

	<p>ISTITUTO MAGISTRALE</p> <p>I LICEI “ TOMMASO CAMPANELLA ”</p> <p>BELVEDERE MARITTIMO (COSENZA)</p> <p>Via Annunziata, 4 – 87021 Belvedere Marittimo (Cosenza) - tel. / fax.: 0985 82409</p>	
---	--	---



PIANO ANNUALE “PERCORSI PER LE COMPETENZE TRASVERSALI E PER L’ORIENTAMENTO”

a.s. 2019- 2020

Approvato dal Collegio dei Docenti il 30/10/2019

Premessa:

La L.107/2015 ha introdotto, a partire dall’a.s. 2015/16, anche per i Licei l’ “Alternanza Scuola Lavoro” ora chiamata “Percorsi per le competenze trasversali e per l’orientamento” (PCTO). Tale pratica, coerente alle indicazioni dell’Unione Europea, è considerata uno degli strumenti a disposizione della scuola per rafforzare sia i rapporti tra il sistema scolastico e il mondo del lavoro sia il legame dell’istituzione scolastica con il territorio. Tale esperienza ha una funzione formativa, conoscitiva e orientativa, a partire dal terzo anno gli alunni effettuano 90 ore di formazione e stage per acquisire competenze spendibili, sia nell’immediato nel mondo del lavoro, che per un proseguimento del progetto di studio.

I Licei “ Tommaso Campanella”, per tener conto delle specificità di ciascun indirizzo (scientifico, classico, musicale, scienze umane, linguistico) inseriscono i **Percorsi per le Competenze trasversali e per l’orientamento** (PCTO) nel Piano dell’Offerta Formativa Triennale attraverso modalità di apprendimento flessibili sul piano formativo, culturale ed educativo, e propone la seguente distribuzione del monte orario:

- **circa 40 ore durante il terzo anno** per realizzare un preliminare approccio indiretto al mondo sociale e del lavoro;
- **circa 35 ore durante il quarto anno** per collegare il sapere acquisito con il saper fare attraverso un approccio concreto con specifici ambiti universitari o altri settori;
- **circa 15 durante il quinto anno** per riflettere sui propri interessi e inclinazioni in relazione alle scelte future: studi universitari o inserimento nel mondo del lavoro.

Piano “Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento”

Il nostro Liceo, coerentemente con le indicazioni della L. 107/2015, ha trovato sul territorio partners con cui avviare PCTO, ricercando fra aziende, enti pubblici, associazioni culturali e turistico-culturali, realtà museali. Il nostro Liceo, ha scelto l’**Impresa Formativa Simulata**, una delle modalità di realizzazione dei PCTO, attuata mediante la costituzione di un’azienda virtuale animata dagli studenti, che svolge un’attività di mercato in rete (e-commerce) e fa riferimento ad un’azienda reale (azienda tutor o madrina) che costituisce il modello di riferimento da emulare in ogni fase o ciclo di vita aziendale. Gli studenti, con l’impresa formativa simulata, assumono le sembianze di giovani imprenditori e riproducono in laboratorio il modello lavorativo di un’azienda vera, apprendendo i principi di gestione attraverso il fare (action-oriented-learning).

Lo studente è guidato da un tutor esterno e da un tutor scolastico a cui fa riferimento per tutto il periodo di formazione. Durante lo svolgimento dei PCTO gli alunni sono tenuti a:

- svolgere le attività previste dal percorso formativo;
- rispettare le norme in materia di igiene, sicurezza e salute sui luoghi di lavoro;
- mantenere la necessaria riservatezza per quanto attiene a dati, informazioni o conoscenze degli ambienti nei quali si svolge l’attività;
- seguire le indicazioni dei tutor e fare riferimento ad essi per qualsiasi esigenza.

Il docente tutor interno svolge le seguenti funzioni:

- elabora, assiste e guida lo studente nei PCTO e ne verifica, in collaborazione con il tutor esterno, il percorso.

Il tutor formativo esterno svolge le seguenti funzioni:

- collabora con il tutor interno alla progettazione, organizzazione e valuta il percorso;
- favorisce l’inserimento dello studente nel contesto operativo;
- fornisce all’istituzione scolastica gli elementi concordati per valutare le attività dello studente.

Per quanto riguarda gli alunni certificati a norma della **legge 104/92** il percorso viene effettuato nel rispetto delle normative vigenti per valorizzare il potenziale dell’alunno anche ai fini dell’occupabilità e in collaborazione con i colleghi referenti del sostegno.

Le famiglie sono state informate in fase di avvio con pubblica conferenza e coinvolte in un patto formativo di corresponsabilità.

Coerentemente con le indicazioni normative, la scuola per l’a.s. 2019-2020 ha progettato questi percorsi:

Liceo Scienze umane

ASSISTENZA ALLA PERSONA	
Classe	III Liceo Scienze Umane
Tutor interno	Eulalia Bucceri
Tutor esterno	Angelo Santise
Totale ore	40 <ul style="list-style-type: none">• 22 ore in aula• 10 ore in impresa formativa simulata e presso i laboratori della scuola e/o visite guidate e/o stage aziendali, piattaforma• 8 ore di prevenzione e sicurezza sul lavoro di cui 4 ore specifiche con relativa certificazione

Il progetto propone di rispondere alla necessità di formare lo studente attraverso l’acquisizione di competenze che integrino conoscenze, abilità, e valorizzino le qualità personali. L’apprendimento in contesto formale viene dunque affiancato da un’esperienza “straordinaria” a carattere attivo e interdisciplinare, in grado di muovere le energie e di richiamare responsabilità, mirando a prodotti di valore: l’esperienza di alternanza scuola-lavoro può rimotivare gli studenti ad una partecipazione attiva al dialogo educativo, può sollecitare le eccellenze nell’ambito del gruppo classe. La connessione tra la scuola e l’ambiente di lavoro permette inoltre allo studente di conoscere in maniera diretta situazioni reali e di essere più consapevole nella valutazione delle scelte future.

Il progetto verterà sull’analisi e la progettazione pedagogica delle istituzioni educative e/o delle realtà socio assistenziali del territorio parallelamente allo studio del ciclo di vita da un punto di vista psicologico e delle istituzioni educative da un punto di vista sociologico. Nel corso dell’anno è previsto un approccio al mondo del lavoro attraverso lo studio delle diverse tipologie di imprese, in particolare modo del terzo settore: associazioni, fondazioni, volontariato, settore sanitario e socio- assistenziale -educative in altre aree antropiche e la risposta dell’organizzazione statale ai bisogni f o r m a t i v i dei cittadini.

Il confronto fra le teorie e la realtà educativa e sociale non può non avvenire attraverso l’esperienza pratica condotta in reali istituzioni educative e nell’ambito dei servizi alla persona che sul territorio sono garantiti dagli Enti Locali nel rispetto del principio di sussidiarietà verticale.

L’alternanza quindi porta a essere realizzata in coprogettazione con gli Enti Locali nelle realtà sociali ed educative significative presenti nel territorio.

E’ importante quindi sensibilizzare gli studenti al tema del lavoro affinché comprendano che non è un’attività che allontana o interferisce con le attività di studio ma anzi rappresenta un’occasione di ampliamento delle capacità di imparare. (Learning by doing).

Risultati Attesi del Percorso

Il percorso mira alla competenza di collocare l’esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti a tutela della persona, della collettività e dell’ambiente, sviluppando le abilità di identificare i diversi modelli istituzionali e di organizzazione sociale e le principali relazioni tra persona-famiglia- società-Stato. Lo studente approfondisce e sviluppa conoscenze e abilità; matura le competenze necessarie per cogliere la complessità e la specificità dei processi formativi arrivando a comprendere le realtà educative e gli interventi socio assistenziali che lo Stato garantisce per la tutela e la promozione della qualità di vita dei cittadini. L’attività in azienda presso istituzioni educative e cooperative sociali, pur non avendo finalità professionalizzanti, consentirà agli studenti di acquisire ed utilizzare strumenti di osservazione

Piano “Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento”

delle dinamiche relazionali e comunicative adatte ai contesti educativi e assistenziali, di ampliare i suoi orizzonti culturali nella difesa della identità personale e nella comprensione dei valori dell’integrazione (obbligo di istruzione). L’interazione con gli utenti (bambini, anziani, soggetti diversamente abili) richiede di padroneggiare pienamente la lingua italiana e di saperla adeguare ai diversi contesti formativi

COMPETENZE

- Saper confrontare teorie e strumenti necessari per comprendere la varietà della realtà sociale, con particolare attenzione ai fenomeni educativi e ai processiformativi, ai luoghi e alle pratiche dell’educazione formale e non formale, ai servizi alla persona, al mondo del lavoro, ai fenomeni interculturali e ai contesti della convivenza e della costruzione della cittadinanza
- Possedere gli strumenti necessari per utilizzare, in maniera consapevole e critica, le principali metodologie relazionali e comunicative, comprese quelle relative alla media education
- Collocare l’esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti a tutela della persona e della Collettività

ABILITÀ

- Individuare i diversi luoghi della formazione e la loro specifica funzione educativa
- Analizzare l’organizzazione
- Progettare un intervento di animazione/educazione
- Progettazione unità di apprendimento da somministrare in aula
- Riconoscere i modelli di relazione educativa
- Interagire con i soggetti adeguando le modalità relazionali e comunicative
- Individuare i diversi luoghi dell’intervento socio assistenziale ed educativo e la loro specifica funzione

CONOSCENZA

- Acquisire una conoscenza dei principali soggetti in cui si articola la complessità del sistema dei servizi educativi e alla persona;
- Riconoscere nel concreto delle situazioni le caratteristiche e le competenze essenziali delle diverse figure professionali di operatore nei settori dei servizi educativi e alla persona.
- Acquisire una sensibilità specifica alla relazione interpersonale nei diversi contesti esaminati;
- Acquisire consapevolezza dello specifico rapporto che lega teoria e prassi, conoscere e fare in questo ambito

Attività previste per il percorso da realizzare a scuola e in azienda

Gli studenti proseguono in Psicologia lo studio del ciclo di vita. Parallelamente allo studio dell’individuo, si affrontano in Pedagogia i temi del long life learning anche con uno sguardo antropologico. In Sociologia si approfondiscono i temi della famiglia, delle situazioni problematiche, dell’intervento dello Stato e dei Servizi sociali per la prevenzione del disagio e il sostegno alla persona, le tematiche relative all’integrazione e alla tutela dei diritti umani e alla promozione delle pari opportunità (assi culturali).

Lo studio dei servizi sociali del territorio e l’incontro con esperti completa il quadro degli interventi a sostegno della persona e consente di proseguire l’esperienza in alternanza presso i Servizi sociali del territorio, con la possibilità di svolgere brevi esperienze di accompagnamento del personale esperto: Centri Socio Educativi, Centri Diurni Disabili, case di riposo, servizi sociali per le famiglie;

Piano “Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento”

di effettuare una osservazione scientifica delle organizzazioni e delle dinamiche relazionali.

Incontro diretto con gli operatori (di norma 2 ore in orario scolastico): introduzione sugli scopi, metodi, problemi, strutture, mezzi e risorse materiali; organizzazione e prassi dell’istituzione educativa/centro di servizi alla persona; informazione su formazione, competenze, problemi specifici degli operatori stessi; discussione sulla base della traccia già elaborata. L’incontro avviene nella sede del Liceo o nella sede dell’istituzione/struttura, qualora le condizioni logistiche lo consentano.

Rielaborazione: discussione con l’insegnante sui contenuti dell’incontro, documentazione e produzione di una scheda di sintesi.

Metodologie comuni a tutte le fasi operative prevedono

- Lezione frontale e interattiva;
- Brainstorming;
- Inserimento operativo in strutture pubbliche;
- Lavori di gruppo – tutoring – role-play – simulazione;
- Conversazioni;
- Visite guidate;
- Stage in ambiente lavorativo
- Simulazioni di attività lavorative
- Stesura di un curriculum vitae
- Questionari, Test
- Lavori di gruppo per procedere alla raccolta di dati
- Costruzione ed analisi di questionari, statistiche, grafici e tabelle.
- Interviste Dibattiti
- Simulazione di colloqui individuali, finalizzati all’assunzione di un lavoro.

Piano “Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento”

LUDOSCHOOL	
Classe	IV Liceo Scienze Umane
Tutor interno	Ermenegilda Magorno
Tutor esterno	
	40 <ul style="list-style-type: none">• 26 ore in aula• 10 ore in impresa formativa simulata e presso i laboratori della scuola e/o visite guidate e/o stage aziendali, piattaforma• 4 ore di prevenzione e sicurezza sul lavoro di cui 4 ore specifiche con relativa certificazione

I percorsi per le competenze trasversali e per l’orientamento devono rappresentare una fonte di ricchezza per tutti i soggetti coinvolti: gli alunni, per i quali esso rappresenta un’occasione di conoscenza diretta del contesto scolastico come ambiente educativo, formativo, relazionale ed istituzionale; i docenti, per i quali esso rappresenta un’occasione di confronto e di stimolo per riflettere sul proprio agire quotidiano.

Finalità

Le finalità generali del tirocinio possono così essere articolate:

- affinamento delle conoscenze specifiche acquisite in relazione ad attività di progettazione/programmazione, a metodologie e tecniche di insegnamento, a strategie di comunicazione;
- sviluppo della capacità di problematizzare l’esperienza, tramite la messa in campo di strategie meta-cognitive;
- analisi delle motivazioni personali, anche in relazione all’acquisizione della consapevolezza che la professionalità in tale settore costantemente richiede.

Obiettivi

L’esperienza si pone fondamentalmente i seguenti obiettivi:

- riflessione sulle modalità di scelta e di utilizzazione delle varie strategie didattiche in relazione agli oggetti di apprendimento, agli aspetti comunicativi, agli strumenti didattici, a situazioni individuali particolari,
- affinamento di modalità di comunicazione verbali e non verbali.

Organizzazione

Il percorso prevede attività articolate in due momenti fra loro strettamente integrati: esperienza diretta, nella istituzione scolastica, in rapporto con l’insegnante tutor, e indiretta, di riflessione sull’esperienza.

Esso si svilupperà in due fasi:

- una prima di carattere osservativo-riflessivo;
- una seconda di tipo operativo.

Piano “Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento”

Nella prima fase, l’alunno avrà modo di conoscere la struttura, di osservare in azione gli insegnanti. Nella seconda fase, interverrà in classe, inizialmente in modo parzialmente attivo, ad esempio per coordinare lavori di gruppo.

Liceo Linguistico

GESTIONE DOCUMENTALE E VALORIZZAZIONE DEI BENI CULTURALI	
Classe	III E Liceo Linguistico
Tutor interno	De Rosa Barbara
Tutor esterno	Stefania Tarantino
Totale ore	40 <ul style="list-style-type: none">● 12 ore in aula● 20 ore presso luoghi della cultura presenti nel territorio (Mostra temporanea “Alla scoperta dell’antica <i>Cerillae</i>”, Antiquarium di Scalea) visite guidate nei principali siti archeologici (Parco Archeologico di <i>Laos</i>, Ruderì di Cirella)● 8 ore di prevenzione e sicurezza sul lavoro di cui 4 ore specifiche con relativa certificazione

Il Progetto propone di far scoprire alle giovani generazioni l’importanza del patrimonio culturale del territorio attraverso un percorso di conoscenza, promozione e valorizzazione del territorio stesso dal punto di vista storico-artistico, archeologico, culturale e produttivo.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

- Approfondire il concetto di “*conoscenza e promozione*” del patrimonio artistico-archeologico e storico-culturale dell’Alto Tirreno Cosentino, attraverso visite guidate nei principali siti archeologici del territorio quali il Parco Archeologico di *Laos*;
- Stimolare la creatività dei giovani, aiutandoli a capire che è possibile fare impresa conservando e valorizzando i beni culturali;
- Formare il senso critico e la capacità di autonomia, realizzando concreti progetti di miglioramento della fruizione dei luoghi di cultura e dell’incremento della loro offerta culturale.

METODOLOGIE DA UTILIZZARE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

Per la realizzazione degli obiettivi previsti si farà ricorso a metodologie centrate su un reale protagonismo attivo dei partecipanti. Le metodologie interattive dovrebbero non solo “catturare” l’attenzione degli alunni più difficili, ma anche favorire lo sviluppo di competenze selezionate ed orientare al lavoro. Tutte le attività didattiche intendono fornire ai ragazzi contenuti scientifici e insegnare loro un metodo autonomo di apprendimento e di risoluzione dei problemi.

LE FASI DEL PROGETTO

1. Conoscenza, tutela e valorizzazione del patrimonio artistico-archeologico del proprio territorio.
2. Rafforzare la capacità dello studente di riconoscere il patrimonio culturale, nella fattispecie quello archeologico, come elemento fondante della propria identità storico-culturale ed artistica.
3. Avvicinare gli studenti allo studio del patrimonio culturale, come attrattore turistico di eccellenza, attraverso percorsi di comunicazione e promozione del territorio.
4. Introduzione all’organizzazione e alla gestione dei luoghi della cultura, attraverso la redazione di pannelli didattici, allestimento di eventuali mostre.

Piano “Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento”

5. Scoprire la figura professionale dell’archeologo nell’ambito della tutela dei beni culturali.

COMPETENZE E CREDITI CHE SI INTENDE FAR ACQUISIRE AGLI STUDENTI

Lo studente sarà in grado di:

- presentare con chiarezza e efficacia i luoghi di conservazione e promozione dei beni storico-artistico-archeologici;
- saper comunicare e valorizzare i luoghi di conservazione e promozione dei beni storico-artistico-archeologici;
- progettare itinerari storico-artistico-archeologici;
- saper leggere e comprendere dati inerenti le strutture ricettive e i flussi turistici del territorio di riferimento;
- Riconoscere l’importanza del settore dei beni culturali come *asset* potenzialmente decisivo per lo sviluppo del nostro territorio, e di conseguenza come principale attrattore turistico.

MODALITÀ CHE SI INTENDE UTILIZZARE PER LA VALUTAZIONE DEL LIVELLO DI RAGGIUNGIMENTO DEGLI OBIETTIVI FORMATIVI PREVISTI

Al termine del percorso si valuterà praticamente la capacità tecnica dei discenti su delle prove effettuate in laboratorio. L’attività di valutazione sarà mirata a rilevare il grado di comprensione e di conoscenza del patrimonio culturale presente nel nostro territorio in relazione ai sistemi di gestione e di valorizzazione. Il sistema di valutazione adotterà punteggi quantitativi e giudizi qualitativi in funzione delle diverse aree disciplinari da valutare. La verifica dei livelli di conoscenza dei partecipanti sarà attuata in distinti momenti: all’avvio, durante l’intervento e alla sua conclusione.

RISULTATI DOCUMENTABILI IN TERMINI DI OCCUPABILITÀ

Il progetto può contribuire ad orientare gli allievi verso il settore dei Beni culturali, con il fine di accrescere la conoscenza del territorio in relazione al patrimonio storico-archeologico e di creare sbocchi professionali nell’ambito del turismo culturale e sostenibile per implementare e migliorare l’offerta turistica della nostra terra ricca di storia e cultura.

Piano “Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento”

TURISMO ESPERIENZIALE DELL’ ACCOGLIENZA E DELL’ OSPITALITÀ	
Classe	IVE Liceo Linguistico
Tutor interno	Carmen Policicchio
Tutor esterno	Mazzillo Giuseppina
	45 <ul style="list-style-type: none">• 31 ore in aula• 10 ore in impresa formativa simulata e presso i laboratori della scuola e/o visite guidate e/o stage aziendali, piattaforma• 4 ore di prevenzione e sicurezza sul lavoro di cui 4 ore specifiche con relativa certificazione

Il settore dell’ospitalità sta cambiando. Anche il mercato della ricettività extralberghiera e dell’home sharing, con il suo indiscusso colosso Airbnb, si è reso conto che per attrarre e fidelizzare clienti non basta più offrire alloggi ma bisogna differenziarsi e specializzarsi. Nel turismo il trend del momento, che promette di durare a lungo, è il turismo esperienziale. Quindi non più solo alloggi, ospitalità e accoglienza ma esperienze. Eventi unici e irripetibili vissuti e condivisi con altre persone. Bisogna essere in grado di costruire delle offerte turistiche mirate e basate sulle peculiarità dei luoghi che diano risposta alle mutate esigenze di una domanda turistica sempre più interessata a fare esperienze in qualche misura autentiche, legate allo spirito dei territori. Studiare e capire i punti di forza del territorio rafforzando l’identità socio-culturale attraverso il coinvolgimento di esperti artigiani e della popolazione locale è la chiave per il raggiungimento di tale obiettivo. Una vacanza attiva che si trasforma in un incontro, un vero scambio di informazioni ed esperienze. Recuperare il vecchio significato del viaggio e lo riproporlo in chiave rinnovata dando vita a dinamiche di conoscenza, rispetto dei luoghi e nuove economie turistiche. L’esperienza di viaggio basata su questi presupposti è la base per la differenziazione dell’offerta ma anche come specifica modalità di avvicinare il turismo rurale locale con rinnovata sensibilità dando così risposta ad una nuova visione di intendere la vacanza, sempre più incentrata sulla ricerca di autenticità, di un’esperienza vera.

Obiettivi del progetto

- Conoscere il territorio di appartenenza e le varie forme di accoglienza turistica basate sull’ospitalità e accoglienza.
- Stimolare il senso di iniziativa, agendo su attitudini come la pro-attività, la capacità di innovare, la creatività individuale e collettiva
- Avvicinare al mondo del lavoro, presentando i modelli organizzativi innovati e provando a diventare imprenditori di se stessi.

Piano “Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento”

I risultati attesi sono legati al sicuro successo di un’attività formativa che integra fortemente le conoscenze apprese in aula e in itinere, legate all’avvio e alla gestione di una esperienza turistica innovativa come anche all’ideazione di servizi turistici d’incoming applicando, sia pure su piccola scala, le moderne strategie di marketing territoriale.

METODOLOGIE DA UTILIZZARE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

Per la realizzazione degli obiettivi previsti si farà ricorso a metodologie centrate su un reale protagonismo attivo dei partecipanti. Le metodologie interattive dovrebbero non solo “catturare” l’attenzione degli alunni più difficili, ma anche favorire lo sviluppo di competenze selezionate ed orientare al lavoro. Tutte le attività didattiche intendono dare ai ragazzi contenuti scientifici e insegnare loro un metodo autonomo di apprendimento e di risoluzione dei problemi.

Modalità duale con impresa Formativa Simulata con laboratorio a scuola e stage Aziendale .

Liceo Musicale

EVENT MANAGEMENT	
Classe	III Liceo Musicale
Tutor interno	Giuseppe Sergi
Tutor esterno	Danilo Gatto
	40 <ul style="list-style-type: none">• 22 ore in aula• 10 ore in impresa formativa simulata e presso i laboratori della scuola e/o visite guidate e/o stage aziendali, piattaforma• 8 ore di prevenzione e sicurezza sul lavoro di cui 4 ore specifiche con rilascio certificazioni

L’organizzazione per eventi è considerata uno degli strumenti del marketing e della comunicazione interna ed esterna di aziende di tutte le dimensioni. Dal lancio di un prodotto alle conferenze stampa, le aziende creano eventi promozionali per comunicare con il pubblico interno, con la rete vendita, con clienti attuali e potenziali, giornalisti o opinion leader.

L’organizzazione di eventi è anche considerata un ottimo strumento di motivazione delle risorse interne. Un’agenzia di ideazione e organizzazione di eventi soddisfa svariate esigenze tra cui eventi aziendali (lancio di prodotti, meeting aziendali e dealer convention, business convention), eventi p.r (conferenze stampa, media event, cene di gala), programmi di marketing (fiere, grandi aperture), tour o eventi speciali come concerti, spettacoli di piazza, cerimonie di premiazione, sfilate di moda. L’agenzia è suddivisa in tre reparti:

- Creatività – coordinata da un Direttore Creativo
- Contatto – coordinata da un Account Executive o da un Business Manager
- Produzione – Coordinata da un Project Manager coadiuvato da un direttore di produzione.

In epoca più recente, il project manager si occupa della gestione completa del progetto e del coordinamento produttivo.

Le competenze dell’organizzatore riguardano inoltre la strategia di marca, il marketing e la comunicazione. L’esperienza dell’organizzatore si manifesta nel coordinare il mix di aspetti creativi, tecnici e logistici che portano al successo dell’evento. Alcuni di questi aspetti riguardano il design dell’evento, la produzione audiovisiva e di contenuti, il budget, la negoziazione e il servizio ai clienti. È insomma una professione multidimensionale.

Il Progetto propone di far scoprire alle giovani generazioni l’importanza della progettazione e della realizzazione di eventi per la valorizzazione del territorio. Un progetto che applica il concetto del learning by doing al settore del management anche attraverso le nuove tecnologie.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

- Stimolare la creatività dei giovani, aiutandoli a capire che è possibile fare impresa promuovendo il territorio attraverso l’organizzazione di eventi.
- Organizzare la didattica e la formazione tenendo conto dei settori strategici del Made in Italy, in base alla vocazione produttiva, culturale e sociale del territorio.

METODOLOGIE DA UTILIZZARE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

Per la realizzazione degli obiettivi previsti si farà ricorso a metodologie centrate su un reale

Piano “Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento”

protagonismo attivo dei partecipanti. Le metodologie interattive dovrebbero non solo “catturare” l’attenzione degli alunni più difficili, ma anche favorire lo sviluppo di competenze selezionate ed orientare al lavoro. Tutte le attività didattiche intendono dare ai ragazzi contenuti scientifici e insegnare loro un metodo autonomo di apprendimento e di risoluzione dei problemi

Modalità duale con impresa Formativa Simulata con laboratorio a scuola e stage Aziendale.

EVENT MANAGEMENT	
Classe	IV Liceo Musicale
Tutor interno	Enzo Campagna
Tutor esterno	Danilo Gatto
Totale ore	15 <ul style="list-style-type: none">• 5 ore in aula• 6 ore in impresa formativa simulata e presso i laboratori della scuola e/o visite guidate e/o stage aziendali, piattaforma• 4 ore di prevenzione e sicurezza sul lavoro di cui 4 ore specifiche con relativa certificazione

L’organizzazione per eventi è considerata uno degli strumenti del marketing e della comunicazione interna ed esterna di aziende di tutte le dimensioni. Dal lancio di un prodotto alle conferenze stampa, le aziende creano eventi promozionali per comunicare con il pubblico interno, con la rete vendita, con clienti attuali e potenziali, giornalisti o opinion leader.

L’organizzazione di eventi è anche considerata un ottimo strumento di motivazione delle risorse interne. Un’agenzia di ideazione e organizzazione di eventi soddisfa svariate esigenze tra cui eventi aziendali (lancio di prodotti, meeting aziendali e dealer convention, business convention), eventi p.r (conferenze stampa, media event, cene di gala), programmi di marketing (fiere, grandi aperture), tour o eventi speciali come concerti, spettacoli di piazza, cerimonie di premiazione, sfilate di moda. L’agenzia è suddivisa in tre reparti:

- Creatività – coordinata da un Direttore Creativo
- Contatto – coordinata da un Account Executive o da un Business Manager
- Produzione – Coordinata da un Project Manager coadiuvato da un direttore di produzione.

In epoca più recente, il project manager si occupa della gestione completa del progetto e del coordinamento produttivo.

Le competenze dell’organizzatore riguardano inoltre la strategia di marca, il marketing e la comunicazione. L’esperienza dell’organizzatore si manifesta nel coordinare il mix di aspetti creativi, tecnici e logistici che portano al successo dell’evento. Alcuni di questi aspetti riguardano il design dell’evento, la produzione audiovisiva e di contenuti, il budget, la negoziazione e il servizio ai clienti. È insomma una professione multidimensionale.

Il Progetto propone di far scoprire alle giovani generazioni l’importanza della progettazione e della realizzazione di eventi per la valorizzazione del territorio. Un progetto che applica il concetto del learning by doing al settore del management anche attraverso le nuove tecnologie.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

- Stimolare la creatività dei giovani, aiutandoli a capire che è possibile fare impresa promuovendo il territorio attraverso l’organizzazione di eventi.
- Organizzare la didattica e la formazione tenendo conto dei settori strategici del Made in Italy, in base alla vocazione produttiva, culturale e sociale del territorio.

Piano “Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento”

METODOLOGIE DA UTILIZZARE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

Per la realizzazione degli obiettivi previsti si farà ricorso a metodologie centrate su un reale protagonismo attivo dei partecipanti. Le metodologie interattive dovrebbero non solo “catturare” l’attenzione degli alunni più difficili, ma anche favorire lo sviluppo di competenze selezionate ed orientare al lavoro. Tutte le attività didattiche intendono dare ai ragazzi contenuti scientifici e insegnare loro un metodo autonomo di apprendimento e di risoluzione dei problemi

Modalità duale con impresa Formativa Simulata con laboratorio a scuola e stage Aziendale.

Liceo Scientifico

WEB Generation	
Classe	III B Liceo Scientifico
Tutor interno	Grosso Giovanna
Tutor esterno	Paolo Iorio
	40 <ul style="list-style-type: none">• 22 ore in aula• 10 in impresa formativa simulata e presso i laboratori della scuola e/o visite guidate e/o stage aziendali, piattaforma• 8 ore di prevenzione e sicurezza sul lavoro di cui 4 ore specifiche con rilascio certificazioni

A partire dall’utilizzo delle nuove tecnologie applicate al mondo della comunicazione, l’idea è quella di sviluppare, progettare e realizzare attività di web radio, web tv, webzine applicando un nuovo concetto di comunicazione “Beyond the line”, la giusta strategia capace di valorizzare e rafforzare la visibilità dei progetti curati, un’ampia dotazione tecnica e grandissima esperienza professionale in ambito televisivo, eventi costruiti su misura del cliente per raggiungere target mirati. Il Progetto propone di far scoprire alle giovani generazioni l’importanza della progettazione e della realizzazione di prodotti digitali per la valorizzazione del territorio. Un progetto che applica il concetto del learning by doing al settore della comunicazione e dei media attraverso le nuove tecnologie.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

- Stimolare la creatività dei giovani, aiutandoli a capire che è possibile fare impresa promuovendo il territorio attraverso l’organizzazione di eventi.
- Organizzare la didattica e la formazione tenendo conto dei settori strategici del Made in Italy, in base alla vocazione produttiva, culturale e sociale del territorio.

METODOLOGIE DA UTILIZZARE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

Per la realizzazione degli obiettivi previsti si farà ricorso a metodologie centrate su un reale protagonismo attivo dei partecipanti. Le metodologie interattive dovrebbero non solo “catturare” l’attenzione degli alunni più difficili, ma anche favorire lo sviluppo di competenze selezionate ed orientare al lavoro. Tutte le attività didattiche intendono dare ai ragazzi contenuti scientifici e insegnare loro un metodo autonomo di apprendimento e di risoluzione dei problemi.

Modalità duale con impresa Formativa Simulata con laboratorio a scuola e stage Aziendale

Cooperative sociali: Social e Bullismo	
Classe	IVA Liceo Scientifico
Tutor interno	Giuliana Fiorillo
Tutor esterno	Diletta della Rocca
Totale ore	35 <ul style="list-style-type: none">• 21 ore in aula• 10 ore in impresa formativa simulata e presso i laboratori della scuola e/o visite guidate e/o stage aziendali, piattaforma• 4 ore di prevenzione e sicurezza sul lavoro di cui 4 ore specifiche con relativa certificazione

Il progetto “Cooperative sociali: Social e Bullismo” si pone i seguenti obiettivi:

- permettere agli alunni e alle alunne di impegnarsi in attività gratificanti e stimolanti per sé e per il prossimo,
- essere una fucina di nuove competenze da utilizzare in campo lavorativo;

Il lavoro nel sociale è un momento di “**crescita importante per i giovani**, fondamentale per il loro sviluppo come cittadini e come futuri lavoratori. Infatti, entrando in contatto con le associazioni i ragazzi possono far **pratica concreta di lavoro in un ambiente ricco di valori, informale.** Attraverso questa esperienza gli alunni possono acquisire competenze fondamentali e spendibili poi altrove nel mondo del lavoro, come ad esempio: analizzare compiti complessi e programmare i possibili interventi da mettere in atto, comunicare e ascoltare interagendo in gruppi di lavoro, superare gli ostacoli burocratici ecc. L’incontro tra giovani e associazioni/cooperative sociali è dunque un’opportunità di crescita e sviluppo sociale molto importante, in quanto il volontariato è un modo per promuovere la **cittadinanza attiva fra i giovani.**

L’attività si sviluppa in tre fasi:

1. costituzione di una cooperativa sociale che si occupa di istruire i ragazzi in merito alle strategie comportamentali per ridurre i rischi di esposizione al Cyberbullismo
2. incontri con figure professionali al fine di far conoscere gli strumenti di comunicazione/interazione in Internet, i possibili rischi, l’esistenza e l’utilizzo di sistemi di controllo per la configurazione personalizzata dei computer della scuola e di casa;
3. produzione di un gadget per la promozione della cooperative sociale.

Piano “Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento”

CODING	
Classe	IV B e IV Bb Liceo scientifico Scienze Applicate
Tutor interno	Maulicino Maria Rosaria
Tutor esterno	
Totale ore	45 <ul style="list-style-type: none">• 31 ore in aula• 10 ore in impresa formativa simulata e presso i laboratori della scuola e/o visite guidate e/o stage aziendali, piattaforma• 4 ore di prevenzione e sicurezza sul lavoro di cui 4 ore specifiche con relativa certificazione

Con il termine Coding s’intende, in informatica, la **stesura di un programma**, cioè di una sequenza d’istruzioni che, eseguita da un calcolatore, dà vita alla maggior parte delle meraviglie digitali che usiamo quotidianamente. Mentre il pensiero computazionale è un processo mentale per la **risoluzione di problemi** costituito dalla combinazione di **metodi caratteristici** e di **strumenti intellettuali**, entrambi di valore generale. Nella società contemporanea, avere familiarità con i concetti di base dell’informatica è un elemento fondamentale nel processo di **formazione dei cittadini**: uno studente, per essere adeguatamente preparato a qualunque lavoro vorrà fare da grande, deve comprendere i concetti di base dell’informatica, esattamente com’è accaduto nel secolo passato per la matematica, la fisica, la biologia e la chimica.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

L’obiettivo principale del progetto è quello di insegnare il **Coding**, cioè la programmazione informatica, per passare ad un’informatica maker, oltre che consumer. Si parte da un’alfabetizzazione digitale, per arrivare allo sviluppo del **pensiero computazionale**, essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società e le tecnologie del futuro, non come consumatori passivi, ma come utenti attivi. L’obiettivo **non** è quello di far diventare tutti dei programmatori informatici, ma di diffondere conoscenze scientifiche di base per la comprensione della società moderna. Capire i principi alla base del funzionamento dei sistemi e della tecnologia informatica è altrettanto importante del capire come funzionano l’elettricità o la cellula. È necessario che gli studenti apprendano questa cultura scientifica qualunque sia il lavoro che desiderano fare da grandi: medici, avvocati, giornalisti, imprenditori, amministratori, politici, e così via. **Le competenze acquisite mediante il pensiero computazionale sono di carattere generale** perché insegnano a strutturare una attività in modo che sia svolta da un qualsiasi “esecutore”, che può essere certo un calcolatore ma anche un gruppo di lavoro all’interno di una azienda o di un’amministrazione. Inoltre, **la conoscenza dei concetti fondamentali** dell’informatica aiuta a sviluppare la capacità di **risoluzione di problemi e la creatività**.

Gli strumenti didattici previsti sono i seguenti:

- **Strumentazione informatica:** (tablet, computer, proiettori, etc.);
- **materiale software free:** (presentazioni PPT, PDF, Siti internet);
- **attività unplugged:** proposte di attività inerenti la programmazione senza computer;
- **Ambiente Scratch:** software installabile ed utilizzabile offline, disponibile per le piattaforme Windows, macOS e GNU/Linux.

La strategia prevista per questo progetto è di usare **ambienti evoluti** rispetto ad esempio a quello

Piano “Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento”

offerto da coding.org, ma allo stesso tempo perfettamente utilizzabili dagli studenti di ogni età e dai docenti. *L’ambiente al momento più maturo e più robusto è quello offerto dal tool Scratch* (<http://scratch.mit.edu>) sviluppato dal MIT.

Scratch permette agli studenti di creare giochi o animazioni multimediali ed interattive usando immagini, musica e suoni.

Scratch integra già al suo interno tool di disegno vettoriale, l’accesso alla webcam, l’uso di file multimediali permettendo agli studenti di sviluppare le loro competenze digitali.

COMPETENZE E CREDITI CHE SI INTENDE FAR ACQUISIRE AGLI STUDENTI

Lo studente acquisirà la dimestichezza con le nuove tecnologie e ne apprezzerà le capacità e le funzionalità più disparate.

Liceo Classico

GESTIONE DOCUMENTALE E VALORIZZAZIONE DEI BENI CULTURALI	
Classe	III E Liceo Linguistico
Tutor interno	De Rosa Barbara
Tutor esterno	Stefania Tarantino
Totale ore	40 <ul style="list-style-type: none">● 12 ore in aula● 20 ore presso luoghi della cultura presenti nel territorio (Mostra temporanea “Alla scoperta dell’antica <i>Cerillae</i>”, Antiquarium di Scalea) visite guidate nei principali siti archeologici (Parco Archeologico di <i>Laos</i>, Ruderii di Cirella)● 8 ore di prevenzione e sicurezza sul lavoro di cui 4 ore specifiche con relativa certificazione

Il Progetto propone di far scoprire alle giovani generazioni l’importanza del patrimonio culturale del territorio attraverso un percorso di conoscenza, promozione e valorizzazione del territorio stesso dal punto di vista storico-artistico, archeologico, culturale e produttivo.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

- Approfondire il concetto di “*conoscenza e promozione*” del patrimonio artistico-archeologico e storico-culturale dell’Alto Tirreno Cosentino, attraverso visite guidate nei principali siti archeologici del territorio quali il Parco Archeologico di *Laos*;
- Stimolare la creatività dei giovani, aiutandoli a capire che è possibile fare impresa conservando e valorizzando i beni culturali;
- Formare il senso critico e la capacità di autonomia, realizzando concreti progetti di miglioramento della fruizione dei luoghi di cultura e dell’incremento della loro offerta culturale.

METODOLOGIE DA UTILIZZARE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

Per la realizzazione degli obiettivi previsti si farà ricorso a metodologie centrate su un reale protagonismo attivo dei partecipanti. Le metodologie interattive dovrebbero non solo “catturare” l’attenzione degli alunni più difficili, ma anche favorire lo sviluppo di competenze selezionate ed orientare al lavoro. Tutte le attività didattiche intendono fornire ai ragazzi contenuti scientifici e insegnare loro un metodo autonomo di apprendimento e di risoluzione dei problemi.

LE FASI DEL PROGETTO

6. Conoscenza, tutela e valorizzazione del patrimonio artistico-archeologico del proprio territorio.
7. Rafforzare la capacità dello studente di riconoscere il patrimonio culturale, nella fattispecie quello archeologico, come elemento fondante della propria identità storico-culturale ed artistica.
8. Avvicinare gli studenti allo studio del patrimonio culturale, come attrattore turistico di eccellenza, attraverso percorsi di comunicazione e promozione del territorio.
9. Introduzione all’organizzazione e alla gestione dei luoghi della cultura, attraverso la redazione di pannelli didattici, allestimento di eventuali mostre.

Piano “Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento”

10. Scoprire la figura professionale dell’archeologo nell’ambito della tutela dei beni culturali.

COMPETENZE E CREDITI CHE SI INTENDE FAR ACQUISIRE AGLI STUDENTI

Lo studente sarà in grado di:

- presentare con chiarezza e efficacia i luoghi di conservazione e promozione dei beni storico-artistico-archeologici;
- saper comunicare e valorizzare i luoghi di conservazione e promozione dei beni storico-artistico-archeologici;
- progettare itinerari storico-artistico-archeologici;
- saper leggere e comprendere dati inerenti le strutture ricettive e i flussi turistici del territorio di riferimento;
- Riconoscere l’importanza del settore dei beni culturali come *asset* potenzialmente decisivo per lo sviluppo del nostro territorio, e di conseguenza come principale attrattore turistico.

MODALITÀ CHE SI INTENDE UTILIZZARE PER LA VALUTAZIONE DEL LIVELLO DI RAGGIUNGIMENTO DEGLI OBIETTIVI FORMATIVI PREVISTI

Al termine del percorso si valuterà praticamente la capacità tecnica dei discenti su delle prove effettuate in laboratorio. L’attività di valutazione sarà mirata a rilevare il grado di comprensione e di conoscenza del patrimonio culturale presente nel nostro territorio in relazione ai sistemi di gestione e di valorizzazione. Il sistema di valutazione adotterà punteggi quantitativi e giudizi qualitativi in funzione delle diverse aree disciplinari da valutare. La verifica dei livelli di conoscenza dei partecipanti sarà attuata in distinti momenti: all’avvio, durante l’intervento e alla sua conclusione.

RISULTATI DOCUMENTABILI IN TERMINI DI OCCUPABILITÀ

Il progetto può contribuire ad orientare gli allievi verso il settore dei Beni culturali, con il fine di accrescere la conoscenza del territorio in relazione al patrimonio storico-archeologico e di creare sbocchi professionali nell’ambito del turismo culturale e sostenibile per implementare e migliorare l’offerta turistica della nostra terra ricca di storia e cultura.

Piano “Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento”

TURISMO ESPERIENZIALE DELL’ACCOGLIENZA E DELL’OSPITALITÀ	
Classe	IVG Liceo Linguistico
Tutor interno	Carmen Policicchio
Tutor esterno	Mazzillo Giuseppina
	45 <ul style="list-style-type: none">• 31 ore in aula• 10 ore in impresa formativa simulata e presso i laboratori della scuola e/o visite guidate e/o stage aziendali, piattaforma• 4 ore di prevenzione e sicurezza sul lavoro di cui 4 ore specifiche con relativa certificazione

Il settore dell’ospitalità sta cambiando. Anche il mercato della ricettività extralberghiera e dell’home sharing, con il suo indiscusso colosso Airbnb, si è reso conto che per attrarre e fidelizzare clienti non basta più offrire alloggi ma bisogna differenziarsi e specializzarsi. Nel turismo il trend del momento, che promette di durare a lungo, è il turismo esperienziale. Quindi non più solo alloggi, ospitalità e accoglienza ma esperienze. Eventi unici e irripetibili vissuti e condivisi con altre persone. Bisogna essere in grado di costruire delle offerte turistiche mirate e basate sulle peculiarità dei luoghi che diano risposta alle mutate esigenze di una domanda turistica sempre più interessata a fare esperienze in qualche misura autentiche, legate allo spirito dei territori. Studiare e capire i punti di forza del territorio rafforzando l’identità socio-culturale attraverso il coinvolgimento di esperti artigiani e della popolazione locale è la chiave per il raggiungimento di tale obiettivo. Una vacanza attiva che si trasforma in un incontro, un vero scambio di informazioni ed esperienze. Recuperare il vecchio significato del viaggio e lo riproporlo in chiave rinnovata dando vita a dinamiche di conoscenza, rispetto dei luoghi e nuove economie turistiche. L’esperienza di viaggio basata su questi presupposti è la base per la differenziazione dell’offerta ma anche come specifica modalità di avvicinare il turismo rurale locale con rinnovata sensibilità dando così risposta ad una nuova visione di intendere la vacanza, sempre più incentrata sulla ricerca di autenticità, di un’esperienza vera.

Obiettivi del progetto

- Conoscere il territorio di appartenenza e le varie forme di accoglienza turistica basate sull’ospitalità e accoglienza.
- Stimolare il senso di iniziativa, agendo su attitudini come la pro-attività, la capacità di innovare, la creatività individuale e collettiva
- Avvicinare al mondo del lavoro, presentando i modelli organizzativi innovati e provando a diventare imprenditori di se stessi.

Piano “Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento”

I risultati attesi sono legati al sicuro successo di un’attività formativa che integra fortemente le conoscenze apprese in aula e in itinere, legate all’avvio e alla gestione di una esperienza turistica innovativa come anche all’ideazione di servizi turistici d’incoming applicando, sia pure su piccola scala, le moderne strategie di marketing territoriale.

METODOLOGIE DA UTILIZZARE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

Per la realizzazione degli obiettivi previsti si farà ricorso a metodologie centrate su un reale protagonismo attivo dei partecipanti. Le metodologie interattive dovrebbero non solo “catturare” l’attenzione degli alunni più difficili, ma anche favorire lo sviluppo di competenze selezionate ed orientare al lavoro. Tutte le attività didattiche intendono dare ai ragazzi contenuti scientifici e insegnare loro un metodo autonomo di apprendimento e di risoluzione dei problemi.

Modalità duale con impresa Formativa Simulata con laboratorio a scuola e stage Aziendale .

HORTOCULTURAL THERAPY	
Classe	Tutte
Tutor interno	Antonucci Maria Francersca
Tutor esterno	Enzo Monaco

L’ortoterapia nasce nel ‘600 in Inghilterra quando ad alcuni pazienti che, per la loro povertà, non erano in grado di pagare le spese mediche per le cure ricevute, si chiese di sdebitarsi prendendosi cura del giardino dell’ospedale durante il ricovero. I medici con grande stupor notarono che il lavoro nel giardino non pesava minimamente ai malati e che anzi guarirono più velocemente degli altri pazienti. E’ un processo terapeutico e riabilitativo che utilizza il contatto con la terra e la natura per raggiungere un maggior grado di autonomia, migliorare lo stato di salute, la qualità della vita e il benessere psicologico sociale della persona.

Benefici dell’ortoterapia nelle disabilità

- Sfera fisica

L’attività di semina, dedicarsi alla cura della pianta e raccogliere i frutti, stimolano il movimento, la coordinazione dell’occhio – mano e aiutano nel dosaggio della forza. In tal modo la persona con disabilità ha maggiori opportunità di poter sviluppare la propria psicomotricità.

- Sfera cognitive

Anche la sfera cognitiva viene stimolata da tale attività perchè memorizzare il nome delle piante, imparare le nozioni sulla semina o l’utilizzo di strumenti di lavoro manuale aumentano la capacità di apprendimento oltre a stimolare la memoria, la concentrazione e la capacità di svolgere un compito nella giusta sequenza e le capacità logiche.

- Sfera emotive

Il contatto con la terra e con la natura riducono lo stress, i comportamenti aggressivi, l’affaticamento mentale.

- Sfera affettiva

Il verde e l’aria aperta infondono un senso di rilassamento e di quiete portando ad una riduzione dell’ansia. Inoltre stabilendo un contatto con la terra, in uno spazio verde, vi è un rafforzamento dell’autostima e della fiducia poiché dal proprio impegno, messo nel far crescere una pianta, è possibile trarre soddisfazione dalle proprie azioni svolte.

- Socializzazione

Il prendersi cura di una semina facilita le relazioni sociali, stimola il senso di responsabilità, dovuto al fatto che l’alunno deve prendersi cura di un altro organismo vivente ed inoltre deve raggiungere un fine comune toccando con mano, insieme al gruppo, il risultato del lavoro.

Piano “Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento”

Si specifica di seguito il quadro riassuntivo delle classi coinvolte, con l’indicazione dei relativi docenti tutor interni ed esterni:

PERCORSO	CLASSE	TUTOR INTERNO	TUTOR ESTERNO	ORE DA EFFETTUARE
Liceo Scienze Umane				
Assistenza alla persona	III C	Eulalia Buccheri	Angelo Santise	ORE 40
Ludoschool	IVC IV CC	Ermenegilda Magorno		ORE 45
Assistenza alla persona	V C	Simona Marinelli	Angelo Santise	0
Liceo Linguistico				
Gestione Documentale e Valorizzazione dei Beni Culturali	III E	Barbara De Rosa	Stefania Tarantino	ORE 40
Turismo esperenziale dell’accoglienza e dell’ospitalità	IV E	Carmen Policicchio	Giuseppina Mazzillo	ORE 45
Produzione ecotipi locali	V E	Olivieri		0
Liceo Musicale				
Event Management	III M	Giuseppe Sergi	Danilo Gatto	ORE 40
Event Management	IV M	Enzo Campagna	Danilo Gatto	ORE 15
Event Management	V M	Angelina Perrotta	Danilo Gatto	0
Liceo Classico				
Gestione Documentale e Valorizzazione dei Beni Culturali	III G	Barbara De Rosa	Stefania Tarantino	ORE 40

Piano “Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento”

Turismo esperenziale dell'accoglienza e dell'ospitalità	IV G	Carmen Policicchio	Giuseppina Mazzillo	ORE 45
Web generation	V G	Daniela Calomino	Paolo Iorio	ORE 10
Liceo Scientifico				
Web Generation	III B	Giovanna Grosso	Paolo Iorio	ORE 40
Economia sociale, innovazione, sostenibilità e finanza etica	III A	Roberto Gentile	Giuseppina Mazzillo	ORE 40
Cooperative sociali: Bullismo e social	IV A	Giuliana Fiorillo	Diletta Della Rocca	ORE 35
Coding	IV Bb IV B	Maulicino Maria Rosaria		ORE 45
Coding	V B	Zumpano		0
Gestione Documentale e Valorizzazione dei Beni Culturali	V A	Abate Spaccarotella Teresa	Stefania Tarantino	0
Alunni H				
Hortocultural Therapy		Antonucci Maria Francesca	Enzo Monaco	

Piano “Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento”

SICUREZZA - FORMAZIONE ED INFORMAZIONE STUDENTI DELLA SCUOLA CLASSI III

Il progetto riguarda solo ed esclusivamente il Corso su una formazione adeguata in merito ai concetti generali in tema di prevenzione e sicurezza sul lavoro (4 ore) e quello specifico (8 ore) con relativa certificazione.

A CHI SI RIVOLGE

Ogni stagista dell’alternanza scuola-lavoro, *deve effettuare la formazione generale e specifica*, sui temi riportati in sede di Conferenza Stato-Regioni.

OBIETTIVI

Fornire un’informazione adeguata in merito ai concetti generali in tema di prevenzione e sicurezza sul lavoro, come da **art. 37 del D. Lgs. 81/08, rafforzato dall’Accordo Stato-Regioni del 21.12.2011**

CONTENUTI

- Concetti di rischio, danno, prevenzione e protezione.
- Organizzazione della prevenzione aziendale.
- Prova di autovalutazione intermedia
- Diritti, doveri e sanzioni dei vari soggetti aziendali
- Organi di vigilanza controllo e assistenza
- Formazione specifica sul settore scolastico di appartenenza

INTERAZIONE

Durante tutto il corso il formatore sarà a disposizione dei corsisti con lezioni di tipo laboratoriale. Le Dispense ed i Test saranno, altresì, disponibili sul sito.

Superamento al termine del corso è previsto un test finale che verifica l’apprendimento con domande a risposta multipla riguardo l’intero contenuto del corso suddiviso per i moduli fruiti.

Durata 8 ore (4 ore di formazione generale e 4 ore di formazione specifica)

Fruizione on site presso il vostro Istituto

CERTIFICAZIONE

Il corso rilascia la certificazione richiesta in base alle disposizioni espresse nel Testo Unico D. Lgs. 81/2008 e rafforzate in sede di Conferenza Stato-Regioni.

(max 35 Unità a classe)

Unità di apprendimento in aula: 8 ore	Sicurezza sui Luoghi di Lavoro 8 H e relativa certificazione rilasciata da ente bilaterale o soggetto paritetico a norma di legge
--	---

SICUREZZA - PRIMO SOCCORSO Classi IV

Tutti gli addetti alla squadra di Primo Soccorso individuati dal Documento di Valutazione dei Rischi dell’istituto scolastico. E’ preferibile per le Istituzioni Scolastiche rispettare il seguente parametro: 1 Addetto ogni 10 unità della pianta organica.

OBIETTIVI

Il Decreto Ministeriale n. 388 del 15 luglio 2003, recando disposizioni in materia di primo soccorso in conformità a quanto previsto dall’ art. 45 del D. Lgs. 81/08, introduce una particolare classificazione per quanto attiene le modalità di organizzazione del pronto soccorso ed individua i contenuti dei corsi di formazione degli addetti al pronto soccorso. Tale decreto specifica anche le attrezzature minime di equipaggiamento e di protezione individuale che il datore di lavoro deve mettere a disposizione degli addetti. Durante lo svolgimento della normale attività lavorativa ci si trova di fronte a numerose situazioni in cui possono incorrere degli incidenti. A volte il motivo è il mancato rispetto delle procedure di sicurezza, altre volte l’incidente può capitare anche quando si presta la massima attenzione al proprio lavoro. E’ importante sapere come comportarsi nel caso in cui si assista ad un infortunio di un’altra persona, per poter essere pronti ad intervenire tempestivamente senza commettere errori. Questo percorso formativo è costruito secondo le disposizioni del D.M. 388/2003.

CONTENUTI

- Introduzione
- Lo stato dell’infortunato
- Nozioni di anatomia e fisiologia (apparati: respiratorio, cardiovascolare, scheletrico, tegumentario e nervoso)
- Attuare gli interventi di primo soccorso
- Malori e svenimenti
- Le ferite
- Traumi e fratture
- Distorsioni, lussazioni e contusioni
- Infortunio dovuti a gradientetermico

Al termine del corso è previsto un test finale che verifica l'apprendimento con domande a risposta multipla riguardo l'intero contenuto del corso suddiviso per i moduli fruiti.

Durata 4 ore

Fruizione on site presso il vostro Istituto

CERTIFICAZIONE

Il corso rilascia la certificazione richiesta in base alle disposizioni espresse nel Testo Unico D. Lgs. 81/2008 e rafforzate in sede di Conferenza Stato-Regioni.

AGGIORNAMENTO Triennale

Unità di apprendimento in aula 4 ore	Primo Soccorso 12 H e relativa certificazione rilasciata da ente bilaterale o soggetto paritetico a norma di legge.
--	---

VALUTAZIONE

I risultati finali della valutazione vengono sintetizzati nella **certificazione finale**. Il tutor formativo esterno, ai sensi dell’art. 5 del D.Lgs. 15 aprile 2005, n. 77, «...*fornisce all’istituzione scolastica o formativa ogni elemento atto a verificare e valutare le attività dello studente e l’efficacia dei processi formativi*». La valutazione finale degli apprendimenti, a conclusione dell’anno scolastico, viene attuata dai docenti del **Consiglio di classe**, tenuto conto delle attività di valutazione in itinere svolte dal **tutor esterno** sulla base degli strumenti predisposti. La valutazione del percorso in alternanza è parte integrante della valutazione finale dello studente ed incide sul livello dei risultati di apprendimento conseguiti nell’arco del secondo biennio e dell’ultimo anno del corso di studi.

Per quanto non espressamente descritto in questo piano annuale, si fa espresso riferimento alla *“linee-guida-dei-percorsi-per-le-competenze-trasversali-e-per-l-orientamento-pcto (ai sensi dell’articolo 1, comma 785, legge 30 dicembre 2018, n. 145)*

Referente ASL

Prof.ssa Roberta Rotondaro

IL Dirigente Scolastico

Maria Grazia Cianciulli