

**ISTITUTO STATALE DI ISTRUZIONE SUPERIORE
"MAJORANA - FASCITELLI"**

**PROGETTO DI ALTERNANZA SCUOLA-LAVORO
"UN PONTE VERSO IL FUTURO"**

SCHEDA DI PROGETTO

RESPONSABILI DI PROGETTO: Proff. F. CEFALOGLI / G. FORTINI

PERCORSO "Lavorare con la cultura" – SETTORE ARCHEOLOGICO/ARTISTICO¹

DESTINATARI Classi terze

INDIRIZZO Classico (IIIA), Sc. ordinamentale (III A, G), Sc. Sci. Applicate (III E, F)

ANNO SCOLASTICO 2018/19

BREVE DESCRIZIONE DEL PERCORSO E FINALITÀ

Gli alunni delle classi terze dell'Istituto saranno impegnati nella gestione del museo multimediale "La grande storia di Isernia. Dal Paleolitico alla Globalizzazione" allestito presso la sede del Liceo Classico Fascitelli. Pertanto, le classi affronteranno un percorso di apprendimento dei contenuti delle tre sale espositive presenti al Liceo Classico, finalizzato ad accogliere i visitatori in occasione di alcune giornate in cui verrà aperto il museo alla cittadinanza.

Gli alunni delle classi terze verranno divisi in due gruppi; ogni gruppo svolgerà un primo periodo di formazione della durata di **20 ore** così organizzato: **3 ore per sala**, 9 ore in totale in cui verranno studiate con il prof. Fabio Cefalogli le diverse fasi della storia di Isernia, **3 ore** con l'arch. Enza Zullo della Soprintendenza del Molise che presenterà il lavoro di una guida museale, **3 ore** con il prof. Enrico Lepore che organizzerà con gli alunni dei percorsi di guida in lingua inglese. Questa prima fase si chiuderà con **due incontri pomeridiani da 2,5 ore** in cui le classi IIIA LC e III A - G LS faranno delle simulazioni nel museo e un gruppo, III E e F dell'indirizzo Scienze Applicate, lavorerà

¹ Tabella riassuntiva delle denominazioni dei percorsi in base all'anno di corso:

Classi terze d'Istituto = "Lavorare con la cultura" – Settore Archeologico/Artistico

Classe III C LS = "BOOMERANG" – Settore sociale

Classi quarte d'Istituto = "INrg" – Settore giornalistico

Classi quinte d'Istituto = "ENERGY" – Settore Tecnico/Scientifico

Classi VA LC / VC LS = "PUSH TO OPEN" – Settore Tecnico/Scientifico

Classi VB LC / III B LS = "La previdenza nella storia d'Italia" – Settore previdenziale

Classi III / IV / V D = "Scienze motorie e benessere" – Settore Sportivo

alla scelta e creazione di app e giochi didattici che andranno ad implementare i contenuti a disposizione dei visitatori.

La seconda fase, che riguarda l'impresa formativa simulata, vedrà gli alunni di ogni classe impegnati di sabato e domenica, per un totale di **8 ore**, a svolgere il ruolo di guida nel percorso museale presso le sale del Liceo Classico, e gli alunni delle due classi delle scienze applicate impegnati in gruppi di lavoro per sviluppare i contenuti delle applicazioni multimediali per un totale di **8 ore** di lavoro domiciliare.

Gli alunni di tutte le classi infine saranno chiamati a svolgere il loro compito in occasione della "Notte del Liceo Classico" per un **totale di 7 ore**.

Le ricorrenti forme di collaborazione tra il nostro Istituto e vari Enti pubblici o Associazioni private, hanno stimolato la creazione del Corso di Formazione di Guida museale:

- perché l'Istituto possa contare annualmente su un gruppo di alunni appositamente preparati, sul piano culturale e relazionale, a svolgere tali attività
- per fornire agli studenti l'occasione di affrontare situazioni concrete di tipo professionale e svolgere attività pratiche di tirocinio, in vista del futuro inserimento nel mondo del lavoro
- perché la scuola fornisca un servizio al territorio, mettendo a disposizione della collettività le sue risorse culturali e professionali.

Esplicitazione delle competenze chiave di cittadinanza - EQF da perseguire (scegliere tra quelle elencate eliminando dall'elenco le rimanenti).

1	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA Utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici. Redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali.
2	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE Padroneggiare la lingua inglese e un'altra lingua comunitaria per scopi comunicativi, utilizzando anche i linguaggi settoriali previsti dai percorsi di studio, per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e di lavoro, al livello B2 di padronanza del quadro europeo di riferimento per le lingue (QCER).
3	COMPETENZA MATEMATICA E DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA Utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.
4	COMPETENZA DIGITALE Utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.
5	IMPARARE AD IMPARARE Partecipare attivamente alle attività portando il proprio contributo personale. Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito; organizzare il proprio apprendimento; acquisire abilità di studio.
6	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE Agire in modo autonomo e responsabile, conoscendo e osservando regole e norme, con particolare riferimento alla Costituzione. Collaborare e partecipare comprendendo i diversi punti di vista delle persone.

7	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ Risolvere i problemi che si incontrano nella vita e nel lavoro e proporre soluzioni; valutare rischi e opportunità; scegliere tra opzioni diverse; prendere decisioni; agire con flessibilità; progettare e pianificare; conoscere l'ambiente in cui si opera anche in relazione alle proprie risorse.
8	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali, per una loro corretta fruizione e valorizzazione. Stabilire collegamenti tra le tradizioni culturali locali, nazionali ed internazionali, sia in una prospettiva interculturale sia ai fini della mobilità di studio e di lavoro. Riconoscere gli aspetti geografici, ecologici, territoriali dell'ambiente naturale ed antropico, le connessioni con le strutture demografiche, economiche, sociali, culturali e le trasformazioni intervenute nel corso del tempo. Comprendere gli aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea e l'importanza che riveste la pratica dell'attività motorio-sportiva per il benessere individuale e collettivo.

METODOLOGIA

La metodologia sarà prevalentemente laboratoriale. In particolare si favorirà il *cooperative learning* e il *learning by doing* riconosciuti come capaci di favorire interdipendenza positiva, interazione costruttiva ed implementazione del senso di responsabilità e di gruppo. L'attività didattica è finalizzata a obiettivi di carattere pratico. Le lezioni pertanto non hanno carattere cattedratico, ma mirano ad attivare abilità legate a situazioni concrete di tipo professionale. In parte, sono svolte direttamente nelle sale del museo, in forma di simulazione. Le lezioni in aula sono supportate da sussidi audiovisivi.

Sono utilizzati docenti del nostro Istituto che hanno competenze specifiche e che seguono costantemente le attività di progettazione, didattiche, di coordinamento e di preparazione dei tirocini. Sono inoltre previsti interventi di operatori qualificati che svolgono attività professionali negli ambiti citati. I docenti forniscono ai corsisti materiali informativi idonei alla preparazione teorica e alle attività pratiche di tirocinio.

PRODOTTO FINALE

- Valorizzazione del patrimonio del museo multimediale presente nel Liceo Classico, grazie ad un incremento del numero dei visitatori ottenuto grazie alle visite guidate predisposte e gestite dagli studenti coinvolti nel percorso ed alla accessibilità alle applicazioni multimediali.
- Sensibilizzazione degli studenti stessi e di tutti coloro che saranno coinvolti, nell'iniziativa in merito all'importanza e al valore del patrimonio storico di una comunità, alle difficoltà e ai costi di una buona conservazione, alle opportunità – non solo culturali e civili, ma anche economiche – che un tale patrimonio può offrire.
- La presentazione delle sale con i contenuti relativi alle fasi storiche della città di Isernia, presenti all'interno del museo virtuale costituirà di per sé il prodotto atteso di questa esperienza di Alternanza; tuttavia occorrerà tener conto in modo particolare anche della ricaduta in termini di facilità/potenziamento di apprendimento da parte degli studenti coinvolti. A tal fine si terrà sotto controllo con gli strumenti tradizionali della attività didattica, in particolare all'interno delle discipline coinvolte, (osservazione, prove strutturate, esposizione orale, produzione scritta sotto forma di ricerca, etc) i progressi d'apprendimento delle classi interessate al progetto.

RISORSE UMANE **(Interne alla scuola)**

- Docenti Referenti del progetto (III A LC e III A-G LS: Prof. Cefalogli; III E-F LS: Prof. Fortini)
- Docenti formatori e di supporto al progetto (Proff: Lepore, Faralli, Informatica)
- Docenti tutor delle classi
- Personale ATA e assistente tecnico di laboratorio

RISORSE ESTERNE **(collaborazioni, partenariati, convenzioni, reti)**

Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio del Molise

BENI E SERVIZI

- Aula magna e Laboratorio Informatica del Liceo Classico
- Personal computer con accesso alla rete internet posizionato in una sala espositiva
- Fotocopie

AZIONI DI MONITORAGGIO **(In itinere e finali)**

Verranno effettuati due monitoraggi:

- 1) il primo sarà effettuato durante le cinque ore destinate alle prove generali all'interno delle sale
- 2) il monitoraggio finale sarà invece effettuato in occasione delle aperture del museo previste alla fine del percorso di alternanza.

Isernia, 18/09/18

I REFERENTI DI PROGETTO
PERCORSO "LAVORARE CON LA CULTURA"

proff. FABIO CEFALOGLI / GIUSEPPE FORTINI

