



Percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento al Liceo Scientifico Talete

Anno scolastico 2018-19

Introduzione

I percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento consistono nella realizzazione di percorsi progettati, attuati, verificati e valutati, sotto la responsabilità dell'istituzione scolastica, sulla base di apposite Convenzioni con le imprese, o con le rispettive associazioni di rappresentanza, o con le camere di commercio, industria, artigianato e agricoltura, o con gli enti pubblici e privati, ivi inclusi quelli del terzo settore, disponibili ad accogliere gli studenti per periodi di apprendimento in situazione lavorativa, che non costituiscono rapporto individuale di lavoro art.4 D.Lgs. 15 aprile 2005, n. 77

Nella Legge n.107 del 2015 l'alternanza , oggi PCTO, assume una valenza nuova rispetto al passato: **le scuole diventano protagoniste di un cambiamento culturale e organizzativo**, che deriva dalla necessità di fornire ai giovani migliori occasioni per il loro apprendimento e la loro crescita personale in alleanza con i soggetti agenti nel mercato del lavoro.

I PCTO sono percorsi formativi che potenziano l'autonomia scolastica; qualificano l'offerta formativa; esaltano la flessibilità; rispondono ai bisogni diversi degli alunni; agiscono per la forte valenza orientativa, come mezzo di contrasto alla dispersione scolastica, sviluppano competenze trasversali (soft skills) spendibili nel mercato del lavoro (

ANPAL Servizi in forza del **Protocollo d'intesa MIUR-ANPAL** siglato a ottobre 2017 –nell'ambito del Progetto "Tutor Anpal" -ha fornito assistenza al Liceo Talete nel realizzare la locandina sui progetti di alternanza dell'anno scolastico 2018-19.



Apprendisti ciceroni. Un'esperienza di cittadinanza attiva

I ragazzi hanno l'occasione di accompagnare il pubblico alla scoperta del patrimonio di arte e natura del proprio territorio e di sentirsi direttamente coinvolti nella vita sociale, culturale ed economica della comunità, diventando esempio per altri giovani in uno scambio educativo tra pari

Sensibilizzazione

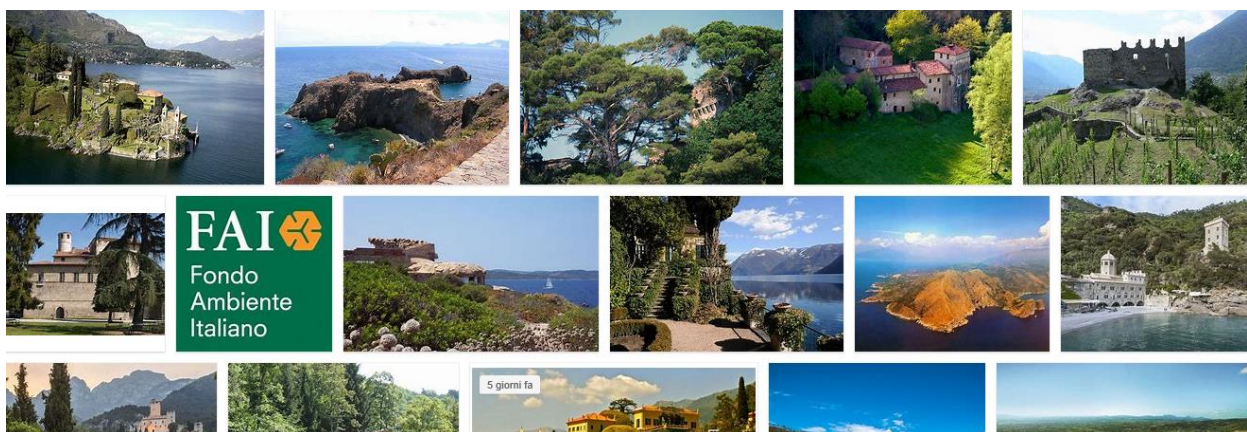
Invitare i ragazzi a prendersi cura in prima persona del patrimonio culturale, storico e artistico del territorio in cui vivono

Consapevolezza

Ampliare la consapevolezza degli studenti intorno alle tematiche legate alla gestione e alla valorizzazione di un bene d'arte e paesaggio

Conoscenza

Integrare le conoscenze teoriche con una esperienza pratica altamente formativa



A SCUOLA CON MANAGERITALIA

Manageritalia, organizzazione di riferimento di oltre 35.000 manager e delle alte professionalità del terziario, porta il mondo manageriale all'interno di quello scolastico con la finalità di orientare gli studenti al lavoro sviluppando e potenziando le competenze trasversali attraverso il project management, lo sviluppo di casi aziendali, il problem solving, le prove di negoziazione, il lavoro in team e il public speaking.

Attraverso la partecipazione al progetto gli studenti potranno sviluppare le soft skills, sempre più richieste dal mercato del lavoro. I casi aziendali e le varie simulazioni sono la parte più coinvolgente del progetto.

Sono il momento nel quale gli studenti diventano protagonisti: non devono solo ascoltare, ma devono fare, lavorando per un obiettivo, affrontando problemi e facendo scelte.



Agenzia nazionale per le nuove tecnologie,
l'energia e lo sviluppo economico sostenibile

Corso di bioinformatica



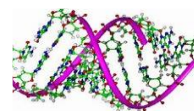
Il corso di Bioinformatica utilizza la tecnologia informatica per rispondere a domande biologiche, al fine cioè di "testare" nei ragazzi e nelle loro attitudini una produzione pratica di un percorso teorico, difficilmente attuabile in ambito scolastico. Vuole inoltre avvicinare il mondo lavorativo della ricerca e la figura del ricercatore a quello della scuola, per motivare e invitare alla progettualità tutti gli studenti.

quattro giornate di 4 ore così suddivise: 1 ora insegnamento frontale; 2-3 ore di esperienza macchina; 1 ora di sosta pranzo; 1 ora salvataggio lavoro svolto e conclusioni.



Sviluppo
competenze

Competenze generali/sociali: collaborare e partecipare; agire in maniera autonoma e responsabile; pianificare procedure di lavoro.



Competenze d'indirizzo: acquisire ed interpretare informazioni scientifiche riconducibili ad argomenti trattati a scuola; approfondire confrontare e comunicare l'argomento scientifico; acquisire ed utilizzare mezzi informatici e di comunicazione anche in lingua inglese; uso di software analitici e di banche dati.

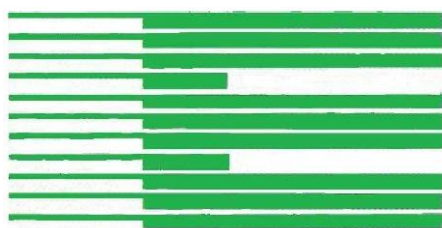
Il progetto ***Comunicare l'Europa - Il ruolo dei media nella costruzione della cittadinanza europea - Risorse e criticità dell'UE*** consente agli studenti di:

- acquisire conoscenze di base sulle origini e l'architettura istituzionale dell'UE e sui problemi emergenti nel contesto attuale;
- formare negli studenti la piena consapevolezza della funzione sociale, informativa e formativa della "stampa" e dei "media" come strumento di esercizio primario dei diritti civili nell'ambito di una società democratica.

Gli obiettivi specifici sono:

- confrontarsi "sul campo" con il tema della trasformazione della professione del giornalista in un'epoca di super affollamento di informazioni e di diffusione di notizie incontrollate sui social;
- seguire l'iter di una notizia in tutte le sue fasi, in particolare nel contesto della politica estera, concentrando l'attenzione su quello relativo all'Unione Europea.

Il progetto prevede incontri formativi e di laboratorio organizzati dalle Associazione partner e una visita alle redazioni di La7 e RaiNew24 presso i rispettivi centri di produzione dove gli studenti hanno potuto incontrare e confrontarsi con giornalisti ed esperti.



Sezione italiana dello:



European Movement
Mouvement Européen

**Consiglio Italiano del
Movimento Europeo**

Il Percorso denominato "**Processo all'Europa**" è ispirato ad un format di comunicazione e di sperimentazione ludo pedagogica ideato dal Movimento Europeo ITALIA (CIME). Durante il percorso ai giovani partecipanti verrà richiesto non solo di ampliare le loro conoscenze ma pure di sviluppare il senso critico e la capacità di approfondire le questioni attraverso la preparazione e poi l'articolazione di una simulazione di un "processo" che vede sul banco degli accusati le politiche e le istituzioni europee.

I diversi "Processi all'Europa" vedono come attori principali studenti delle scuole o anche dell'università, opportunamente formati ed aiutati da figure che hanno esperienza nel campo del diritto e delle politiche dell'Unione europea. L'intero percorso di preparazione si sviluppa sempre in un arco di diversi mesi in cui svariate attività di formazione, di lavoro di gruppo, di approfondimento individuale, coinvolgono in modo diverso gli studenti protagonisti. Durante l'evento finale dell'iniziativa, come in una vera aula di tribunale, si scontrano poi le tesi dell'accusa e della difesa in merito a differenti questioni di attualità politica europea. Una giuria popolare risulta composta da giovani delle scuole o delle università coinvolte. Spesso le singole iniziative vedono coinvolti altri studenti in ruoli di supporto, quale l'assistenza negli aspetti logistici, nella comunicazione e disseminazione relativa agli eventi, nonché nell'organizzazione dell'intrattenimento durante le fasi non dibattimentali. In questo modo, tale *format* permette una notevole flessibilità organizzativa, un forte coinvolgimento dei partecipanti ed un alto



FASE PREPARATORIA

Approfondire i contenuti storico-artistici dello show necessari per una visione più consapevole ed efficace dal punto di vista didattico. Approfondire alcune professioni coinvolte nello show.

Il **progetto di Artainment** prende forma con l'obiettivo di proporre una modalità innovativa di divulgazione del nostro patrimonio raccontando la cultura italiana al mondo intero con un linguaggio visivo contemporaneo.

Giudizio Universale, Michelangelo e i segreti della Cappella Sistina, nasce proprio da questa riflessione e mira a coinvolgere i ragazzi inserendoli all'interno di un ecosistema professionale nuovo ed evoluto, per far loro toccare con mano e scoprire mestieri vecchi e nuovi, mestieri che grazie alla tecnologia prendono una nuova forma o nuovi che ne nascono. Un modo per incuriosirli e farli riflettere su percorsi che potrebbero costituire il loro futuro.

FASE OPERATIVA-ESPERIENZIALE

Professioni e sbocchi – fase teorica formativa

- A) I mestieri dell'Artainment
- B) Il mondo dell'entertainment, la peculiarità dell'azienda Artainment e gli sbocchi professionali: che cos'è, quali sono le sue caratteristiche, perché è un settore strategico dal punto di vista professionale. I numeri, i target, le opportunità di employability e il trend del settore.
- C) Capire come funziona una macchina complessa come Artainment e quali sono le specificità di ciascun professionista.

FASE OPERATIVA-AUTOVALUTATIVA

CREAZIONE DI UN ELABORATO DIGITALE

video/presentazione che raccolga e riassume la propria esperienza durante il percorso di ASL

AUTOVALUTAZIONE E ORIENTAMENTO

test di autovalutazione con domande chiuse e aperte, con l'obiettivo di farli riflettere sull'esperienza vissuta e consentire loro una eventuale scelta del percorso di studi che si apprestano a intraprendere attinente al settore e alle professionalità che hanno avuto modo di conoscere e approfondire.



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

Probabilità e processi aleatori: dalla teoria alla realtà

Il progetto è finalizzato all'apprendimento di aspetti della probabilità e dei processi aleatori (in ambito sia astratto che applicativo), attraverso attività di didattica, sia teorica che laboratoriale. Le attività hanno valenza orientativa sulla ricerca in probabilità, ma si prefiggono anche di far acquisire una metodologia di ragionamento astratto e apprendimento che possa essere riutilizzata in ambito divulgativo. Sarà infatti richiesto agli studenti che lo vorranno di preparare presentazioni efficaci su alcuni aspetti del tema, da esporre ad un pubblico più ampio.



Crea la tua start up

Il progetto intende sensibilizzare gli studenti di Scuola Superiore al tema della imprenditorialità e sviluppo di nuove idee di Business attraverso approccio learning by doing e l'utilizzo di giochi di ruolo, attività di gruppo e simulazioni.

Per uscire dal bozzolo

Obiettivo del tirocinio è fornire agli studenti un'esperienza di crescita, di integrazione e sperimentazione in una realtà diversa da quella abitualmente vissuta dagli alunni.

Gli studenti hanno imparato a relazionarsi con gli utenti utilizzando oltre al linguaggio verbale altri canali espressivi.

Il tirocinio è stato l'occasione per mettersi in gioco sul piano emotivo, un'opportunità per riflettere sulla propria condizione e su quella di un altro diverso da sé, il tutto all'interno di un contesto istituzionale altamente coinvolgente ed inclusivo.

Attraverso questa esperienza possono vedere la realtà della "disabilità" non solo come l'espressione di una difficoltà da comprendere e rispettare, ma anche come una risorsa da conoscere e valorizzare.

Nel centro gli studenti entrano in contatto diretto con il mondo lavorativo della riabilitazione.

Il rapporto diretto con gli operatori permette conoscere la specificità di alcune professioni sanitarie (medici, psicologi, assistenti sociali, educatori, terapisti ecc.).



Accademia dell'Arcadia
Il racconto del libro:
ricerca scrittura editoria
(progetto biennale
anno scolastico 2017/19)

Il progetto ha avuto come obiettivo la preparazione, costruzione e stesura delle prime redazione dei racconti storici, per poi procedere con la revisione e la riscrittura. Il laboratorio ha avuto due obiettivi complementari. Il primo è stato quello di ampliare le conoscenze e le competenze relative al libro come risultato di un processo creativo, scientifico e industriale, attraverso incontri con esperti (docenti universitari, scrittori, editor, curatori editoriali, amministratori delegati, social media manager, editori), sia nella prospettiva di possibili percorsi lavorativi che nella formazione della consapevolezza del libro (nelle sue varie forme) quale strumento indispensabile per lo sviluppo culturale e civile di una società complessa. Il secondo obiettivo è stato quello di guidare gli allievi nella scrittura, nella revisione e nell'allestimento editoriale di racconti di carattere storico, elaborati attraverso lavori di gruppo.



L'iniziativa è promossa da Confindustria e organizzata da Fondirigenti (Fondo interprofessionale per la formazione dei dirigenti più grande d'Italia, con 14.000 aziende e 80.000 dirigenti iscritti). Si parlerà concretamente del futuro e degli strumenti che favoriscono la crescita delle nuove generazioni di leader in un evento a cui parteciperanno manager, imprenditori, opinion leader, influencer e millenials.

Obiettivi:

- offrire agli studenti una concreta occasione di contatto con i manager rappresentanti delle imprese;
- favorire l'interazione con i manager, che li valuteranno anche in base alla loro capacità di portare valore e trasferire competenze all'interno delle proprie aziende.

Da grande farò il biologo ricercatore

Avvicinare gli studenti al mondo della ricerca scientifica nel campo delle Scienze Biologiche in tutti i suoi svariati ambiti, che spaziano dalle molecole agli ecosistemi.

Attraverso attività teoriche e pratiche quali lezioni e seminari svolti in aula, dimostrazioni sperimentali svolte nei laboratori didattici ed escursioni in campo, vengono forniti gli strumenti basilari del metodo scientifico in tutti i suoi passaggi fondamentali, dall'elaborazione di un'ipotesi fino alla dimostrazione sperimentale della stessa. Contestualmente sono stati affrontati gli aspetti relativi alle competenze didattiche e alla loro efficacia nella trasmissione



EY si è fatta promotrice di un'alleanza tra le maggiori aziende italiane ed università per definire quale sarà il lavoro del futuro ed aiutare le persone a sviluppare una visione prospettica per prepararsi ai mestieri emergenti, avviare i giovani a riconoscere la loro strada e imparare a percorrerla, alimentare la capacità di tutti di interpretare il passaggio storico attuale.

#StairwayToYourFuture

Si discosta dalle modalità tradizionali di apprendimento: è fortemente esperienziale, attraverso l'utilizzo di casi reali con la funzione di far toccare con mano ai ragazzi i contesti lavorativi e permettere loro di testare ed apprendere le competenze trasversali. L'esperienza si corona con la realizzazione di un Project Work pratico che dà valore ai ragazzi e alla loro scuola.

Nel comporre i gruppi per il progetto valorizziamo le diversità.



IMUN è un percorso di simulazione di processi diplomatici internazionali destinata agli studenti degli istituti superiori di secondo grado, i quali prendono parte ad un percorso formativo incentrato sulla conoscenza del lavoro e del funzionamento dell'Organizzazione delle Nazioni Unite, nonché sullo sviluppo di specifiche attività per il miglioramento delle loro soft skills.

Il percorso didattico si articola in due fasi:

- 1) fase preparatoria, durante la quale gli allievi studiano sia i temi principali oggetto dell'attività internazionale delle Nazioni Unite, sia il modo in cui operare all'interno della simulazione;
- 2) fase operativa di azione diretta basata sul metodo del learning by doing in cui gli studenti, in veste di diplomatici, lavorano all'interno di una commissione simulata nella quale svolgono attività tipiche del mondo della diplomazia, come lavorare a bozze di risoluzione, alle negoziazioni con alleati e avversari e tenere discorsi. Durante la giornata finale vengono votate le risoluzioni da adottare.

L'intero progetto si svolge in lingua inglese, vedendo la partecipazione di scuole provenienti da tutta Europa.



MEP (Modern European Parliament)

un progetto attraverso il quale gli studenti delle scuole partecipanti simulano le attività del Parlamento Europeo.

Ogni istituto è rappresentato da una delegazione di allievi precedentemente selezionati che assumono il ruolo di europarlamentari. Essi vengono suddivisi in commissioni, corrispondenti alle vere commissioni del Parlamento Europeo e devono quindi occuparsi di questioni attinenti, ad esempio, ai problemi costituzionali, all'ambiente e alla sanità pubblica, alla parità fra i generi, all'agricoltura, e così via.

Successivamente, le varie commissioni confluiscono in una grande Assemblea corrispondente alla seduta plenaria del Parlamento Europeo, dove tutte le risoluzioni vengono illustrate, discusse e votate.

Tutte queste attività vengono dirette e coordinate da studenti, definiti Chair e Presidenti di Assemblea, che vengono scelti tra coloro che hanno già svolto l'esperienza nei precedenti anni e che si sono distinti per capacità ed interesse.

Per i dieci studenti migliori c'è la possibilità di ripetere l'esperienza ad un livello più alto, partecipando alle sessioni internazionali in lingua inglese.

Associazione Culturale "PlayTown Roma"

Alice nella città

Il progetto, inserito all'interno del Festival del Cinema di Roma, mira a fornire agli studenti strumenti di analisi di un testo filmico e a sviluppare una maggiore consapevolezza del mondo delle immagini e della sua grammatica. Gli studenti per 10 giorni sono impegnati nella visione dei film in concorso e nell'analisi degli stessi con registi, attori e professionisti del settore. Nella giornata finale, in qualità di giurati, voteranno i film in concorso per decretarne il vincitore.

Progetto Giasone: slow travel per giovani europei

Il progetto si sintetizza nella programmazione, realizzazione e documentazione di viaggi di esplorazione e formazione a basso impatto ambientale, in cui gli studenti divengano attori e fruitori del loro processo di apprendimento.

Il programma formativo si propone di fornire agli studenti gli strumenti per vivere la natura in autonomia, in sicurezza e con consapevolezza attraverso l'escursionismo e viaggi a basso impatto ambientale (slow travel).

Alla fine del percorso, gli studenti hanno avuto la possibilità di muovere i primi passi per diventare, in un futuro, "Guide Ambientali Escursionistiche" sostenendo un esame (facoltativo) che rilascia loro un attestato con valenza nazionale.



BANCA D'ITALIA

Campagna pubblicitaria per le nuove banconote e studio delle anomalie della circolazione

Gli studenti, hanno progettato e realizzato alcune campagne pubblicitarie incentrate sulle nuove banconote, al fine di portare la conoscenza dei cambiamenti sui sistemi di sicurezza e di anticontraffazione inseriti nelle nuove banconote alla più ampia platea possibile, con particolare riguardo alle categorie più "deboli", come i giovani, le persone anziane e i non vedenti.

Associazione “La Nuova Europa”

Centro Italia Vela
SERVIZI PER IL DIPORTO E SCUOLA NAUTICA



La Scuola d'Europa – Educazione alla Cittadinanza

Il progetto è strutturato come un laboratorio di cittadinanza europea. (2 giornate)

I ragazzi, riuniti in gruppi, hanno ragionato su possibili domande da fare a illustri ospiti e da inviare ai decisori politici, facendo chiarezza tra di loro su quello che l'Europa può fare per i cittadini, su quale Europa si vuole costruire.

Ciascun laboratorio (ne sono stati previsti 3 nell'arco delle due giornate) si è articolato su relazioni iniziali a cui è seguito un dibattito in cui gli studenti sono stati invitati a partecipare, il cui risultato atteso è stato l'individuazione di alcune parole/concetti chiave utilizzati per un questionario online di consultazione aperta ai giovani fino ai risultati elettorali di maggio 2019 e oltre.

Diffusione della cultura nautica e la conoscenza di alcuni strumenti per poter fare impresa in questo settore bisognoso di lavoratori competenti e specializzati, aventi come prerequisito l'amore ambientale del territorio marino e il rispetto delle regole dello sport della vela. Il risultato atteso del progetto è la creazione di una proposta on line che concili la valorizzazione del territorio con gli strumenti di analisi di un business plan di una azienda italiana.