

ISTITUTO D' ISTRUZIONE SUPERIORE "G. FORTUNATO"

Sezioni associate

LICEO CLASSICO "G. FORTUNATO" - PISTICCI

ISTITUTO TECNICO-SETTORE TECNOLOGICO - indir. INFORMATICA e TELECOMUNICAZIONI - PISTICCI

ISTITUTO PROFESSIONALE SERVIZI per l'ENOGASTRONOMIA e l'OSPITALITÀ ALBERGHIERA - MARCONIA

ISTITUTO TECNOLOGICO AGRARIO-AGROALIMENTARE E AGROINDUSTRIA "G. Cerabona" - MARCONIA

Via Trav. Cristo Re, s.n.c. - ☎ - 📠 0835.581305 - 75015 - PISTICCI

C.F. 81000120774 - MTIS011001

e - mail: mtis011001@istruzione.it

"G. FORTUNATO" - 75015 PISTICCI	
24 OTT 2017	
9549	
Prot. N.	
Tit. @	Clas 23 Fasc.

Progetto

"TRAVEL GAME & HIGH SCHOOL GAME"

a.s. 2017/2018

REFERENTI DEL PROGETTO

<i>Coordinatore progetto:</i>	Prof.ssa Patrizia PORRECA
<i>Progettista:</i>	Prof.ssa Patrizia PORRECA
<i>Materia d'insegnamento</i>	TRASFORMAZIONE DEI PRODOTTI

MODALITA' INDIVIDUAZIONE DEGLI ALUNNI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ALUNNI CLASSI V A e B ITAA
PRIORITÀ CUI SI RIFERISCE <i>(Quelle del RAV, se il progetto si riferisce ad una di esse)</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ALTERNANZA SCUOLA LAVORO
TRAGUARDO DI RISULTATO <i>(Quelle del RAV, se il progetto si riferisce ad una di esse)</i>	<p>Il "Travel Game" fa parte di un innovativo progetto didattico e culturale: è un viaggio d'istruzione che coinvolge più scuole contemporaneamente per far vivere agli studenti un'esperienza unica grazie alla condivisione di momenti didattici, culturali e di socializzazione.</p> <p>Il programma di viaggio esclusivo di Travel Game comprende oltre alle consuete attività culturali, quali visite guidate presso le città di destinazione, musei, palazzi di particolare interesse storico e culturale, mostre, anche e soprattutto la partecipazione ad attività didattiche innovative e formative. Gli alunni saranno infatti i veri protagonisti dell'evento partecipando ad una grande sfida multimediale in un clima di sana competizione; potranno confrontandosi con studenti provenienti da diverse province italiane identificandosi nella propria scuola e interiorizzando i contenuti a loro sottoposti con più facilità.</p> <p>Le destinazioni sono: Barcellona, Atene.</p> <p>Gli alunni avranno la possibilità di partecipare, nell'ambito del progetto Alternanza Scuola-lavoro, ad attività formative volte a sviluppare e potenziare le abilità trasversali, tra cui quelle digitali, necessarie affinché i giovani possano costruire nuovi percorsi di vita e lavoro, al fine di incrementare le loro opportunità lavorative e le capacità di orientamento. Saranno riconosciute nell'ambito del progetto 20 ore di alternanza scuola-lavoro; le attività formative saranno incentrate sui seguenti temi: sicurezza sui luoghi di lavoro, nozioni sulla stesura di un curriculum vitae formato europeo, nuove tecnologie, front office ed accoglienza, laboratorio di giornalismo.</p> <p>Da affiancare alle attività del TRAVEL GAME troviamo il Laboratorio propedeutico al viaggio e quello consuntivo, che consentiranno agli alunni di acquisire conoscenze più approfondite di quanto apprenderanno durante tutte le attività proposte dal "work on board"</p>
OBIETTIVO DI PROCESSO <i>(Idem, nel</i>	- Interiorizzare i temi trattati nel corso del viaggio: alla fine dell'esperienza infatti dovranno rispondere alle domande preparate

<p>caso di obiettivi di processo a breve termine)</p>	<p>per loro dai docenti sui temi specifici che potranno essere caricati dagli istituti sulla piattaforma virtuale di High School Game (interagendo con studenti che si trovano in altre zone d'Italia)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spirito di squadra (forte senso di appartenenza alla propria scuola grazie alla sana competizione che viene a crearsi tra gli studenti coinvolti nella sfida) - Integrazione all'attività di Alternanza scuola lavoro (20 ore circa su richiesta degli istituti che si preoccuperanno della stesura di un progetto educativo sui temi sicurezza sui luoghi di lavoro, nozioni sulla stesura di un curriculum vitae formato europeo, nuove tecnologie, front office ed accoglienza, da condividere con il tutor aziendale e di fornire già compilata tutta la modulistica prevista)
<p>OBIETTIVI FORMATIVI</p>	<p>L'iniziativa ha le finalità di assicurare ai giovani oltre a conoscenze di base anche l'acquisizione di competenze spendibili nel mercato del lavoro specie per quel che riguarda lo sviluppo e il potenziamento di quelle digitali e di valorizzare e premiare i giovani promuovendo la cultura attraverso un modo innovativo e coinvolgente di fare formazione, con l'ausilio di nuove tecnologie interattive e multimediali al passo con i tempi che consentono di "Imparare Divertendosi". Verrà perseguito il criterio di premiare il merito durante il confronto con i coetanei.</p> <p>Socializzazione e meritocrazia sono gli aspetti fondamentali dell'iniziativa.</p>
<p>CONOSCENZE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CONOSCENZE SULLE CARATTERISTICHE ARCHITETTONICHE DELLA CITTA' DI BARCELLONA
<p>COMPETENZE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ SAPER INDIVIDUARE GLI STILI ARCHITETTONICI
<p>CAPACITA'</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ SAPER TROVARE LE SOLUZIONI NELLE PROBLEMATICHE INERENTI A SICUREZZA SUI LUOGHI DI LAVORO E LE STRUTTURE CARATTERISTICHE DELLA CATALOGNA
<p>METODOLOGIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Si privilegerà la metodologia operativa dell'imparare-facendo
<p>MODELLI E STRUMENTI DI APPRENDIMENTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ VISITE E SOPRALLUOGHI ▪ LABORATORIO PROPEDEUTICO AL "WORK ON BOARD" ▪ LABORATORIO CONSUNTIVO DEL "WORK ON BOARD"
<p>MOTIVAZIONI sulla coerenza delle azioni del progetto in riferimento al curriculum della scuola o ai curricula delle scuole in rete</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ assicurare ai giovani oltre a conoscenze di base anche l'acquisizione di competenze spendibili nel mercato del lavoro specie per quel che riguarda lo sviluppo e il potenziamento di quelle digitali.
<p>DESCRIZIONE DELL'ARTICOLAZIONE TEMPORALE (nel curriculum- in sospensione dell'attività didattica- di pomeriggio- in estate) STATI DI AVANZAMENTO Se il progetto è su più anni, indicare il punto di sviluppo intermedio atteso alla fine di ciascun anno</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1^Fase. Gli studenti in vista della grande sfida multimediale che si terrà durante il viaggio insieme a tutte le scuole partecipanti, potranno allenarsi sfidando i propri coetanei di tutta Italia rispondendo ai vari test sulle materie scolastiche attraverso l'utilizzo dell'APP "High School Game" per Smartphone da scaricare collegandosi al sito: www.travelgame.it ▪ 2^Fase: gli studenti partiranno per la destinazione prescelta e potranno mettere in pratica le competenze acquisite sfidando i loro coetanei che parteciperanno al viaggio ▪ 3^Fase: I migliori studenti classificati delle quarte e delle quinte

	<p>classi potranno rappresentare la propria scuola nelle fasi finali del concorso nazionale High School Game, un appuntamento previsto nel mese di maggio (per maggiori informazioni vedi scheda attività High School Game</p>
RISULTATI ATTESI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ l'acquisizione di competenze spendibili nel mercato del lavoro specie per quel che riguarda lo sviluppo e il potenziamento di quelle digitali <p>saranno riconosciute 40 ore di alternanza scuola lavoro, così suddivise: 10 ore laboratorio propedeutico da fare nel pomeriggio dai docenti con monte ore di potenziamento 20 ore "TRAVEL GAME" 10 ore laboratorio consuntivo da fare nel pomeriggio dai docenti con monte ore di potenziamento, con preparazione di materiale multimediale</p>
MODALITÀ, INDICATORI UTILIZZATI PER LA VERIFICA-MATERIALI DOCUMENTAZIONE DA REALIZZARE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ PARTECIPAZIONE AL VIAGGIO TRAVEL GAME ▪ PER LE ATTIVITA' DI LABORATORIO SI TERRA' UN REGISTRO DEI RAGAZZI CHE PARTECIPERANNO ALL'ATTIVITA' CON SCHEDE DI AUTOVALUTAZIONE
ALTRE CARATTERISTICHE DEL PROGETTO	<p>A differenza del classico viaggio di istruzione il progetto prevede la presenza di personale altamente qualificato che seguirà i gruppi scolastici negli spostamenti, nelle attività didattico-culturali e nelle escursioni mirate affiancando i professori referenti dei viaggi. I docenti potranno sempre contare sul supporto di guide e di educatori specialmente nella fascia oraria serale quando saranno organizzati momenti di aggregazione in location con ingresso esclusivo. Tutto ciò rende il Travel Game un'esperienza unica anche sotto il profilo della sicurezza, oltre che per il suo caratteristico connubio tra momenti di cultura e di divertimento che riesce a coinvolgere ed entusiasmare i ragazzi anche grazie alle dinamiche della gara e alle tecnologie utilizzate</p>
ATTIVITÀ DI DIFFUSIONE	<ul style="list-style-type: none"> • TRAMITE I DOCENTI DI CLASSE SI COMUNICHERANNO LE ATTIVITA'
ATTIVITA' DI MONITORAGGIO e VALUTAZIONE COMPLESSIVA	<p>Il progetto non può essere autoreferenziale, è quindi indispensabile prevedere attività di monitoraggio e/o verifica finale. I responsabili dell'attività si impegneranno a monitorare il progetto seguendo gli schemi adottati dalla Commissione di autovalutazione a. s. 2016/17 insieme alle verifiche effettuate.</p>
Pisticci 04/10/2017	Docenti referenti PROF.SSA Patrizia PORRECA

DESCRIZIONE DEL PROGETTO	
Titolo del progetto	<u>"TRAVEL GAME & HIGH SCHOOL GAME"</u>

<p><i>Ambito tematico in cui si colloca il progetto</i></p>	<p>→ Interventi in favore degli alunni della scuola:</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sperimentazione e/o potenziamento insegnamenti scientifici e tecnologici</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Approfondimento tematiche in area professionale</p> <p><input type="checkbox"/> Promozione dell'attività motoria e sportiva</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Approfondimento della cultura e della storia locale</p> <p><input type="checkbox"/> Approfondimento pratico della musica</p> <p><input type="checkbox"/> Discipline artistiche (teatro, danza, arti figurative)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Altro (specificare) ASL</p> <p>→ Interventi in favore dei genitori nonché della popolazione giovanile e adulta del territorio</p>
<p><i>Destinatari</i></p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> studenti interni</p> <p><input type="checkbox"/> studenti esterni</p> <p><input type="checkbox"/> genitori</p> <p><input type="checkbox"/> anziani</p> <p><input type="checkbox"/> soggetti diversabili</p> <p><input type="checkbox"/> adulti</p>

Fabbisogni sociali e territoriali che motivano il progetto	
Finalità/obiettivi	<input checked="" type="checkbox"/> integrazione curriculum scolastico <input type="checkbox"/> attività extracurricolare <input checked="" type="checkbox"/> acquisire nuove competenze: <p>STIMOLARE LA CURIOSITÀ, IL DESIDERIO DI "SAPERNE DI PIÙ", PERMETTE DI SCOPRIRE CHE LA DIFFERENZA DI LINGUA O DI COSTUMI NON È UNA BARRIERA, MA UNA RICCHEZZA.</p> <p>CONSTATARE CHE L'AGRICOLTURA RAPPRESENTA INOLTRE UNA OPPORTUNITÀ DI CRESCITA ECONOMICA PER LE CITTÀ CHE, LEGATE DA UN PATTO DI AMICIZIA, POSSONO SVILUPPARE ANCHE DEI FLUSSI TURISTICI, CREANDO POSTI DI LAVORO, STIMOLANDO UN INDOTTO SIGNIFICATIVO E GENERANDO REDDITO A BENEFICIO DELL'INTERO TERRITORIO.</p> <p>VERIFICARE CHE L'AGRICOLTURA OGGI CONTRIBUISCE ANCHE A RAFFORZARE LO SPIRITO EUROPEO E IL SENSO DI APPARTENENZA ALLA COMUNITÀ EUROPEA, AIUTA AD INSTAURARE IL DIALOGO E L'AMICIZIA TRA I CITTADINI DI COMUNI GEMELLATI APPARTENENTI A PAESI DIVERSI, MA CONSAPEVOLI DI ESSERE TUTTI CITTADINI EUROPEI.</p> <p>IL PROGETTO MIRA A SVILUPPARE COMPORTAMENTI ATTIVI E IMPRENDITORIALI ANALIZZANDO VARIE PROBLEMATICHE CONNESSE AL TEMA E PRENDENDO CONTATTO DIRETTO CON IMPRENDITORI DEL SETTORE AGRICOLO.</p> <input checked="" type="checkbox"/> altro (specificare) <p>I RAGAZZI NECESSITANO DI AZIONI DI PROMOZIONE DELLA CONOSCENZA DI SÉ (ATTITUDINE, INTERESSI, VALORI), DI INFORMAZIONI RELATIVA ALLO SCENARIO SOCIO-ECONOMICO LOCALE, NAZIONALE, EUROPEO E MONDIALE, DI INFORMAZIONI SUGLI STUDI UNIVERSITARI PRESENTI IN ALCUNE REALTÀ EUROPEE E SUI CORSI PROFESSIONALI, CORSI POST-DIPLOMA ED INFINE DI UN METODO E STRUMENTI IDONEI ED EFFICACI PER LA RICERCA DI UN LAVORO.-</p>
Sede/i di svolgimento delle attività	IIS G: FORTUNATO
Durata del Progetto (in ore)	N° 6 giorni
Orario di svolgimento	ANTIMERIDIANO E/O SE NECESSARIO POMERIDIANO
Periodo di svolgimento	PRESUMIBILMENTE 17-22 APRILE 2018
N. partecipanti	CLASSI V A e V B
Descrizione delle attività	Vedi programma allegato
Attività di promozione e divulgazione del progetto	<input type="checkbox"/> Assemblea studenti <input type="checkbox"/> Assemblea genitori <input type="checkbox"/> Incontro referenti altre scuole

Data 24/10/2017

Il docente referente:

Patrizio Poma

Delibera Collegio Docenti:

Delibera Consiglio d'Istituto:

Il Dirigente Scolastico



