

Alternanza scuola - lavoro

Le attività di alternanza scuola/lavoro del nostro Istituto sono state proposte, quale metodologia didattica, al fine di:

- * attuare modalità di apprendimento flessibili sotto il profilo culturale ed educativo, che colleghino la formazione in aula con l'esperienza pratica;*
- * arricchire la formazione acquisita nel percorso scolastico e formativo, attraverso l'acquisizione di competenze funzionali al mercato del lavoro;*
- * favorire l'orientamento dei giovani, così da valorizzarne le vocazioni ed interessi personali, nonché gli stili di apprendimento individuali*

TRAVEL GAME

WIKIMEDIA

CINEMA,SOLIDARIETA',LEGALITA'

SCHOOL CUP

UN CLIP POUR TA REGION

	Travel Game: La sfida in viaggio
Coordinatore/ referente di Progetto	Proff.Carmela Cafaro e Biagio Basile
Presentazione	<p>Il “Travel Game” fa parte di un eccezionale progetto didattico e culturale: è un viaggio d’istruzione che coinvolge più scuole contemporaneamente per far vivere agli studenti un’esperienza unica grazie alla condivisione di momenti didattici, culturali e di socializzazione.</p> <p>Il programma di viaggio esclusivo di Travel Game comprende oltre alle consuete attività culturali quali visite guidate presso le città di destinazione, musei, palazzi di particolare interesse storico e culturale, mostre, anche e soprattutto la partecipazione ad attività multimediali innovative e formative. Gli alunni saranno infatti i veri protagonisti dell’evento partecipando ad una grande sfida multimediale in un clima di sana competizione con studenti provenienti da diverse provincie italiane e forte spirito di squadra.</p>
Dati in ingresso	Strumento di sostegno alle attività tradizionali didattiche, durante il viaggio d’istruzione senza sconvolgere i normali assetti scolastici ma integrandone i metodi educativi e stimolando gli studenti all' utilizzo di nuove forme di apprendimento.
Finalità	L’iniziativa ha l’obiettivo di sostenere e premiare i giovani promuovendo la cultura attraverso un modo innovato e coinvolgente di fare formazione, con l’ausilio di nuove tecnologie interattive e multimediali al passo con i tempi che consentono di “Imparare Divertendosi”. Verrà perseguito il criterio di premiare il merito durante il confronto con i coetanei. Socializzazione e meritocrazia sono gli aspetti fondamentali dell’iniziativa.
Obiettivi dell’attività	<p>Obiettivi specifici:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interiorizzare i temi trattati nel corso del viaggio: alla fine dell’esperienza infatti dovranno rispondere alle domande preparate per loro dai docenti (interagendo con studenti che si trovano in altre zone d'Italia) - Spirito di squadra (forte senso di appartenenza alla propria scuola grazie alla sana competizione che viene a crearsi tra gli studenti coinvolti nella sfida) - Costi contenuti del viaggio
Destinatari dell’attività	Alunni delle classi terze e quarte
Docenti interni coinvolti	Docente Funzione Strumentale e Docenti accompagnatori
Docenti Esterni o Esperti	A differenza del classico viaggio di istruzione il progetto prevede la presenza del personale altamente qualificato che seguirà i gruppi scolastici negli spostamenti, nelle attività didattico-culturali e nelle escursioni mirate. I docenti potranno sempre contare sul supporto delle nostre guide e dei nostri educatori specialmente nella fascia oraria serale quando saranno organizzati momenti di aggregazione. Saranno sempre alternati momenti di cultura e divertimento così da rendere unico ma soprattutto sicuro grazie alla presenza costante dello staff il soggiorno dei vostri studenti.
	1^Fase. Gli studenti in vista della grande sfida multimediale che si terrà durante il viaggio

Moduli individuati (contenuti)	<p>insieme a tutte le scuole partecipanti, potranno allenarsi sfidando i propri coetanei di tutta Italia rispondendo ai vari test sulle materie scolastiche attraverso l'utilizzo dell'APP "High School Game" per Smartphone da scaricare collegandosi al sito: www.travelgame.it</p> <p>2^Fase: gli studenti partiranno per la destinazione prescelta e potranno mettere in pratica le competenze acquisite sfidando i loro coetanei che parteciperanno al viaggio</p> <p>3^Fase: I migliori studenti classificati delle quarte e delle quinte classi rappresenteranno la propria scuola nelle fasi finali del concorso nazionale High School Game in finale nazionale, un appuntamento previsto nel mese di maggio (per maggiori informazioni vedi scheda attività High School Game)</p>
Durata del progetto	Marzo - Aprile
Modalità di adesione al Progetto	Iscrizione dell'istituto al Travel Game

	CINEMA SOLIDARIETÁ E LEGALITÁ'
Referente di Progetto	Prof.ssa Nicoletta de Scisciolo
Presentazione	Il progetto promuove la formazione di una nuova generazione di spettatori consapevoli e appassionati e la creazione di un legame tra scuola e cinema. Ciò al fine di favorire non solo la socializzazione ma anche la consapevolezza di una cultura della legalità.
Dati in ingresso (bisogni individuati)	Per favorire un importante momento di riflessione sulla propria identità, sulla realtà e sulle contraddizioni del territorio, si propongono film e documentari dal tema solidarietà e legalità. In tal modo il cinema diventa un importante strumento di conoscenza della realtà, volto a stimolare uno sguardo più attento, ad affinare il gusto estetico, a promuovere il senso critico, a favorire le possibilità di dialogo e confronto.
Finalità	Favorire la cultura della legalità attraverso percorsi di cittadinanza attiva che vengono stimolati dalla ricostruzione e razionalizzazione di un "cinema di qualità".
Obiettivi dell'attività	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i delitti della criminalità organizzata e della corruzione politica attraverso il valore di alcuni uomini-simbolo di un'Italia che vuole cambiare e rinnovarsi. • Favorire la formazione civile per l'affermazione dei valori della solidarietà e della legalità. • Comprendere le opportunità dell'industria cinematografica e audiovisiva, anche in piccole realtà regionali.
Destinatari dell'attività	Alunni dell'Istituto Tecnico Economico "Nitti – Falcone" delle classi terze
Docenti interni coinvolti	Docenti di Lettere
Docenti Esterni o Esperti	Esperti: Salvo Cuccia, Alberto Iannuzzi, Giuseppe Gualtieri, Dino Collazzo, Ernesto Gargano Tutor formativo: Vito Leone
Moduli individuati (contenuti)	<ul style="list-style-type: none"> • Visione del film "Paolo Borsellino. I 57 giorni" • Dibattito in sala con esperti e giornalisti • Visione del film "Lo scambio" • Dibattito in sala con esperti e giornalisti
Durata del progetto	Inizio attività: 29 ottobre 2016 Fine attività : 29 ottobre 2016 (11 ore)
Modalità di adesione al progetto	Il progetto, proposto dall'Assessorato alla Cultura del Comune di Bella, rientra nelle attività del Bella Basilicata Film Festival quale espressione dell'eccellenza cinematografica in tema di solidarietà e legalità. Tale evento è stato patrocinato da Mibact, Lucana Film Commission, Regione Basilicata, Basilicata Cinema, APT Basilicata.

	“Un clip pour ta région”
Referente di Progetto	Mariarosaria D’Alessandro
Presentazione	Concorso rivolto agli studenti di terza e/o quarta degli istituti Esabac Techno (indirizzi Turismo e AFM), inserito nell’alternanza Scuola-Lavoro
Dati in ingresso (bisogni individuati)	Studio sull’economia sostenibile della regione Basilicata
Finalità	Conoscenza delle strutture, aziende ed enti che operano nel settore dell’economia sostenibile della regione
Obiettivi dell’attività	Realizzazione di uno spot pubblicitario in lingua francese su una struttura, azienda o ente che operi nell’economia sostenibile della regione
Destinatari dell’attività	Alumni dell’Istituto Tecnico Economico “Nitti – Falcone” appartenenti alle classi 4 I Esabac Techno e due alunni della 3 I Esabac Techno
Docenti interni coinvolti	Mariarosaria D’Alessandro
Docenti Esterni o Esperti	Tutor formativo: Raffaele Romano
Moduli individuati (contenuti)	Scrittura della sceneggiatura delle scene/sequenze chiave; Approccio allo storyboard immagine, suono, sonorizzazione; Realizzazione di un canovaccio grafico attraverso CELTEX e Power Point
Durata del progetto	Inizio attività: 21/02/2017 Fine attività presunta: 07/05/2017
Modalità di adesione al progetto	Scheda di partecipazione al concorso e sottoscrizione della convenzione Alternanza Scuola- Lavoro con Alliance Française

	WIKIMEDIA. Contribuzione e condivisione di contenuti su progetti wiki in ambito di alternanza scuola/lavoro
Referente di Progetto	Prof.ssa Nicoletta de Scisciolo
Presentazione	Il progetto è in linea con le indicazioni ed i suggerimenti di MIUR ed INDIRE. Le “Linee guida nazionali per l'orientamento permanente” fanno dell'orientamento non più solo lo strumento per gestire la transizione tra scuola, formazione e lavoro, ma assumono un valore permanente nella vita di ogni persona, garantendone lo sviluppo ed il sostegno decisionale, promuovendo occupazione attiva e inclusione sociale.
Dati in ingresso (bisogni individuati)	Il processo di alfabetizzazione informatica promosso dalla recente riforma scolastica passa anche attraverso l'insegnamento dei principi e dei modi della comunicazione di contenuti condivisi e dell'uso di Wikipedia e di progetti fratelli.
Finalità	Il Progetto segue anche le importanti “Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio”, che caldeggiavano l'educazione alla ricerca ritenuta essenziale per l'apprendimento. La finalità è quella di sviluppare negli studenti un sistema critico di analisi delle fonti e un approccio aperto e collaborativo alla produzione di contenuti condivisi.
Obiettivi dell'attività	Il fine dichiarato delle azioni è quello di educare i giovani all'utilizzo legale delle fonti. Conoscere cos'è Wikipedia e le sue origini; comprendere i diritti d'autore e le licenze libere, il concetto di punto di vista neutrale, l'importanza delle fonti; imparare a redigere un contenuto su Wikipedia, come funziona la comunità di Wikipedia; conoscere l'ecosistema dei progetti di Wikimedia. Acquisizione di competenze relative a: funzionamento di Wikipedia e di progetti wiki; diritti d'autore e licenze libere; scrittura di un testo di stile enciclopedico; interazione di una comunità online, compresa la gestione di eventuali conflitti; capacità di distinguere in rete testi affidabili o non affidabili; spirito critico nella selezione delle fonti e della possibilità di verificare le informazioni.
Destinatari dell'attività	Alunni dell'Istituto Tecnico Economico “Nitti – Falcone” delle classi quarte
Docenti interni coinvolti	Proff. delle discipline di indirizzo (Economia aziendale, Informatica, Diritto)
Docenti Esterni o Esperti	Esperto: Dott. Luigi Catalani Tutor formativo: Docenti delle discipline di indirizzo
Moduli individuati (contenuti)	<ul style="list-style-type: none"> • Presentazione delle piattaforme Wikimedia: introduzione dei concetti di licenza libera, punto di vista neutrale, fonte affidabile • Introduzione alla scrittura su Wikipedia (creazione di una utenza, uso della sandbox, uso dello spazio discussione, regola di formattazione) • Creazione di una bozza di contenuto • Redazione collaborativa dei contenuti sulle piattaforme wiki (scelta di argomenti e voci su cui lavorare e raccolta di documentazione cartacea e online)

	<ul style="list-style-type: none">• Sviluppo del contenuto elaborato• Pubblicazione del contenuto elaborato
Durata del progetto	Inizio attività: 04 marzo 2017 Fine attività presunta: maggio 2017
Modalità di adesione al progetto	Il progetto è stato proposto da Wikimedia Italia – Associazione per la diffusione della conoscenza libera nell’ambito dei progetti di alternanza scuola/lavoro e approvato da: docenti Referenti, Funzioni strumentali e docenti delle discipline di indirizzo.

	Progetto SCHOOL CUP, A SCUOLA CREO LA MIA START UP!
Referente di Progetto	Prof.ssa Elvira Mancusi
Presentazione	Il progetto è in linea con le indicazioni ed i suggerimenti di MIUR ed INDIRE. Le “Linee guida nazionali per l'orientamento permanente” fanno dell'orientamento non più solo lo strumento per gestire la transizione tra scuola, formazione e lavoro, ma assumono un valore permanente nella vita di ogni persona, garantendone lo sviluppo ed il sostegno decisionale, promuovendo occupazione attiva e inclusione sociale. In accordo con gli obiettivi della “Comunicazione di Bruges” bisogna garantire il massimo accesso all'apprendimento permanente, maggiore qualità dei corsi e acquisizione di competenze necessarie a lavori specifici, mentalità creativa, innovativa e imprenditoriale.
Dati in ingresso (bisogni individuati)	Le indagini internazionali OCSE e PISA rilevano un grave ritardo dell'Italia rispetto agli obiettivi di Lisbona. Uno dei principali fattori di questo ritardo è stato identificato nell'eccessivo scollamento del mondo della scuola da quello del lavoro. Il Progetto intende colmare questo gap, portando l'esperienza e il supporto, sia a livello di competenze che di orientamento, di neo imprenditori che fino a qualche anno fa occupavano banchi universitari e che adesso si divincolano nel mondo imprenditoriale e delle start up innovative. Il valore aggiunto di questa azione è rintracciabile, inoltre, nel legame tra scuola e territorio.
Finalità	Il Progetto segue, infine, anche le importanti “Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio”, che caldeggiavano l'educazione all'imprenditorialità, una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente. Occorre partire dalla scuola per promuovere e formare lo “spirito di iniziativa e imprenditorialità” e sviluppare mentalità e comportamento adeguati al fine, un “mindset” in cui rientrino la creatività, l'innovazione e l'assunzione del rischio, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi
Obiettivi dell'attività	Il fine dichiarato delle azioni è quello di educare i giovani all'imprenditorialità e orientare gli stessi al lavoro. La modalità scelta per l'intervento, una Business Plan Competition tra aspiranti imprenditori, tende a promuovere negli studenti lo spirito d'iniziativa, la capacità di assunzione del rischio e l'autostima favorendo, in ultima analisi, l'apprendimento permanente
Destinatari dell'attività	Alunni selezionati dalle classi quarte dell'Istituto Tecnico Economico “Nitti – Falcone”
Docenti interni coinvolti	Prof.ssa Elvira Mancusi, Animatore Digitale dell'Istituto in qualità di tutor scolastico
Docenti Esterni o Esperti	Docente esperto: Dott. Ivo Marino Tutor formativo: Dott. Francesco Desiderio
Moduli individuati (contenuti)	<ul style="list-style-type: none"> • fase iniziale di reclutamento/scouting delle idee • fase di team building con la creazione degli 11 team di impresa • fase di incontri settimanali con l'utilizzo della piattaforma SchoolUp. Sulla piattaforma verranno caricate le idee iniziali, creati i team e creati/inviati gli elaborati dei vari team (business model canvas, business plan, pitch). I team imprenditoriali si sfideranno a suon di presentazioni e business plan, in una vera e propria Business Plan Competition • evento finale con esposizione e proclamazione team vincitore.
Durata del progetto	Inizio attività: 16 novembre 2016 Fine attività presunta: maggio 2017
Modalità di adesione al progetto	Il progetto è stato candidato e selezionato nell'ambito dell'Avviso Pubblico della Regione Basilicata “INTEGRAZIONE CREATIVITÀ E INNOVAZIONE” - Sostegno ai Piani dell'offerta formativa delle istituzioni scolastiche.