



ISTITUTO STATALE DI ISTRUZIONE SUPERIORE
"Majorana – Fascitelli"

Corso Risorgimento, 353 – 86170 Isernia

Tel. 0865/414128 – 414284

sito web: <https://www.isismajoranafascitelli.edu.it>

e-mail: isis01200r@pec.istruzione.it; isis01200r@istruzione.it



ISIS "MAJORANA - FASCITELLI"
Prot. 0009921 del 09/11/2023
IV-5 (Uscita)

Agli studenti dell'ISIS "Majorana-Fascitelli"

Ai Sigg. Genitori

Ai Docenti

Al Personale ATA

Al DSGA

Agli Atti

Sito web

Bacheca Registro Elettronico

Categoria "PROGETTI"

OGGETTO: Progetti del PTOF a.s. 2023/2024. Modalità operative di iscrizione alle attività.

Facendo seguito a quanto deliberato dal Collegio dei docenti nella seduta del 30 ottobre 2023, si comunica che a partire dal 20 novembre p.v. verranno attivati i progetti extracurricolari di seguito elencati:

1	DEBATE – POTERE ALLA PAROLA
2	OLIMPIADI DELLA MATEMATICA
3	OLIFIS: Campionati della Fisica - Giochi di Anacleto
4	@ Disegnando – AutoCAD livello Base
5	STAI AL PASSO
6	OLIMPIADI DI INFORMATICA
7	Line Follower Robot: Esplorazione e Programmazione
8	Robot Sumo Combat Challenge: Design, Programmazione e Competizione
9	La mia scuola accogliente#
10	Classi in gioco

Per permettere agli studenti di scegliere il progetto che meglio risponde ai loro interessi, si allega alla presente nota la descrizione delle singole attività, con l'indicazione dei destinatari, del giorno e dell'orario di svolgimento, che, di norma, sarà dalle ore 14:30 alle ore 17:30.

Si ricorda che sarà possibile iscriversi ad un numero massimo di 2 (due) progetti tra quelli proposti compilando, **entro e non oltre il 17 novembre 2023 alle ore 14:00**, il modulo di *google* reperibile al link:

- **ALUNNI DELLE CLASSI I E II:** <https://forms.gle/bXR33XP32CVHPWqm6>
- **ALUNNI DELLE CLASSI III, IV E V:** <https://forms.gle/v7tBGnRBKcW9PFQ76>

Il personale docente ed ATA, destinatario insieme agli studenti del progetto **STAI AL PASSO**, potrà effettuare invece l'iscrizione compilando, **entro la stessa data**, il modulo di *google* reperibile al link:

- **PERSONALE DOCENTE ED ATA:** <https://forms.gle/iqmW8BRij5V1gFSY6>

Tutti i progetti destinati agli alunni del II biennio e del V anno, in quanto attività integrative e formative promosse dall'Istituto, daranno diritto ad un credito scolastico che verrà attribuito in sede di scrutinio finale dai singoli Consigli di Classe sulla base dei criteri stabiliti nel PTOF, a patto che la frequenza sia pari almeno al 60% del monte ore totale.

Con nota successiva saranno resi noti il calendario delle attività, il luogo di svolgimento e i crediti relativi alle attività progettuali.



ISTITUTO STATALE DI ISTRUZIONE SUPERIORE

"Majorana – Fascitelli"

Corso Risorgimento, 353 – 86170 Isernia

Tel. 0865/414128 – 414284

sito web: <https://www.isismajoranafascitelli.edu.it>e-mail: isis01200r@pec.istruzione.it; isis01200r@istruzione.it

PROGETTI A.S. 2023/2024

DEBATE – POTERE ALLA PAROLA**DESTINATARI:** Studenti delle classi IV**REFERENTE:** Prof. CEFALOGLI

Il progetto "*Potere alla parola*" è un torneo di dibattito argomentativo nel quale le classi-squadra cercheranno di aggiudicarsi la vittoria con le loro abilità dialettiche, logiche e oratorie. Il progetto fa leva sull'elemento ludico agonistico per sviluppare competenze fondamentali nella carriera di studio e nella vita dei giovani protagonisti: si tratta, in definitiva, anche di educazione alla democrazia, perché si scopre che l'avversario ha le sue ragioni, che le posizioni vanno argomentate e che anche i propri argomenti possono soffrire i colpi dei controargomenti.

N. ORE PREVISTE: 30 ore**GIORNO:** di norma lunedì-giovedì**OLIMPIADI DELLA MATEMATICA****DESTINATARI:** Studenti di tutte le classi**REFERENTE:** Prof.ssa LITTERIO

Le Olimpiadi della Matematica sono gare di soluzione di problemi matematici elementari rivolte ai ragazzi delle scuole superiori. I partecipanti devono trovare tecniche creative per risolvere problemi mai visti prima e ideare nuove dimostrazioni. Lo scopo è quello di avvicinare gli studenti al tipo di *problem solving* che un matematico di professione incontra nel suo lavoro, nonché di mostrare loro una matematica diversa e più interessante che non si riduce solo a quella in cui bisogna applicare meccanicamente formule.

N. ORE PREVISTE: 20 ore (ulteriori n. 10 ore in caso di Fase Nazionale)**GIORNO:** mercoledì**OLIFIS: Campionati della Fisica - Giochi di Anacleto****DESTINATARI:** Studenti di tutte le classi**REFERENTE:** Prof.ssa MEZZACAPPA

OLIFIS è un corso di potenziamento in modalità blended: una parte si svolge on-line e l'altra in presenza. Il corso prevede la risoluzione di test e problemi non banali che contribuisca da un lato all'approfondimento teorico degli argomenti trattati, dall'altro ad acquisire le capacità e le strategie atte a risolvere problemi di complessità crescente, anche in vista della preparazione all'Esame di Stato. Nella seconda parte dell'anno, dopo la gara di Istituto delle Olimpiadi della Fisica, inizierà un percorso di *problem solving* per la preparazione della gara a squadre (GaS) e della gara individuale che si terranno rispettivamente a metà febbraio e a marzo.

N. ORE PREVISTE: 14 ore**GIORNO:** lunedì

@ Disegnando – AutoCAD livello Base

DESTINATARI: Studenti di tutte le classi

REFERENTE: Prof.ssa ANTENUCCI

La rappresentazione multimediale della progettazione è oggi competenza indispensabile in molte professioni.

Il Cad (Computer Aided Design) è uno dei principali strumenti utilizzati per la progettazione, il disegno, la modellazione, il disegno architettonico e l'ingegnerizzazione. Si tratta di una tecnologia che consente di progettare e poi creare la relativa documentazione tecnica, sostituendo il disegno manuale con un processo automatizzato.

Il progetto si pone come obiettivo l'acquisizione della metodologia di lavoro all'interno dell'ambiente del CAD, in modo da permettere ai discenti l'immediata sperimentazione attraverso l'applicazione pratica su problemi ed esercizi proposti.

Il corso si prefigge di trasmettere le nozioni base per l'utilizzo di un software CAD e imparare a progettare in 2D. Tramite l'utilizzo dei comandi e della stessa potenzialità del software l'allievo è chiamato a realizzare un proprio progetto che sarà oggetto di revisione collegiale durante il corso.

Le lezioni saranno organizzate in moduli che, partendo dai concetti basilari degli strumenti di Autocad, condurranno ad affrontare e approfondire temi specifici, quali il disegno bidimensionale nell'architettura, l'organizzazione del disegno tramite Layer.

N. ORE PREVISTE: 30 ore

GIORNO: martedì

STAI AL PASSO

DESTINATARI: Studenti di tutte le classi, DOCENTI e personale ATA

REFERENTE: Prof. GEREMIA

Danzare migliora la coordinazione, la velocità di pensiero, la memoria ed aiuta a socializzare. Danzare è mettersi in gioco e superare i limiti, costruire una maggiore consapevolezza delle proprie capacità. Danzare è star bene con sé e con gli altri.

Il progetto STAI AL PASSO ha l'obiettivo di portare la disciplina della danza tra i banchi di scuola.

N. ORE PREVISTE: 24 ore

GIORNO: mercoledì-venerdì

OLIMPIADI DI INFORMATICA

DESTINATARI: Studenti di tutte le classi

REFERENTE: Prof. GEREMIA

Le Olimpiadi Italiane di Informatica assumono particolare significato in quanto costituiscono l'occasione per far emergere e valorizzare le "eccellenze" esistenti nella scuola italiana, con ricaduta positiva sull'intero sistema educativo, a maggior ragione se si considera che le discipline scientifiche hanno un valore strategico sia per lo sviluppo della ricerca scientifica e tecnologica sia per la formazione culturale e professionale dei giovani.

Inoltre, attraverso iniziative come le Olimpiadi di Informatica si creano le precondizioni per preparare gli studenti al lavoro e agli ulteriori livelli di studio e ricerca.

L'attività è rivolta agli studenti delle prime quattro classi dei corsi quinquennali, di età inferiore ai 20 anni al 1° luglio dell'anno in cui si terrà la manifestazione internazionale (Olimpiadi Italiane di Informatica) e agli studenti di tutte le classi che alla data del 1° luglio dell'anno solare della gara finale non abbiano ancora compiuto 20 anni (Olimpiadi di Informatica a Squadre).

N. ORE PREVISTE: 15 ore

GIORNO: lunedì

Line Follower Robot: Esplorazione e Programmazione**DESTINATARI:** Studenti del primo biennio**REFERENTE:** Prof. DURAND

Il progetto “Robot Line Follower” è un’entusiasmante avventura nel mondo della robotica e dell’informatica, progettata per gli **STUDENTI DEL PRIMO BIENNIO**. L’obiettivo principale di questo progetto è quello di creare un robot in grado di seguire una linea tracciata sul terreno, utilizzando sensori e algoritmi di controllo.

Gli studenti saranno coinvolti in tutte le fasi del processo di progettazione e costruzione del robot. Inizieranno con la comprensione dei concetti di base di elettronica, sensori e programmazione e svilupperanno, poi, abilità pratiche nel montaggio di componenti hardware come motori, sensori di linea e schede di controllo.

Il cuore del progetto risiederà nell’implementazione di un algoritmo di controllo che permetta al robot di rilevare la linea sul terreno e seguirne il percorso. Gli studenti saranno responsabili della scelta dei sensori, della scrittura del codice di controllo e della messa a punto del robot per garantire una guida precisa.

Inoltre, il progetto favorirà lo sviluppo di competenze di *problem solving*, collaborazione di squadra e pensiero critico. Gli studenti avranno l’opportunità di affrontare sfide reali, come l’ottimizzazione del tracciato del robot e la gestione delle curve, e di applicare le conoscenze matematiche e scientifiche acquisite nel contesto del progetto.

Alla fine del progetto gli studenti avranno acquisito una conoscenza approfondita della robotica, dell’informatica e dell’ingegneria e avranno realizzato un robot funzionante in grado di seguire con successo una linea sul terreno. Questa esperienza pratica consentirà loro di collegare teoria e pratica, sviluppando competenze chiave per il loro futuro accademico e professionale.

Il progetto “Robot Line Follower” non solo offre un’opportunità di apprendimento coinvolgente, ma stimola anche la creatività e il pensiero innovativo degli studenti, preparandoli per sfide sempre più complesse nel campo dell’informatica e della tecnologia.

N. ORE PREVISTE: 20 ore**GIORNO:** lunedì***Robot Sumo Combat Challenge: Design, Programmazione e Competizione*****DESTINATARI:** Studenti del secondo biennio e del V anno**REFERENTE:** Prof. DURAND

Il progetto “Robot Sumo Combat Challenge” propone un’emozionante esperienza educativa che coinvolge gli studenti del **SECONDO BIENNIO E QUINTO ANNO** nel mondo dell’informatica e della robotica. L’obiettivo principale di questa iniziativa è quello di stimolare l’apprendimento attraverso il coinvolgimento attivo e pratico degli studenti, incoraggiandoli a sviluppare competenze in programmazione, ingegneria meccanica e strategia.

Nel corso del progetto, gli studenti avranno l’opportunità di progettare, costruire e programmare piccoli robot sumo autonomi, che saranno successivamente sfidati in combattimenti sul ring. Questi combattimenti metteranno alla prova le capacità dei robot nel rilevare il bordo dell’arena e spingere l’avversario fuori, promuovendo una sana competizione e incoraggiando lo sviluppo di strategie creative.

Il “Robot Sumo Combat Challenge” incoraggia anche il lavoro di squadra, la risoluzione dei problemi e la comunicazione tra gli studenti, essenziali nell’ambito della formazione informatica. Gli studenti saranno guidati nell’apprendimento delle basi della programmazione, dell’elettronica e della costruzione dei robot, acquisendo competenze che possono essere applicate in una vasta gamma di discipline.

Questo progetto offre un’opportunità eccitante per gli studenti di mettere in pratica la teoria appresa in classe e di sperimentare le sfide pratiche della robotica. L’esperienza culminerà in un torneo finale, dove gli studenti si sfideranno con i propri robot sumo e dimostreranno le loro abilità. Il “Robot Sumo Combat Challenge” è un modo innovativo per coinvolgere gli studenti nell’apprendimento STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) e prepararli per un futuro in cui le competenze tecnologiche sono sempre più importanti.

N. ORE PREVISTE: 20 ore**GIORNO:** mercoledì

La mia scuola accogliente#**DESTINATARI: Studenti di tutte le classi****REFERENTE: Prof.ssa DI FRANGIA E.**

Negli ultimi anni la Scuola è chiamata a far fronte al notevole aumento di situazioni di disagio psico-sociale. Difficoltà nell'apprendimento, così come problemi di tipo affettivo-sociale, di integrazione multi-culturale impegnano quotidianamente gli insegnanti nella ricerca di soluzioni che non sempre sembrano a portata di mano.

Gli adolescenti hanno sempre più spesso difficoltà nell'elaborare e dare forma alle loro idee, aspirazioni, sentimenti e vissuti, e se non possono darvi forma, tanto meno possono confrontarsi con essi o riconoscerli negli altri. L'idea progettuale nasce pertanto dalla necessità, da parte del nostro Istituto, di creare un diverso contesto di apprendimento, un laboratorio creativo dove gli studenti possano trovare uno spazio di contenimento e di riflessione che li aiuti ad attribuire un senso al conflitto che stanno vivendo e acquisire, attraverso il "fare creativo", alcune fondamentali competenze di vita (life skills) quali l'autostima, la comunicazione efficace, la gestione delle emozioni e dello stress, la capacità di effettuare scelte consapevoli e lo sviluppo del pensiero creativo e critico. L'idea progettuale nasce, inoltre, dalla necessità di migliorare la qualità dell'ambiente scolastico, spesso vissuto in maniera negativa dagli studenti. Fine ultimo del progetto sarà pertanto la realizzazione da parte degli studenti di tendaggi espressivi da posizionare all'interno di alcune aule della scuola, pannelli decorativi, pitture parietali, oggetti espressivi ecc. trattanti un tema scelto tra quelli proposti o costruito spontaneamente su un percorso scelto dal gruppo.

N. ORE PREVISTE: 30 ore**GIORNO: lunedì-giovedì*****Classi in gioco*****DESTINATARI: Studenti di tutte le classi****REFERENTE: Prof. PINELLI**

Il progetto di educazione e di avviamento alla pratica sportiva scolastica, con la partecipazione degli alunni della nostra scuola ai giochi sportivi studenteschi, intende riaffermare la centralità della scuola come luogo di aggregazione, in grado di offrire pari opportunità ai giovani attraverso occasioni di confronto e di successo formativo. Esso mostrerà ai ragazzi diverse modalità d'impiego del tempo libero, limitando i pericoli della dispersione scolastica e consentendo a tutti, inclusi gli alunni con disabilità o disagio psico-motorio, indipendentemente dal grado di abilità raggiunto, di fare un'esperienza sportiva e conoscere coetanei che vivono nella stessa città e/o che provengono da culture e modelli sportivi differenti. Obiettivo principale, insomma, è favorire la socializzazione attraverso la conoscenza e il rispetto di regole e comportamenti corretti.

N. ORE PREVISTE: 32 ore per ogni gruppo

SPORT PREVISTI	DOCENTE	GIORNO
PALLAVOLO	Valiante – Maietta	Lunedì (Liceo Classico)
PALLACANESTRO	Sassi	Martedì (Liceo Scientifico)
TENNISTAVOLO-BADMINTON	Cardines	Lunedì (Liceo Scientifico)
CALCIO A 5 – ATLETICA LEGGERA	Pinelli - Di Frangia C.	Mercoledì (Liceo Scientifico)