



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale

ISTITUTO COMPRENSIVO "L. PIRANDELLO"

SCUOLA INFANZIA - PRIMARIA - SECONDARIA I GRADO

CENTRO TERRITORIALE ISTRUZIONE ADULTI

DISTRETTO SCOLASTICO 052

Via Pastore s.n. - Quartiere Paolo VI - 74123 Taranto - TEL. 099/4721184 -

C.F. 90029700730 - Codice Univoco UFDCQZ - Codice IPA istsc_taic80300x

PEO: taic80300x@istruzione.it - PEC: taic80300x@pec.istruzione.it

Sito web: www.icpirandellota.edu.it



ISTITUTO COMPRENSIVO -
"LUIGI PIRANDELLO"-TARANTO
TAIC80300X
Prot. 0012520 del 05/07/2022
IV-5 (Uscita)

All'USR Puglia- Direzione Regionale
All'USP – Ambito Territoriale Taranto
Al Personale Docente
Al Personale ATA
Alle famiglie degli alunni
Al sito
Albo on line

OGGETTO: Azione di disseminazione finale e pubblicità - Programma Operativo Nazionale (PON E POC) "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con FSE E FDR - Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1 – Avviso pubblico prot. n. 9707 del 27/04/2021 – Apprendimento e socialità - Progetto – "PIÙ SAI PIÙ SEI" - codice identificativo 10.2.2A-FSEPON-PU-2021-36 -- **CUP G51B21003010006**.

LA DIRIGENTE SCOLASTICA

VISTO l'Avviso pubblico, n. Prot. 9707 del 27 aprile 2021 - REALIZZAZIONE DI PERCORSI EDUCATIVI VOLTI AL POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE E PER L'AGGREGAZIONE E LA SOCIALIZZAZIONE DELLE STUDENTESSE E DEGLI STUDENTI NELL'EMERGENZA COVID-19 - Programma Operativo Nazionale (PON E POC) "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con FSE E FDR Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1;

VISTE le delibere degli OO.CC. competenti, relative alla presentazione della candidatura (Consiglio di Istituto - n. 64 del 11/05/2021 - Collegio dei docenti - n. 85 del 19/05/2021);

VISTO il piano n. 1050597 inoltrato da questa Istituzione scolastica - Obiettivo specifico 10.2 Azioni, 10.2.2 Sotto Azione 10.2.2° - Competenze di base;

VISTA la nota del MIUR prot. AOODGEFID/0016991 del 25 maggio 2021 con la quale sono state pubblicate le graduatorie provvisorie relative ai progetti afferenti l'avviso Prot. n. 9707 del 27 aprile 2021;

VISTA la nota MIUR. AOODGEFID/0017355 del 01 giugno 2021 di Approvazione e pubblicazione delle graduatorie regionali definitive;

VISTA la nota del M.I.U.R. AOODGEFID/17520 del 04/06/2021 di autorizzazione dei progetti;

VISTA l'autorizzazione MIUR prot. n. AOODGEFID-17665 del 07/06/2021 con la quale viene autorizzato il progetto di questo istituto dal titolo "PIÙ SAI PIÙ SEI" - Codice: 10.2.2A-FSEPON-PU-2021-36 - CUP G51B2100 3010006, per l'importo complessivo autorizzato di € 63.738,00;

VISTE le linee guida e norme di riferimento per le iniziative cofinanziate dai FSE/FESR 2014/2020;

PREMESSO che la pubblicazione delle autorizzazioni rappresenta la formale autorizzazione all'avvio delle attività e la data della pubblicazione determina anche l'inizio dell'ammissibilità dei costi;

VISTA l'Azione di informazione e pubblicizzazione iniziale PON FSE 2014-2020 – Progetto cod.10.2.2A-FSEPON-PU-2021-36 — CUP G51B21003010006 della Dirigente Scolastica prot. 0008416 del 11/06/2021;

VISTI i Regolamenti (UE) n. 1303/2013 recanti disposizioni comuni sui Fondi strutturali e di investimento europei, il Regolamento (UE) n. 1301/2013 relativo al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) e il Regolamento (UE) n. 1304/2013 relativo al Fondo Sociale Europeo;

VISTO il PON - Programma Operativo Nazionale 2014IT05M2OP001 "Per la scuola – competenze e ambienti per l'apprendimento" approvato con Decisione C(2014) n. 9952, del 17 dicembre 2014 della Commissione Europea;

VISTE le indicazioni del MI per la realizzazione degli interventi;

VISTE le norme stabilite nelle linee guida per la realizzazione di tali progetti;

VISTA la manifestazione finale di lunedì 04 luglio 2022;

COMUNICA

che sono stati portati a termine i moduli previsti nella programmazione didattica 2021- 2022 e inseriti nel PTOF del Progetto "PIÙ SAI PIÙ SEI" Codice: 10.2.2A-FSEPON-PU-2021-36 - CUP G51B2100 3010006. La scuola ha attivato gli interventi volti allo sviluppo delle competenze trasversali. L'Istituto ha avviato il progetto usufruendo del finanziamento della Comunità Europea all'interno dei progetti PON; pertanto la partecipazione degli alunni è stata totalmente gratuita.

La scuola ha attivato gli interventi volti alla REALIZZAZIONE DI PERCORSI EDUCATIVI VOLTATI AL POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE E PER L'AGGREGAZIONE E LA SOCIALIZZAZIONE DELLE STUDENTESSE E DEGLI STUDENTI NELL'EMERGENZA COVID-19. L'Istituto ha avviato il progetto "Più sai più sei" usufruendo del finanziamento della Comunità Europea all'interno dei progetti PON, pertanto la partecipazione degli alunni e delle famiglie è stata totalmente gratuita.

È riportato, di seguito lo schema dei moduli formativi attivati:

Sottoazione	Codice identificativo del progetto - titolo			
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-PU-2021-36 – Più sai più sei			
Codice identificativo progetto	Titolo del modulo		Durata	Destinatari
10.2.2A-FSEPON-PU-2021-36	Competenza alfabetica funzionale	Pensieri e parole	30 ore	12 alunni Scuola Secondaria di I grado
	Competenza alfabetica funzionale	Paroliamo	30 ore	12 alunni Scuola Primaria
	Competenza alfabetica funzionale	Competenti in Italiano	30 ore	12 alunni Scuola Secondaria di I grado
	Competenza multilinguistica	Welcome English!	30 ore	12 alunni Scuola Secondaria I grado

	Competenza multilinguistica	English? Yes, we can	30 ore	12 alunni Scuola Secondaria di I grado
	Competenza multilinguistica	English is fun	30 ore	12 alunni Scuola Primaria
	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Scenziando	30 ore	12 alunni Scuola Secondaria di I grado
	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Osservo e sperimento	30 ore	12 alunni Scuola Primaria
	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Matematica più	30 ore	12 alunni Scuola Secondaria di I grado
	Competenza digitale	Computerando	30 ore	12 alunni Scuola Secondaria di I grado
	Competenza digitale	I like coding	30 ore	12 alunni Scuola Secondaria di I grado
	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	A tutto sport	30 ore	12 alunni Scuola Secondaria di I grado
	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Mani in arte	30 ore	12 alunni Scuola Secondaria di I grado

	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	In Compagnia	30 ore	12 alunni Scuola Secondaria di I grado
	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Artisticamente	30 ore	12 alunni Scuola Secondaria di I grado

BREVE SINTESI DEL CONTENUTO DEI MODULI PROPOSTI

Tipologia modulo	Titolo Modulo	Sintesi del progetto
Competenza alfabetica funzionale	Pensieri e parole	La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.
Competenza alfabetica funzionale	Paroliamo	La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.
Competenza alfabetica funzionale	Competenti in Italiano	La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l'accesso critico a tutti gli

		ambiti culturali. L'apprendimento mnemonico di regole, tipico dell'insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l'attività didattica prevede l'adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della "grammatica valenziale" e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l'apprendimento dinamico e stimolante.
Competenza multilinguistica	Welcome English!	La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.
Competenza multilinguistica	English? Yes, we can	La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.
Competenza multilinguistica	English is fun	La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali

		che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Scienziando	Le STEM vanno nella direzione di un approccio integrato alle discipline di ambito scientifico. Nel laboratorio si offre agli alunni il confronto con l'oggetto di studio (un problema reale o un fenomeno riprodotto in laboratorio), si pongono delle domande significative, si formulano e confrontano delle ipotesi, le si verificano attraverso esperimenti da loro progettati e se ne discutono i risultati con i propri compagni e con il docente per concludere con una nuova domanda di ricerca.
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Osservo e sperimento	Le STEM vanno nella direzione di un approccio integrato alle discipline di ambito scientifico. Nel laboratorio si offre agli alunni il confronto con l'oggetto di studio (un problema reale o un fenomeno riprodotto in laboratorio), si pongono delle domande significative, si formulano e confrontano delle ipotesi, le si verificano attraverso esperimenti da loro progettati e se ne discutono i risultati con i propri compagni e con il docente per concludere con una nuova domanda di ricerca.
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Matematica più	Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.
Competenza digitale	Computerando	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.
Competenza digitale	I like coding	Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curricolo 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.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	A tutto sport	In età scolare praticare sport e soprattutto sport di squadra fa bene per migliorare lo stato emotivo dei bambini e degli adolescenti. Si cresce anche attraverso la capacità di gioire insieme per una vittoria e di soffrire insieme e di supportarsi ed aiutarsi dopo una sconfitta. Questo allenamento alla gestione e partecipazione al gruppo aiuta di conseguenza a gestire meglio i piccoli conflitti che si presentano nel vivere quotidiano e ad affrontare i problemi con più ottimismo. Il laboratorio, che sarà svolto in linea con le norme anti-Covid vigenti, intende rafforzare la possibilità per tutti i bambini e adolescenti di praticare con divertimento e soddisfazione uno sport anche nei casi in cui non si è propriamente portati per quella disciplina per la relazione positiva che il gioco di squadra può dare.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Mani in arte	Il laboratorio intende fornire agli studenti gli strumenti per poter leggere e interpretare un'opera d'arte contemporanea, anche attraverso la sua riproducibilità e reinterpretazione in chiave creativa. La metodologia utilizzata favorisce un rapporto dinamico con l'arte, attraverso visite guidate per l'analisi diretta delle opere esposte nei musei, nelle mostre o in altri luoghi del territorio, per un coinvolgimento attivo e immersivo dello studente, offrendo anche la possibilità di riprodurle, in modo originale, utilizzando tecniche e strumenti digitali.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	In Compagnia	Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per mettere mano al copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Artisticamente	Il laboratorio intende fornire agli studenti gli strumenti per poter leggere e interpretare un'opera d'arte contemporanea, anche attraverso la sua riproducibilità e reinterpretazione in chiave creativa. La metodologia utilizzata favorisce un rapporto dinamico con l'arte, attraverso visite guidate per l'analisi diretta delle opere esposte nei musei, nelle mostre o in altri luoghi del territorio, per un coinvolgimento attivo e immersivo dello studente, offrendo anche la possibilità di riprodurle, in modo originale, utilizzando tecniche e strumenti digitali.
--	----------------	---

Le attività programmate hanno avuto inizio e si sono concluse nel rispetto delle date previste. L'intero programma è stato realizzato da 15 esperti affiancati da 15 tutor.

Si precisa, inoltre, che il giorno 04/07/2022 si è tenuta, la manifestazione finale del progetto.

Durante la manifestazione del progetto FSE PON "Più sai più sei" sono state socializzate agli alunni e alle famiglie le attività svolte in tutti i moduli formativi. In tale occasione sono stati consegnati ad alunni e genitori partecipanti al PON gli attestati e i gadgets pubblicitari.

Si ringraziano, gli esperti, i tutors e le famiglie per l'interesse mostrato e l'elevata partecipazione di tutti i destinatari delle attività realizzate.

La presente comunicazione, realizzata ai fini della pubblicizzazione/sensibilizzazione ed a garanzia di visibilità, trasparenza e ruolo dell'Unione Europea, ha come obiettivo la diffusione nell'opinione pubblica della consapevolezza del ruolo delle istituzioni, con particolare riguardo a quelle europee, viene pubblicata all'Albo e sul sito della scuola al seguente indirizzo: www.icpirandellota.edu.it



La Dirigente Scolastica
(Dott.ssa Antonia CAFORIO)

