione e del Piano di miglioramento elaborato.

La progettazione è stata preceduta da un'analisi dei dati su siti web dedicati:

1. <https://www.adolescentiarimini.it/adolescentiarimini/category/cosafare-nel-tempo-libero/>
2. <http://dati-giovani.istat.it/>
3. https://www.edscuola.it/archivio/statistiche/giovani_bn.pdf

Dalla suddetta analisi si è ricavato che i giovani, nel tempo libero, amano fare sport, scoprire e praticare l'arte, divertirsi con gli amici, organizzare cose insieme, partecipare a laboratori, essere cittadini attivi, trovare nuovi amici, scoprire la tecnologia.

Pertanto, i moduli che saranno realizzati si pongono in continuità con le suddette azioni di sostegno e in coerenza con le aspirazioni e le preferenze delle nuove generazioni, contemperando le necessità strettamente curriculari con l'aspetto ludico ricreativo tipico delle attività che si svolgono nel tempo libero e nei periodi di sospensione delle attività didattiche.

Pertanto, a partire dal **21 ottobre 2024** hanno inizio le attività dei seguenti moduli, da riproporre in due edizioni (ottobre-dicembre 2024/estate 2025), illustrate nei loro tratti essenziali e nelle caratteristiche specifiche di ciascuna, con il relativo **cronoprogramma** di massima:



**Programma nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027 – Priorità 1
Obiettivo specifico ESO4.6.**

PROGETTO: PRENDI IL SOLE AL GALVANI



ATTIVITÀ IN CORSO DI SVOLGIMENTO

Tipologia di intervento	Titolo	Descrizione	Destinatari
Educazione motoria 1/2	"SPORT 4 EMPOWERMENT - OGGI SPORTIVI PER ESSERE LEADER DOMANI!"	La proposta è fondata su un programma di attività-giochi sport senza frontiere che mira alla prevenzione e all'inclusione sociale attraverso la pratica ludica e sportiva 30 ore in 10 incontri Spazi esterni/palestre	Allievi di tutte le classi con priorità a quelli che <u>non sono stati ammessi al successivo anno di corso</u>
Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali 1/2	"A – B – C " GRAFICA E COMPUTER	Il percorso è finalizzato alla realizzazione di un laboratorio di grafica digitale con applicazioni pratiche che conducano alla realizzazione finale di un manufatto 30 ore in 10 incontri Laboratorio con PC e software dedicati	Allievi di tutte le classi con priorità a quelli che <u>non sono stati ammessi al successivo anno di corso</u>
Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali 1/2	INCONTRIAMO IL "SIGNOR AI"	Realizzazione di incontri di formazione sui principali software dedicati (Copilot, ChatGPT, Google Cloud, ecc.) 30 ore in 10 incontri Laboratorio con PC e software dedicati	Allievi delle classi del triennio con priorità a quelli che <u>non sono stati ammessi al successivo anno di corso</u>
Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	TI FACCIO VEDERE	Progettazione e realizzazione di un video (cartoon) che abbia come finalità la promozione delle azioni PN2127 realizzate in istituto 30 ore in 10 incontri Laboratorio con PC e software dedicati	Allievi di tutte le classi con priorità a quelli che <u>non sono stati ammessi al successivo anno di corso</u>
Competenza imprenditoriale 1/2	TI ILLUMINO GREEN	Progettazione e realizzazione di un piccolo impianto che illumini zone oscure dei cortili esterni 30 ore in 10 incontri Laboratorio con PC e software dedicati Spazi esterni	Allievi delle classi del triennio con priorità a quelli che <u>non sono stati ammessi al successivo anno di corso</u>
Competenza imprenditoriale 1/2	MO' TI AGGIUSTO IO	Realizzazione di piccoli interventi di manutenzione nei locali della scuola o negli spazi esterni 30 ore in 10 incontri Aula /lab per lezioni teoriche	Allievi delle classi del triennio con priorità a quelli che <u>non sono stati ammessi al successivo anno di corso</u>
Competenza imprenditoriale 1/2	UNA GOCCIA ALLA VOLTA	Progettazione e realizzazione di un piccolo impianto di irrigazione 30 ore in 10 incontri Aula /lab per lezioni teoriche	Allievi di tutte le classi con priorità a quelli che <u>non sono stati ammessi al successivo anno di corso</u>

Di seguito sono elencati i moduli che si svolgeranno, in orario pomeridiano, nel periodo di ottobre 2024 /dicembre 2024, che saranno affidati ai Docenti Esperti e Tutor di cui al seguente elenco:



ISTITUTO TECNICO STATALE
LUIGI GALVANI
CODICE: NATF10009 - VIA MARCHESELLA, 188 - 80014 GIUGLIANO (NA)
TEL: 081.894.1755 - C.F. 94214310636 - FATT. Elett. UFWHV9
PEC: NATF130009@ISTRUZIONE.IT - PEC: NATF130009@PEC.ISTRUZIONE.IT
WEB SITE: WWW.ITSGALVANI.EDU.IT



Italiadomani
PACCO NAZIONALE DI AREE DI INTERESSE



COESIONE
ITALIA 21-27
SCUOLA E
COMPETENZE



Cofinanziato
dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione e del Merito

1. "SPORT 4 EMPOWERMENT"	Esperto: REGA M.	Tutor: D'ARBITRIO L.
2. "A – B – C "GRAFICA E COMPUTER	Esperto: PENNACCHIO M.	Tutor: FORMISANO M.T.
3. INCONTRIAMO IL "SIGNOR AI"	Esperto: VOLPARI M.	Tutor: AURIEMMA S.
4. "TI ILLUMINO GREEN"	Esperto: D'AURIA F.	Tutor: MIRONE F.
5. "MO' TI AGGIUSTO IO"	Esperto: NUGNES F.	Tutor: D'ALTERIO G.
6. "UNA GOCCIA ALLA VOLTA"	Esperto: CONSALES V.	Tutor: SARRACINO C.

I Docenti Tutor, con la collaborazione degli Esperti, provvedono alla pubblicizzazione e diffusione delle attività in oggetto, invitando gli studenti interessati alla compilazione, entro **sabato 12.10.2024**, del GOOGLE FORM pubblicato sulla bacheca ARGO.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Giuseppe Pezza

Documento firmato digitalmente ai sensi del C.A.D e normativa connessa

