

**Istituto d'Istruzione Superiore  
Artistica Classica Professionale  
05018 ORVIETO (TR)**

Piazza Cahen, - ☎ 0763-342878 - 📠 0763-344582 - CF/PI 81000580555  
e-mail: [tris00200a@istruzione.it](mailto:tris00200a@istruzione.it) - Pec: [tris00200a@pec.istruzione.it](mailto:tris00200a@pec.istruzione.it) - sito web: <http://www.iisacp.gov.it/>

(Allegato A all'avviso per studenti)

**“PON INCLUSIONE SOCIALE E LOTTA AL DISAGIO – “SCUOLA FUCINA DI CULTURA –  
ARTE, GIOCO E MOVIMENTO PER L'INCLUSIONE” 10.1.1A-FSEPON-UM-2017-19”**

Le attività scelte per il presente progetto rientrano nelle finalità dell'Istituto declinate nel PTOF e nel piano di miglioramento. Sono raggruppate nei seguenti ambiti: cultura ed intercultura, cittadinanza attiva, innovazione metodologica, lavoro e territorialità. Tutte le azioni prevedono principalmente metodologie laboratoriali e includono discipline che vanno dall'arte alla letteratura senza trascurare il benessere fisico e socio affettivo.

**Aree di intervento:**

- autostima e auto-efficacia;
- motivazione all'apprendimento;
- senso di appartenenza a una comunità.

**Obiettivi:**

- combattere il tasso di abbandono
- generare comportamenti consapevoli e responsabili
- fiducia nelle capacità personali
- motivazione allo studio attraverso il potenziamento delle competenze di base e il potenziamento del metodo di studio
- accrescere il senso di appartenenza per alimentare maggiore coesione sociale e inclusione;

**Destinatari:**

- gli studenti che hanno difficoltà a livello di rendimento, che spesso sono alla base della strutturazione del disagio scolastico, con il corollario di bocciature, comportamenti conflittuali fino, a volte, al manifestarsi di condotte devianti, a causa spesso della mancanza di un'adeguata metodologia personale, di una scarsa motivazione allo studio, di una ridotta autostima, ed anche nella poca consapevolezza dei propri interessi, delle proprie aspirazioni e delle proprie passioni;
- gli studenti con disabilità che invece sono una preziosa risorsa per l'istituzione scolastica in quanto stimolano le capacità di tutti gli studenti di essere solidali e inclusivi;
- i ragazzi non impegnati in attività di studio, di formazione o di lavoro (NEET) che mostrino interesse ad un parziale reintegro in percorsi di formazione non formali;
- le famiglie degli studenti.

## MODULI PREVISTI

Il progetto prevede i seguenti otto moduli di 30 ore cadauno:

### Modulo di Educazione motoria; sport; gioco didattico

#### Titolo modulo IL LINGUAGGIO DEL CORPO

##### **Descrizione modulo**

##### **Contenuti/attività:**

I compiti legati alla crescita diventano sempre più confusi ed ardui per l'adolescente di oggi generando spesso vero e proprio disagio. Per combattere tale disagio si propongono attività organizzate in percorsi di prossemica e vissuto emozionale.

Sono previsti incontri: con un esperto in scienze motorie, psicologia e/o psichiatria con esperienza su prossemica e vissuto emozionale

##### **Attività laboratoriali previste:**

Il comportamento spaziale, gesti e movimenti, la postura, tatto e contatto, differenze culturali del linguaggio corporeo, la comunicazione degli atteggiamenti interpersonali, l'invio di informazioni sulla personalità, le diverse componenti dell'aspetto esteriore, vocalizzazioni non verbali, il ritmo della vita: danza e suono

##### **Obiettivi formativi:**

Scoprire le relazioni profonde tra corpo, emozioni e sfera cognitiva, riconoscendo i segnali del proprio corpo e lo stretto legame con la mente;  
acquisire sicurezza e potenziare l'autostima;  
riconoscere e controllare le proprie emozioni;  
sviluppare creatività e progettualità;  
socializzare all'interno del gruppo;  
potenziare le capacità di comunicazione attraverso molteplici forme

##### **Risultati attesi:**

L'allievo saprà osservare ed interpretare le proprie emozioni e quelle degli altri osservando comportamenti e movenze che influenzano le dinamiche relazionali.

##### **Prodotto finale:**

Produzione di un diario di bordo multimediale nel quale raccogliere in sintesi le esperienze emotive vissute e condivise

##### **Verifica:**

Compilazione di questionari di gradimento in itinere e fine attività

## Modulo di Educazione motoria; sport; gioco didattico

Titolo modulo ALLENA LA MENTE

### Descrizione modulo

#### Contenuti/attività:

L'attività consiste nell'illustrazione delle tecniche da adottare in gioco, tale azioni, legandosi perfettamente a materie scientifiche quali la matematica e la geometria, come a materie letterarie apporterà un sensibile miglioramento sia sul piano didattico sia sul piano disciplinare.

#### Attività laboratoriali previste:

Studio di strategie di gioco, simulazioni di situazioni tipo da dover risolvere,

#### Obiettivi formativi:

Sviluppo e potenziamento delle capacità logico matematiche, di strategia ragionata e problem solving;  
potenziamento delle capacità di Decision Making;  
costruzione di piani di lavoro volti al raggiungimento di obiettivi, utilizzando strategie di pensiero flessibili ed efficaci.

#### Risultati attesi:

Innalzamento dei livelli di profitto e di competenze disciplinari, delle competenze sociali e delle capacità logiche.

#### Prodotto finale:

Creazione di un team educator che operi nell'istituto come peer educators

#### Verifica:

Compilazione di questionari di gradimento in itinere e fine attività

Modulo: Laboratorio creativo e artigianale per la valorizzazione delle vocazioni territoriali

Titolo: FABBINGLAB

### Descrizione modulo

#### Contenuti / attività:

Acquisizione di una cultura di base consapevole di quanto sia importante l'interrelazione tra le tecniche artigianali e le innovazioni tecnologiche ed informatiche, atte a promuovere nuove start-up in grado di esportare, nel mondo globalizzato, la ricchezza e i valori del territorio.

#### Attività laboratoriali previste:

Scansione fotogrammetrica, elaborazione degli oggetti acquisiti tramite software 3D, ricostruzione tramite software di modellazione di frammenti architettonici, stampa degli oggetti ricreati tramite stampante 3D

#### Obiettivi formativi:

saper utilizzare la fotogrammetria per la scansione 3D dei beni culturali e degli oggetti artistici;  
saper restaurare digitalmente con software dedicati oggetti scansionati;  
saper creare digitalmente particolari distrutti per oggetti di beni culturali tramite software dedicati;  
saper realizzare con software digitale particolari architettonici ammalorati;  
saper utilizzare software vettoriali dedicati per l'utilizzo di attrezzature laser;

**Risultati attesi:**

- Acquisizione di competenze per l'utilizzo di attrezzature per la scansione fotogrammetrica ed il restauro digitale;
- Acquisizione di competenze per la digitalizzazione del disegno;
- Acquisizione di competenze per la prototipazione 3D;
- Acquisizione di competenze per la pubblicazione on line di beni culturali digitalizzati oppure oggetti di loro interesse.

**Prodotto finale:**

Realizzazione di manufatti con stampa 3D

**Verifica:**

Verifiche in itinere sull'uso corretto del software tecnico e dei materiali

**Modulo: modulo formativo per i genitori**

Titolo: PANE, AMORE E.....

**Descrizione modulo****Contenuti/attività:**

Laboratori di cucina creativa, rivolto ai genitori, con confronto costruttivo di tradizioni e innovazioni. Studenti tutor dei genitori e viceversa.

**Attività laboratoriali previste:**

Studio approfondito dell'arte bianca (panificazione), ricette e tecniche di base di cucina. Focus sulla pasticceria.

**Obiettivi formativi:**

Il corso si propone di sviluppare competenze individuali circa le conoscenze basilari di tecniche di cucina. La realizzazione e le conoscenze fondamentali della nobile arte bianca. La realizzazione di ricette della tradizione locale anche con riferimento al mondo della pasticceria.

**Risultati attesi:**

Ampliare il bagaglio delle conoscenze e delle tecniche di cucina, favorendo la consapevolezza circa le materie prime utilizzate.

**Prodotto finale:**

Realizzazione e assaggio di prodotti enogastronomici

**Verifica:**

Realizzazione di un prodotto enogastronomico in autonomia utilizzando le tecniche apprese nell'ambito di un momento conviviale.

**Modulo: potenziamento delle competenze di base**

Titolo: DIDATTICA DEI LINGUAGGI GLOBALI

**Descrizione modulo****Contenuti/attività:**

Musica, scienze motorie, arti figurative, lingua italiana e lingua inglese, discipline coinvolte trasversalmente per vivere appieno la propria identità e confrontarsi in maniera costruttiva con l'altro in sintonia con l'ambiente e il territorio.

Dirigenza: Dott.ssa Gabriella Struzzi  
piazza Cahen Orvieto TR  
tel. 0763-342878

Segreteria: DSGA Maria Rita Rizzo  
piazza Cahen Orvieto TR  
tel.0763-342878 fax.0763-344582

LICEO ARTISTICO  
Piazza Cahen-05018 Orvieto (TR)  
tel.0763-342878 fax.0763-344582

LICEO CLASSICO-LICEO SCIENZE UMANE  
Piazza I.Scalza - 05018 Orvieto (TR)  
tel.0763-341223

ISTITUTO PROFESSIONALE  
Piazza S.Chiera,1- 05018 Orvieto (TR)  
tel.0763-341762 fax.0763-344589

### Attività laboratoriali previste:

- ART RI-BEL: come riscatto dell'Art Brut degli emarginati
- CORPO A CORPO: rapporto paritetico ed empatico
- GIOCHI DELL'ADGRADERE: come possibilità di decidere-incidere nella realtà
- GIOCHI DI PROPRIOCEZIONE: provocazione di sensazioni a pelle e relativa rappresentazione
- GIOCHI CON LE MATERIE: "toccare con mano" la materia significa soprattutto entrarci dentro e conoscerne le caratteristiche compresa la possibilità di maturare corrispettivi che vanno dal fisico allo psichico.

### Obiettivi formativi:

- Predisporre l'attenzione verso un ascolto condiviso dal gruppo perché l'attività ludica proposta non rimanga fine a se stessa ma rappresenti una forma provocatoria per la comprensione e l'elaborazione dei contenuti teorici.
- Stimolare curiosità e interesse sulle tematiche incluse nel progetto mediante una messa in gioco spontanea e creativa onde favorire un senso di meraviglia e dedizione.
- Affinare la percezione sensoriale e propriocettiva.
- Valorizzare e arricchire tutti i linguaggi espressivi.
- Sviluppare il pensiero analogico per entrare nella dimensione di un sentire globale
- Invitare i partecipanti ad instaurare un rapporto sincronico per meglio eseguire ed apprendere gli aspetti significativi e garantire una buona organizzazione delle attività.
- Favorire l'inclusione
- Superare dinamiche di bullismo in un contesto di gruppo alla pari

### Risultati attesi:

- Favorire l'inclusione, combattere la dispersione, sconfiggere il bullismo a scuola,
- Prodotto finale
- Spettacolo teatrale di fine anno

### Verifica:

Verifica in itinere degli apprendimenti tramite questionari di soddisfazione

Modulo: **potenziamento delle competenze di base**

Titolo: **ITALIANO PER STRANIERI**

### Descrizione modulo

#### Contenuti/attività:

Sostenere l'inclusione attraverso il potenziamento delle competenze linguistiche di base per alunni provenienti da altri paesi stranieri. Alfabetizzazione di italiano e confronto tra le diverse lingue comunitarie.

### Attività laboratoriali previste:

Attività di cooperazione tra pari (peer to peer), mutuo aiuto, laboratori di apprendimento per l'italiano L2 per la comunicazione e per lo studio, mediazione linguistico-culturale, dispositivi per la relazione con le famiglie degli alunni stranieri, cooperative learning.

### Obiettivi formativi:

- facilitare l'inserimento e l'integrazione
- facilitare la socializzazione come elemento centrale per la crescita psicologica della persona e per favorire l'apprendimento scolastico
- promuovere il diritto alla lingua e alla comunicazione
- agevolare l'apprendimento dei linguaggi specifici delle varie discipline per l'utilizzo dell'italiano come lingua veicolare ai fini di acquisizione di conoscenze

favorire la crescita globale degli alunni stranieri, accompagnandone lo sviluppo cognitivo, sociale e affettivo  
offrire l'opportunità di proseguire con profitto e autonomia l'iter scolastico  
promuovere il successo scolastico e l'autostima

**Risultati attesi:**

facilitazione nell'inserimento e nell'integrazione  
miglioramento della socializzazione  
miglioramento del rendimento scolastico  
conseguimento di una maggiore autonomia linguistica  
partecipazione al lavoro attivo della classe  
raggiungimento di determinati obiettivi delle programmazioni disciplinari  
accettazione e comprensione delle diversità  
aumentata consapevolezza delle proprie possibilità e capacità

**Prodotto finale:**

Incontro conviviale dove i partecipanti al modulo illustrano, in lingua italiana usi e costumi del proprio paese di origine.

**Verifica:**

Il monitoraggio delle attività viene attuato attraverso relazioni, in itinere e finali, dall'equipe dei docenti, perché è nel contesto classe che l'alunno straniero interagisce fattivamente con i compagni e si verificano i progressi sia nell'ambito delle competenze linguistiche sia in quello dell'integrazione.

Modulo: **educazione alla legalità**

Titolo: **LETTURE AD ALTA VOCE E DRAMMATIZZAZIONE**

**Descrizione modulo**

**Contenuti / attività:**

L'attività di lettura ad alta voce è, in primo luogo, quello di esercitare i ragazzi alla lettura, mettendoli in condizione di esprimere la loro personalità, liberandoli dal timore della presentazione e dalla timidezza. In secondo luogo, la lettura di testi letterari di vario argomento potrà avvicinare i ragazzi al piacere del testo, alla riflessione e alla curiosità di conoscere meglio autori ed opere.

**Attività laboratoriali previste:**

Durante le attività verranno letti ed interpretati brani assegnati dall'esperto e saranno impartite le nozioni di base utili ad un'adeguata lettura caratterizzata da una giusta espressività e coloritura vocale.

**Obiettivi formativi:**

Promuovere il piacere della lettura espressiva e la sua utilità in termini di rinforzo della comprensione e della memorizzazione di concetti ed immagini letterarie.

**Risultati attesi:**

L'iniziativa ha la finalità di divertire i ragazzi, di creare un gruppo coeso di lettori per piacere e per scelta e non per dovere.

**Prodotto finale:**

Saggio di lettura aperto al pubblico, audiolibro contenente i testi letti.

**Verifica:**

Verifica in itinere degli apprendimenti tramite questionari di soddisfazione.

Modulo: **cittadinanza italiana ed europea e cura dei beni comuni**

Titolo: **CICERONI SANDWICH**

**Descrizione modulo**

**Contenuti / attività:**

- storia del territorio di riferimento;
- storia delle antiche vie di comunicazione;
- storia delle emergenze artistiche (architettura, scultura, pittura);
- storia delle attività produttive di artigianato artistico.

**Attività laboratoriali previste:**

- visita sul territorio delle diverse emergenze artistiche (scandite per periodo storico);
- *team working* sulla creazione di itinerari tematici sul territorio (Italiano ed Inglese);
- analisi de prodotto di ogni singolo gruppo da parte degli altri gruppi;
- relazione finale dei progetti.

**Risultati attesi:**

- migliore conoscenza del territorio in esame;
- maggiore sensibilizzazione nei confronti del patrimonio culturale locale;
- acquisizione di un punto di vista 'altro', attraverso l'approccio del visitatore straniero;
- rinforzo della propria identità culturale europea.

**Prodotto finale:**

- progetto multimediale di presentazione dei vari percorsi (Italiano/Inglese);
- associazione dei singoli percorsi a specifici codici QR;
- creazione di brochure Italiano/Inglese con codici QR.

**Verifica:**

studio di fattibilità sulle proposte create dai singoli gruppi;  
relazione finale dei progetti.