

ALLEGATO 1 SCHEDE PROGETTO

SCHEDA DI PROGETTO

Rafforzamento delle competenze di base Lingua Italiana

Denominazione progetto	PIACERE LETTURA
Priorità cui si riferisce	Miglioramento delle competenze in lingua italiana degli studenti
Traguardo di risultato (event.)	Migliorare il rendimento scolastico e gli esiti nelle prove standardizzate
Obiettivo di processo (event.)	<ul style="list-style-type: none">- Indirizzare gli alunni alla lettura;- Promuovere il gusto per lettura tra i ragazzi come scelta libera e personale- Educare i giovani al piacere della lettura guidata;- Acquisire atteggiamenti positivi di ascolto;- Leggere e comprendere testi di vario genere;- Conoscere diverse modalità di lettura;- Illustrare sequenze mediante varie tecniche: disegno, grafica, collage, etc.;- Saper assegnare il giusto valore comunicativo ad ognuno dei codici presi in esame, in relazione al contesto.- Creare laboratori di scrittura e lettura;- Fare conoscere ed incontrare gli autori locali, napoletani e campani;- Incoraggiare l'elaborazione e la produzione di testi.- Stimolare l'attenzione delle biblioteche pubbliche verso gli adolescenti incentivando l'apertura di nuovi spazi e l'elaborazione di proposte di lettura mirate;- Favorire la collaborazione tra le biblioteche e le scuole, in un percorso di ricerca e intervento che arricchisca la consapevolezza degli operatori;- Aumentare l'utenza giovanile in biblioteca;- Incrementare gli investimenti pubblici e privati nella promozione della lettura privilegiando attività non convenzionali, come incontri, laboratori, animazioni, concorsi a premi ecc.;- Stimolare la partecipazione diretta dei giovani lettori alla realizzazione di progetti sulla lettura;- Raccogliere e diffondere le riflessioni sull'argomento di alcuni dei maggiori esperti del settore.
Situazione su cui interviene	Scarsa propensione alla lettura

Attività previste	Selezione di libri, di recente uscita, operata da un gruppo di esperti e di studenti; Laboratori per promuovere la letteratura contemporanea; I contenuti consistono nella lettura di romanzi e di racconti su strutturazione dei percorsi tematici. I tempi e gli spazi del progetto saranno quelli di un intero anno scolastico durante le ore curriculari e uno spazio della scuola debitamente attrezzato.
Risorse finanziarie necessarie	
Risorse umane (ore) / area	Docenti dell'organico dell'autonomia Utilizzo di tecnologie informatiche (LIM, computer, ecc.) per attività laboratoriali.
Altre risorse necessarie	.
Indicatori utilizzati	Esiti delle prove comuni. Esiti dello scrutinio finale
Stati di avanzamento	
Valori / situazione attesi	Miglioramento esiti

SCHEDA DI PROGETTO

Rafforzamento delle competenze matematiche di base

Denominazione progetto	“SPERIMENTARE PER MIGLIORARE”
Priorità a cui si riferisce	Miglioramento delle competenze matematiche degli studenti del secondo anno
Risultato atteso	Migliorare il rendimento scolastico con uno scarto percentuale minimo del 30%
Obiettivi di processo	Attivare percorsi di recupero e di sostegno per il conseguimento delle competenze di base. Mettere a regime la progettazione per classi parallele. Predisporre delle prove comuni in ingresso e finali.
Situazione su cui si interviene	Allievi delle classi seconde

Attività previste	<p>Azioni di miglioramento delle competenze.</p> <p>Azioni di sostegno psicologico e di inclusione scolastica finalizzate alla riduzione del fenomeno della dispersione scolastica.</p> <p>Applicazione delle conoscenze logico-matematiche.</p> <p>Organizzazione di gruppi di lavoro.</p>
Risorse necessarie	<p>Docenti dell'organico di potenziamento – classe A047.</p> <p>Utilizzo di tecnologie informatiche (LIM, computer, ecc.) per attività laboratoriali.</p>
Indicatori utilizzati	<p>Esiti delle prove comuni.</p> <p>Esiti dello scrutinio finale.</p>
Stati di avanzamento	<p>Consolidamento del risultato atteso al termine del primo anno nell'arco del triennio.</p>

SCHEDA DI PROGETTO

Potenziamento della lingua inglese

Denominazione progetto	DO YOU SPEAK ENGLISH?
Priorità cui si riferisce	Miglioramento delle competenze linguistiche e comunicative di tutti gli studenti secondo il Framework europeo per consentire un approccio autonomo ed efficace nei diversi contesti che caratterizzano la vita quotidiana e l'accesso al mondo del lavoro "globale".
Traguardo di risultato (event.)	Ridurre la percentuale di studenti che non raggiunge i livelli B - Autonomia di competenze linguistiche e comunicative, secondo il Quadro comune europeo di riferimento per le lingue.
Obiettivo di processo (event.)	Somministrare i tests di livello per la conoscenza e la mappatura dei livelli linguistici in ingresso, in itinere ed in uscita. Definire il differenziale di conoscenze/competenze linguistiche per raggiungere e certificare il livello B1 / B1+ del framework europeo. Allineare i criteri di valutazione delle prove utilizzati dai docenti ed estendere l'utilizzo delle prove comuni.
Altre priorità (eventuale)	La partecipazione ai percorsi previsti dai Progetti Europei che richiedono competenze in lingua inglese e nello specifico ad Erasmus+
Situazione su cui interviene	I programmi linguistici della scuola secondaria generalmente assolvono ad una preparazione linguistica non allineata con i syllabus previsti dalle certificazioni di livello, non finalizzata e non certificata sistematicamente, a causa di deficit di strategie generali, strumenti, risorse umane ed economiche che sacrificano le

	<p>competenze (interne ed esterne) necessarie per allineare i profili di competenze ai profili curriculari.</p> <p>Il progetto si propone di fornire l'affiancamento e il supporto tecnico per lo sviluppo del livello generale di conoscenza della lingua inglese nella popolazione scolastica e puntando a raggiungere almeno il 10% di studenti che conseguono la relativa certificazione.</p>
Attività previste	<p>Il progetto si propone di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - misurare il livello di conoscenza linguistica in ingresso alla secondaria (classi prime), in itinere (classi terze), ed in uscita (classi quinte); - potenziare l'offerta formativa finalizzata alla certificazione di livello e alle relative prassi potenziando il personale interno e con esperti madre-lingua esterni alla scuola; - istituire dei corsi extracurriculari di preparazione alla certificazione tenuti dai docenti interni con il supporto di esperti madre-lingua e/o personale qualificato appartenente ad Enti certificatori riconosciuti; - fornire la possibilità di conseguire la certificazione agli alunni già preparati e in grado di sostenere l'esame; - fornire la possibilità agli studenti di partecipare a programmi europei che prevedono la mobilità per l'acquisizione di competenze linguistiche e comunicative, per partenariati strategici come Erasmus+; - definire il differenziale di conoscenze/competenze linguistiche per raggiungere e certificare il livello B1 / B1+ del framework europeo;
Risorse finanziarie necessarie	6.000 € per lo svolgimento delle attività previste (compenso per gli esperti esterni, materiali didattici)
Risorse umane (ore) / area	Tre docenti dell'organico di potenziamento (A346) che saranno utilizzati per potenziare l'offerta formativa, per corsi di potenziamento extracurriculari, per : 18 ore settimanali ciascuno. Tre docenti esperti madre-lingua.
Altre risorse necessarie	Laboratori multimediali e LIM, già disponibili a scuola, materiale autentico registrato o video.
Indicatori utilizzati	Varietà lessicale. Precisione terminologica. Correttezza grammaticale (errori poco significativi, che non pregiudicano la comprensione da parte degli interlocutori). Controllo lessicale, fonetico ed ortografico (auto-rilevazione ed auto-correzione degli errori). Fluidità (scioltezza e spontaneità) manifestata (ridotto numero di pause ed esitazioni). Numero e tipologia di elementi informativi identificati (densità informativa percepita) e trasmessi (densità informativa prodotta) Orientamento all'obiettivo comunicativo. Flessibilità nell'utilizzo dei diversi registri e stili linguistici.

Stati di avanzamento	Il miglioramento atteso al termine dei tre anni di progetto è di aumentare di 9 punti percentuali, 3 per ogni anno, il numero degli studenti che raggiunge più alti livelli di competenze linguistiche e comunicative secondo il Quadro comune europeo di riferimento per le lingue.
Valori / situazione attesi	Aumento della percentuale di studenti che raggiunge i livelli B - Autonomia di competenze linguistiche e comunicative, secondo il Quadro comune europeo di riferimento per le lingue e che consegue la relativa certificazione. Utilizzo dell'inglese come approccio autonomo nei vari contesti: vita quotidiana, progetti europei, come linguaggio tecnico ovvero come codice di accesso al mercato del lavoro "globale".

SCHEDA DI PROGETTO

Potenziamento Fisica per indirizzi

Denominazione progetto	L'ENERGIA: LA REALTÀ DELLE NUOVE GENERAZIONI
Priorità cui si riferisce	Il mondo del lavoro e l'economia di mercato si orientano verso l'ottimizzazione dell'utilizzo delle risorse energetiche, l'Istituto non può perdere terreno rispetto alla realtà che lo circonda
Traguardo risultato	Preparare dei tecnici in grado di inserirsi proficuamente e prontamente nel mondo produttivo senza penalizzazioni per arretratezza delle conoscenze
Obiettivo processo	Impartire conoscenze il più possibile aggiornate e al passo con l'evoluzione tecnologica orientando TUTTI gli allievi alle conoscenze relative all'utilizzo dell'Energia in ogni settore
Altre priorità	Creare competenze significative facilmente spendibili nella realtà lavorativa del contesto socio-economico interagendo con tutte le discipline d'indirizzo
Situazione su cui interviene	Classi del Biennio comune di tutti gli indirizzi presenti in Istituto incrementando di 1 (una) ora settimanale la disciplina Scienze Integrate – Fisica prevista in ogni classe
Attività previste	<p>CLASSI PRIME</p> <p>Studio dei sistemi di energia rinnovabili</p> <ul style="list-style-type: none"> - Biomasse; Geotermia - Impianti idroelettrici; Impianti fotovoltaici - Inquinamento; Risparmio energetico <p>CLASSI SECONDE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studio e ottimizzazione di sistemi di combustione anche mediante la diagnostica ottica e informatica avanzata, l'interazione motore carburanti, combustibili e biocarburanti riformulati, componenti

	<p>automobilistici per una corretta progettazione e il controllo del processo di combustione.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studio dei sistemi di propulsione con celle a combustibile, tecniche ottiche all'interno della camera di combustione del motore e ai gas di scarico. - Studio sperimentale di celle a combustibile a elettrolita polimerico integrato in sistemi di propulsione ibrido-elettrici. - Studio dei sistemi di propulsione alternativi (HYBRID, celle a combustibile). - Studi per la propulsione ecologica. - Dal Pannello fotovoltaico alla trazione elettrica con fuel cell
Risorse finanziarie necessarie	Le attività verranno svolte in orario extracurriculare
Risorse umane (ore) / area	18 ore/settimana A-20 - Fisica
Altre risorse necessarie	Insegnante Tecnico Pratico C290 – Laboratorio di Fisica Laboratorio di Fisica ed Energie Rinnovabili (già realizzato e parzialmente utilizzato in istituto) Laboratorio Idrogeno (già realizzato e parzialmente utilizzato in Istituto) Lectio Magistralis docenti provenienti da Consiglio Nazionale delle Ricerche – Istituto Motori di Napoli a titolo gratuito come da convenzione sottoscritta
Indicatori utilizzati	Elaborati e questionari realizzati e valutati in collaborazione con CNR – IM
Stati di avanzamento	Secondo specifico diagramma di Gantt realizzato classe per classe
Valori / situazione attesi	Al termine del Biennio di impegno gli allievi saranno in grado di operare su piccole centraline didattiche per la produzione di idrogeno e l'alimentazione di fuel cell. Gli allievi avranno sviluppato competenze di base adeguate per interventi su sistemi operanti con energie rinnovabili

SCHEDA DI PROGETTO

Formazione in servizio docenti

art.1 comma 124- Indicazioni MIUR 07/01/16

Denominazione progetto	<i>“Il Docente (si) IN-forma”</i>
Priorità cui si riferisce	<i>Migliorare decisamente i risultati conseguiti dai nostri alunni nelle prove standardizzate</i>
Traguardo di risultato (event.)	<i>Si può ritenere certamente che un impulso dato alla formazione dei docenti attraverso l'introduzione di metodologie innovative che migliorino il processo di insegnamento/apprendimento può essere determinante per un innalzamento del livello di competenze degli alunni che potrà portare anche a un innalzamento dei risultati conseguiti nelle prove standardizzate.</i>
Obiettivo di processo (event.)	<i>Incentivare, favorire e monitorare la partecipazione dei docenti a corsi di formazione</i>

Altre priorità (eventuale)	<i>Incentivare la formazione dei docenti per l'innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale (Obiettivi P.N.S.D.)</i>
Situazione su cui interviene	<i>Le iniziative di Formazione Docente si limitano all'informazione su eventuali corsi suggeriti da Enti Preposti. La Formazione dei Docenti è spesso attuata con iniziative personali, non coordinata a livello Istituzionale e non esiste un monitoraggio e archiviazione di attività di formazione effettuate.</i>
Attività previste	<i>La formazione del Personale in servizio "obbligatoria , permanente e strutturale", rappresenta un fattore importante nel nuovo quadro di riferimento normativo. Essa però deve essere rivolta a un nuovo format di attività formative che non mira solo a raggiungere un numero di ore di formazione , ma a valutare i risultati in termini di azioni di ritorno sulla didattica. Gli obiettivi fondamentali sono: incentivare la partecipazione a corsi di formazione mediante una diffusione più capillare delle attività messe a disposizione del MIUR; partecipazione a iniziative in coerenza con il Piano di Formazione Nazionale specie riguardanti la Didattica per Competenze; diffondere in maniera capillare le Competenze digitali per l'innovazione didattica e metodologica. Tutto questo nel rispetto dei comma 121-125 dell'Art. 1 legge 107/2015, e Indicazioni per la definizione del Piano di Formazione Docenti MIUR.AOODPIT.REGISTRO UFFICIALE(U).0000035.07-01-2016. Inoltre da indagini svolte tra i docenti si è preconfigurata la necessità di approfondire la Lingua Inglese come veicolo prioritario nella trasmissione dei nuovi saperi tecnici che sempre più parlano una lingua universale. Contribuire a creare una rilevazione della partecipazione ai corsi e dell'e-portfolio del Docente (azione #10 del P.N.S.D.)</i>
Risorse finanziarie necessarie	<i>Fondi Strutturali Europei (PON Istruzione 2014-2020) e dai fondi della legge 107/2015 (La Buona Scuola), Azioni del P.N.S.D. , ex legge 440, Carta digitale del Docente e compartecipazione ai Fondi di Istituto.</i>
Risorse umane (ore) / area	<i>50 ore di attività aggiuntive all'insegnamento, 50 ore di Docente Esperto per un totale di Euro3500 per ogni annualità. In totale Euro 10500 per l'intero Triennio</i>
Altre risorse necessarie	<i>Laboratori multimediali e di settore per la formazione digitale.</i>
Indicatori utilizzati	<i>Percentuali di Docenti partecipanti ai Corsi e percentuali di Docenti che hanno acquisito una qualche certificazione.</i>
Stati di avanzamento	<i>Coinvolgimento di almeno il 10% di docenti per il primo anno fino ad arrivare almeno al 30% per la fine del triennio</i>
Valori / situazione attesi	<i>Coinvolgimento di almeno il 30% del Personale Docente in corsi di Formazione</i>

SCHEDA DI PROGETTO

Interventi di recupero e sostegno

Denominazione progetto	RECUPERO E SOSTEGNO - (PDM)
Priorità cui si riferisce	Interventi di recupero e sostegno rivolti a tutti gli studenti che

	evidenziano debolezze e incertezze e che intendono avvalersene
Traguardo di risultato (event.)	Diminuzione della dispersione e/o abbandono scolastico
Obiettivo di processo (event.)	Incentivare l'interesse alla scuola, alla cultura
Altre priorità (eventuale)	Stabilire le discipline oggetto di recupero e di sostegno
Situazione su cui si interviene	Su ogni singolo alunno bisognoso di recupero e sostegno
Attività previste	Attivare: <ul style="list-style-type: none"> a. percorsi di recupero da svolgere dopo il primo quadrimestre (lacune emergenti) e/o a fine anno scolastico (recupero debiti formativi) e di sostegno per il conseguimento delle competenze di base. b. Oppure Interventi di recupero mirato (sportello didattico, tutoraggio del processo di autoapprendimento, feedback sulle modalità di lavoro dello studente, sull'attenzione e sugli atteggiamenti nei confronti della disciplina);
Risorse finanziarie necessarie	È questo un capitolo da valutare. Il budget disponibile per tali attività è di € 9.872,40. Con tale somma è impossibile operare i corsi di recupero per materia e per classi in quanto non si potrebbero attivare nemmeno 10 corsi di 10 ore e unicamente per due materie. Si propone a questo punto quanto di seguito indicato: <ul style="list-style-type: none"> a. Lo sportello didattico realizzabile con 564 ore b. Studio personale assistito (presenza tutor) con 564 ore c. Potenziamento classi quinte con 282 ore
Risorse umane (ore) / area	Saranno da valutare nel momento che il CdD stabilirà
Altre risorse necessarie	Aule e laboratori
Indicatori utilizzati	Si dovrà tener conto degli obiettivi minimi disciplinari da raggiungere esplicitati dai docenti delle singole materie di riferimento
Stati di avanzamento	
Valori / situazione attesi	Raggiungimento degli obiettivi minimi

SCHEDA DI PROGETTO

Sviluppo delle Competenze Digitali e del Pensiero Computazionale

Denominazione progetto	<i>Game Path</i>
Priorità cui si riferisce	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale; imparare e acquisire le abilità che consentiranno di sviluppare un'attitudine mentale utile ad affrontare problemi di ogni ordine e grado. - Potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio; valorizzazione della scuola intesa come comunità

	attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale.
Traguardo di risultato (event.)	<ul style="list-style-type: none"> - Rapidità di aggiornamento commisurato alle continue e repentine evoluzioni tecnologiche. - Riduzione del fenomeno della dispersione scolastica.
Obiettivo di processo (event.)	<p>Oltre a saper leggere, scrivere e calcolare, far acquisire la “quarta abilità di base” per il ragionamento creativo, esteso a problemi e soluzioni al fine della acquisizione delle competenze digitali.</p> <p>Gli attori principali non sono solo gli studenti, ma soprattutto i docenti che dovranno calarsi nel duplice ruolo di <i>Magister</i> e <i>discente</i>.</p>
Altre priorità (eventuale)	===
Situazione su cui interviene	<ul style="list-style-type: none"> - Analfabetismo, in senso lato, circa le competenze digitali e totale assenza dei rudimenti di un pensiero computazionale. - Arginare il crescente problema della limitata scolarizzazione e della crescente dispersione scolastica intesa come abbandono degli studi intrapresi.
Attività previste	<p>La didattica sarà basata su un “percorso di gioco”, durante il quale l'alunno svilupperà creatività, invenzione e ricerca. Tali attitudini permetteranno di affrontare, esaminare e risolvere problemi imprevisti futuri.</p> <p>Il docente, a tali attitudini dovrà associare, inevitabilmente, il consolidamento delle competenze di progettazione dell'attività didattica, delineata dal proprio pensiero computazionale.</p> <p>Il docente esperto adopererà gli strumenti più idonei per far sì che gli studenti acquisiscano le competenze e familiarizzino con il percorso ideativo cognitivo proprio del pensiero computazionale, ciò attraverso gare agonistiche e non, manifestazioni ed eventi istituzionali.</p>
Risorse finanziarie necessarie	5.000 € per lo svolgimento delle attività di formazione (compenso per i docenti esperti e comprovata competenza, acquisto di attrezzature tecnologiche e materiale didattico). Il monte economico è calcolato su base annuale in riferimento ai compensi per i professionisti impegnati.
Risorse umane (ore) / area	<p>Due docenti di Informatica (classe di concorso A042) e due insegnanti tecnico pratici (classe di concorso C310) prepareranno il percorso formativo seguito dalla costruzione di prove comuni per la valutazione costruttiva di ogni singolo alunno.</p> <p>Impegno orario totale previsto: 30 ore.</p>
Altre risorse necessarie	Un laboratorio specificatamente attrezzato, postazioni con Personal Computer e LIM.

Indicatori utilizzati	Le misure o gli indicatori utilizzati per valutare se l'azione di miglioramento è stata attuata e diffusa in funzione degli obiettivi stabiliti (risultati relativi agli indicatori di progetto) e nel suo pieno potenziale (risultati degli obiettivi del progetto). Il monitoraggio verrà effettuato in: -partecipazione ai "percorsi di gioco" - partecipazione e coinvolgimento dei docenti ai vari eventi -intervento agli eventi istituzionali e/o gare competitive e non
Stati di avanzamento	1° Endpoint: costituzione di un nucleo coagulativo di docenti competenti ed alunni del primo e secondo anno di studi 2° Endpoint: continuazione delle attività degli alunni maturati al terzo, quarto e quinto anno 3° Endpoint: autopropagazione della volontà collaborativa con una forte multidisciplinarietà degli alunni e dei docenti partecipanti
Valori / situazione attesi	Presenza degli alunni valorizzata nelle gare di rilievo nazionali; accresciuta e rinnovata attrattiva della scuola nel proprio ambito territoriale.

SCHEDA DI PROGETTO

Robotica educativa

Denominazione progetto	Il mio amico Robot
Priorità cui si riferisce	- Sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo alla robotica educativa, imparare e acquisire le abilità che consentiranno di sviluppare un'attitudine mentale utile ad affrontare problemi di ogni ordine e grado. - Potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio; valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale.
Traguardo di risultato (event.)	- Rapidità di aggiornamento commisurato alle continue e repentine evoluzioni tecnologiche. - Riduzione del fenomeno della dispersione scolastica.
Obiettivo di processo (event.)	Oltre a saper leggere, scrivere e calcolare, far acquisire la "quarta abilità di base" per il ragionamento creativo, esteso a problemi e soluzioni al fine della acquisizione delle competenze digitali. Gli attori principali non sono solo gli studenti, ma soprattutto i docenti che dovranno calarsi nel duplice ruolo di <i>Magister</i> e <i>discente</i> .
Altre priorità (eventuale)	Fornire ai nostri alunni, di indirizzi e classi diverse, tecniche di programmazione e gestione di sistemi robotici di diverso tipo. Parallelamente, fornire ad alunni provenienti dalle scuole Superiori di

	Primo Grado del territorio, una sostanziale motivazione per la scelta futura verso gli studi tecnici.
Situazione su cui interviene	Il progetto si propone di favorire il trasferimento e la diffusione di saperi tecnologici dagli alunni più grandi ai più piccoli agevolando, in tal modo, un collegamento tra l'Istituto Tecnico e la scuola Secondaria di Primo grado.
Attività previste	Nello specifico, il progetto punta alla realizzazione, sulla base di materiali disponibili in commercio o autocostruiti, di diversi prototipi di sistemi automatici utilizzabili per diversi scopi favorendo la conoscenza e diffusione dei principi fondamentali dell'Elettronica, dell'Informatica e della Meccanica applicati alla Robotica, implementando tecniche di movimentazione basate su algoritmi derivanti dallo studio cinematico e dinamico dei sistemi coinvolti.
Risorse finanziarie necessarie	2500,00 Euro per ciascuna annualità
Risorse umane (ore) / area	18 ore per progettazione, 260 ore di docenza in discipline tecnico scientifico e/o di indirizzo, 200 ore per assistente tecnico, prevedere un collaboratore in modo integrato con le altre attività di istituto (per ciascuna annualità)
Altre risorse necessarie	Laboratori tecnologici di Elettronica, Meccanica, Informatica e Robotica.

SCHEDA DI PROGETTO

Automazione

Denominazione progetto	AUTOMAZIONEsi parte!
Priorità cui si riferisce	
Traguardo di risultato (event.)	<i>Formare un nuovo corso di Studio imperniato sulle Tematiche dell'Automazione</i>
Obiettivo di processo (event.)	=====
Situazione su cui interviene	<i>In Istituto sono presenti per l'Indirizzo Elettronica-Elettrotecnica già le Articolazioni Elettronica e Elettrotecnica, ma dall'analisi del mercato del Lavoro e dalle indagini informali sugli stakeholder scolastici, si viene a prefigurarsi la necessità di attivare un corso rivolto a attività di analisi e implementazione di sistemi automatici tendendo alla automatizzazione-robotizzazione completa di processi industriali che sono propri di questo nuovo corso; attività che rientrano appieno nella mission percepita dell'Istituto di avvicinarsi sempre più al mondo della robotica.</i>
Attività previste	<i>Diffondere la conoscenza del corso di Studi attraverso volantini e brochure informative in sinergia con le azioni di Orientamento. Organizzare eventi informativi in Istituto sull'avvio della nuova Articolazione con la partecipazione degli alunni del biennio ma aperti anche al territorio, in particolare agli alunni di scuole medie inferiori e ai loro genitori. Organizzare dei focus group all'interno del Dipartimento per l'attivazione e la programmazione del nuovo corso di Studi</i>
Risorse finanziarie necessarie	<i>Stampa di materiale pubblicitario , brochure (Euro 500). Spese per organizzazione di eventi in Istituto (Euro 500).</i>

Risorse umane (ore) / area	<i>Docenti delle classi di concorso A034, A035 in funzione del numero di classi presenti e degli orari come da riordino degli Istituti Tecnici D.P.R. 15 marzo 2010, articolo 8, comma 3 e successivi.</i>
Altre risorse necessarie	<i>Laboratori di Elettronica-Elettrotecnica, Tecnologia e Progettazione di Sistemi Elettrici e Elettronici, Sistemi Automatici, Aula Conferenze già presenti in Istituto</i>
Indicatori utilizzati	<i>Formazione di una classe III di indirizzo Elettronica-Elettrotecnica articolazione Automazione nel prossimo triennio</i>
Stati di avanzamento	<i>Verificare la formazione della classe della nuova articolazione negli anni facente parte del triennio</i>
Valori / situazione attesi	<i>Creare un nuovo corso stabile nel triennio</i>

SCHEDA DI PROGETTO

Tecniche e media di produzione e diffusione delle immagini

Denominazione progetto	RADIOTELWEB
Priorità cui si riferisce	<i>Acquisire competenze per la trasmissione di informazioni.</i>
Traguardo di risultato (event.)	<i>Organizzare e gestire una radio - TV web. Produrre video</i>
Obiettivo di processo (event.)	<i>Migliorare le capacità e le conoscenze dei mezzi di trasmissione dati.</i>
Altre priorità (eventuale)	<i>Approfondire le tecniche per la distribuzione di informazioni.</i>
Situazione su cui interviene	<i>Incrementare l'attuale preparazione degli allievi nella scelta degli elementi hardware e software necessari alla realizzazione di una radio – TV web.</i>
Attività previste	<i>Il progetto è rivolto ad allievi del 3° anno di Informatica e Telecomunicazioni e prevede : corso in Diritto per arricchire conoscenze delle normative relative alla diffusione di informazioni ed in particolare per la privacy e diritti d'autore; incontri con responsabili di radio - TV; percorso didattico mediante risorse web per comprendere le procedure che permettono la divulgazione di dati.</i>
Risorse finanziarie necessarie	<i>Spese per visite presso aziende che gestiscono radio - TV. Materiale di consumo.</i>
Risorse umane (ore) / area	<i>Per il corso di diritto (classe di concorso A019) si prevedono: 10 ore. Per il corso di ricerca di materiale sull'argomento del progetto: 120 ore (classi di concorso A034 e C260).</i>
Altre risorse necessarie	<i>Laboratorio multimediale e LIM con connessione ad internet.</i>
Indicatori utilizzati	<i>Capacità di elaborare e gestire una programmazione radio e TV.</i>
Stati di avanzamento	<i>Nel primo anno : apprendere le conoscenze dei metodi e mezzi per produrre e diffondere informazioni. Nel secondo anno : acquisire le competenze per la gestione di una radio - TV web. Terzo anno : realizzare e gestire una radio- TV web.</i>

Valori / situazione attesi	<i>L'utilizzo di una radio - TV web permette di aumentare il numero di utenti che possono accedere alle informazioni trasmesse a livello globale.</i>

SCHEDA DI PROGETTO

Competenze di cittadinanza attiva e democratica

Denominazione progetto	LEGAL-ITI
Priorità cui si riferisce	Miglioramento delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica; rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali; Legalità prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; uso consapevole e critico dei social network
Traguardo di risultato (event.)	Ridurre la percentuale delle diverse fenomenologie di "dispersione scolastica" e devianza sociale, rafforzando le radici delle conoscenze di base e della fiducia in sé, in sintesi favorire la costruzione di un Sé e di un "Altri" positivi; promuovere una maggiore coscienza sociale e civica; educare alla legalità intesa non solo come rispetto delle regole e degli altri, ma come valore fondamentale della vita del cittadino; uso più consapevole delle tecnologie e dei social a disposizione.
Obiettivo di processo (event.)	Migliorare le proprie abilità sociali e comunicative, partecipare in modo attivo e consapevole al proprio percorso di crescita, accrescere la fiducia in sé stessi e nelle proprie potenzialità, instaurare o migliorare il rapporto con gli altri: i genitori, i pari, gli insegnanti.
Altre priorità (eventuale)	Realizzare esperienze di collaborazione tra genitori-alunni-insegnanti all'interno dell'istituzione scolastica; Integrare scuola e territorio per dare risposte significative ai bisogni culturali e sociali
Situazione su cui interviene	Eliminazione del concetto che prevaricazione e arroganza sono le chiavi di accesso a tutto ciò che si desidera o persegue; riduzione di comportamenti inadeguati, sollecitazione e diffusione di buone pratiche, del rispetto di persone, luoghi e cose, dell'uso del dialogo e del convincimento come strumenti del vivere civile. Aumento di una coscienza critica rispetto ad un certo tipo di comunicazione mediatica; riduzione dell'uso inappropriato dei social.
Attività previste	Attività d'aula, di ricerca e produzione materiali, incontri, convegni, seminari, cineforum, pubblicazione di giornale on paper e on line, costruzione di un blog, di trasmissioni radiofoniche, gestione di una piattaforma 2.0.

Risorse finanziarie necessarie	€ 4.500 per lo svolgimento delle attività (compenso per gli esperti esterni, produzione di materiali didattici e di giornali on paper e on line).
Risorse umane (ore) / area	un docente dell'organico di potenziamento (di materie letterarie, o diritto) esperti esterni di chiara fama, esponenti di istituzioni e associazioni operanti nei settori di riferimento
Altre risorse necessarie	Laboratori per didattica laboratoriale, LIM, piattaforme on line, radio web.
Indicatori utilizzati	Interazione all'interno del gruppo, gestione della conflittualità e uso del confronto, come assolve gli obblighi civili, sociali e scolastici, rispetto delle regole, delle persone, delle cose e dell'ambiente..
Stati di avanzamento	I risultati attesi sono quelli di promuovere la formazione dei giovani, la cultura e l'educazione alla legalità democratica e alla convivenza civile, l'attivazione di processi motivazionali, formativi ed orientativi, volti all'acquisizione delle competenze sociali e civiche, attraverso la didattica laboratoriale, la creatività, l'uso delle nuove tecnologie e l'uso responsabile dei social. Laboratori multimediali e virtuali, piattaforma 2.0, blog, radio web, giornale on paper e on line e nuove tecniche audiovisive rappresentano i moderni mezzi per dialogare, catturare l'attenzione dei giovani in una società fluida, veloce, mediatica e ridurre comportamenti anomali.
Valori / situazione attesi	Miglioramento dell'interazione all'interno di un gruppo

SCHEDA DI PROGETTO

Scienze motorie -1

A-48 SCIENZE MOTORIE	SCHEDA DI PROGETTO
Denominazione progetto	RISPETTO E LEALTÀ NEL GIOCO DEL CALCIO.
Priorità cui si riferisce	La diffusione e la sensibilizzazione della cultura del rispetto delle regole nel gioco del calcio.
Traguardo di risultato (event.)	Finalità di questo progetto è restituire centralità alla funzione educativa dello sport per stimolare nei ragazzi quei valori etici e sociali indispensabili alla crescita individuale e collettiva.
Obiettivo di processo (event.)	Coinvolgere gli studenti in un progetto di comunicazione interattivo che li porti ad essere protagonisti e li induca a riflettere e ad interagire con i loro coetanei e con l'opinione pubblica in generale.
Altre priorità (event.)	
Situazione su cui interviene	Spingere i giovani a focalizzare l'attenzione su quanto sia importante assumere atteggiamenti di vera sportività, abbandonando ed eliminando gli stereotipi del tifo non rispettoso degli avversari e qualsiasi azione che non rientri nello spirito di lealtà alla base della filosofia dello sport.
Attività previste	Incontri previsti 16 totali, della durata di un'ora ciascuno con cadenza settimanale rivolti agli studenti del secondo biennio e del quinto anno.
Risorse finanziarie necessarie	Gli incontri formativi/informativi saranno tenuti a titolo gratuito per gentile concessione dei dipartimenti coinvolti.

Risorse umane (ore)/ area	I corsi saranno tenuti da docenti appartenenti alle classi di concorso A-48 come parte del proprio orario di servizio.
Altre risorse necessarie	Le normali dotazioni didattiche e la palestra.
Attività aggiuntive (event.)	Nel corso delle attività previste si potrebbe avere, previa autorizzazione da parte dell'associazione italiana arbitri, l'intervento di arbitri di serie A.

SCHEDA DI PROGETTO

Scienze motorie-2

A-48 SCIENZE MOTORIE	SCHEDA DI PROGETTO
Denominazione progetto	<i>Fisica e Judo</i>
Priorità cui si riferisce	RAV -5 - PRIORITA':- 2.2 Migliorare i livelli di apprendimento e i risultati degli studenti nell'area logico/matematica e scientifica (indicata "con qualche criticità) 2.3 Competenze in chiave di cittadinanza 3A.3 Inclusion e differenziazione
Traguardo di risultato (event.)	2.2 - 2.3 -3A.3 Il progetto intende rivestire un ruolo di trasversalità e di collegamento fra le discipline scolastiche, attraverso l'attuazione di un programma comune di Fisica, Judo e Informatica che faccia sperimentare agli alunni i concetti contenuti nei programmi delle materie scientifiche, spesso presentati in modo astratto in ambito scolastico, vivendoli sul proprio corpo attraverso la pratica del Judo. In seguito verranno analizzati i movimenti e i concetti appresi, mediante l'utilizzo della match analysis (eventualmente , in Lingua Inglese)
Obiettivo di processo (event.)	2.2 - 2.3 -3A.3 3.1c Progettazione didattica 3.2.b2 Modalità orarie per interventi di potenziamento tecnico - subarea: modalità varie per interventi di potenziamento tecnico
Altre priorità (eventuale)	Tentare di soddisfare alcuni dei benchmark stabiliti dall'U.E. per l'integrazione dei sistemi scolastici:- <ul style="list-style-type: none"> • diffusione della cultura scientifica, • sistemi d'istruzione e di formazione completi, coerenti e attraenti. • strategie che mirino al riconoscimento e all'integrazione tra diversi momenti di istruzione e formazione, formale e informale. • necessità di modificare le modalità con cui l'istruzione e la formazione vengono impartite. • utilizzo di metodi alternativi per personalizzare i percorsi di apprendimento.
Situazione su cui interviene	Valori/aspetti che si intendono migliorare/sviluppare:- 3.3.c Attività di potenziamento 3.5.f tipologia relativa dei progetti:- rigo3-abilità logico/matematiche e scientifiche ("0"su tab. RAV); rigo4-prevenzione disagio e inclusione ("0"su tab. RAV); rigo6-TIC ("1"su tab. RAV); rigo8-educazione alla convivenza civile("0"su tab. RAV);

	<p>rigo9-sport ("0"su tab. RAV); rigo10-accoglienza e continuità ("0"su tab. RAV); rigo11-progetto trasversale d'Istituto ("1"su tab. RAV)</p>
Attività previste	<p>Sarà messa in risalto la trasversalità e la interdisciplinarietà, intrinseca delle Scienze Motorie, attraverso la pratica dello Judo. Partendo da lezioni teorico/pratiche e in collaborazione con i docenti di Fisica e di Informatica, il progetto prevede l'installazione e la gestione di hardware e software specifici che consentano la match analysis. Si intende, nel tempo, creare un vero e proprio CSS, aperto ad alunni, ex alunni, personale dell'ITI "R:Elia" e relativi familiari. (che potrebbero far configurare un'ulteriore entrata per la scuola)</p>
Risorse finanziarie necessarie	<p>Costi previsti per materiali: - €5000/8000 per acquisto Tatami (tappeto per la pratica dello Judo); (si fa presente che si tenterebbe di ricevere in comodato d'uso gratuito, un Tatami dalla FIJLKAM (Federazione Italiana Judo Lotta Karate Arti marziali) - €400 per software per la match analysis (in alternativa, in rete è reperibile software gratuito)</p>
Risorse umane (ore) / area	<p>- a titolo gratuito dal docente di A029-Scienze Motorie, per ca. 20h di incontri formativi/informativi - docente A-20 Fisica per 15h - docente A-41 Informatica per 15h - docente A-48 -Scienze Motorie per 15h</p>
Altre risorse necessarie	Laboratorio di Fisica e di Informatica; Palestra
Indicatori utilizzati	Le prove standardizzate di Fisica e di Informatica
Stati di avanzamento	
Valori / situazione attesi	<p>Quello atteso, a) sul piano sportivo:1) incremento del 15-20% del numero di praticanti; 2) miglioramento del livello di pratica per il 15% dei praticanti; 3) conseguimento di almeno una "cintura nera", nell'arco di un triennio. b) miglioramento delle abilità nelle discipline scientifiche</p>

SCHEDA DI PROGETTO

Scienze motorie-3

A-48 SCIENZE MOTORIE	SCHEDA DI PROGETTO
Denominazione progetto	SCACCHI A SCUOLA
Priorità cui si riferisce	<p>RAV -5 - PRIORITA':- 2.2 Migliorare i livelli di apprendimento e i risultati degli studenti nell'area logico/matematica e scientifica (indicata "con qualche criticità) 2.3 Competenze in chiave di cittadinanza 3A.3 Inclusione e differenziazione</p>
Traguardo di risultato (event.)	<p>2.2 - 2.3 -3A.3 Creare il transfert tra abilità sviluppate (pratica degli Scacchi) e quelle delle diverse discipline scolastiche, in particolare le materie scientifiche. cfr:"Written Declaration" n.50/2011 approvata il 19 marzo 2012 dalla U.E. per l'introduzione dello studio degli Scacchi nei sistemi scolastici: "Gli Scacchi hanno un effetto positivo sull'apprendimento di tutte le discipline scolastiche".</p>
Obiettivo di processo (event.)	2.2 - 2.3 -3A.3

	<p>3.1c Progettazione didattica</p> <p>3.2.b2 Modalità orarie per interventi di potenziamento tecnico - <u>subarea</u>: modalità varie per interventi di potenziamento tecnico</p>
Altre priorità (eventuale)	Tentare di soddisfare alcuni dei benchmark stabiliti dall'U.E. per l'integrazione dei sistemi scolastici.
Situazione su cui interviene	<p>Valori/aspetti che si intendono migliorare/sviluppare:-</p> <p>3.3.c Attività di potenziamento</p> <p>3.5.f tipologia relativa dei progetti:-</p> <p>rigo3-abilità logico/matematiche e scientifiche ("0"su tab. RAV);</p> <p>rigo4-prevenzione disagio e inclusione ("0"su tab. RAV);</p> <p>rigo6-TIC ("1"su tab. RAV);</p> <p>rigo8-educazione alla convivenza civile("0"su tab. RAV);</p> <p>rigo9-sport ("0"su tab. RAV);</p> <p>rigo10-accoglienza e continuità ("0"su tab. RAV);</p> <p>rigo11-progetto trasversale d'Istituto ("1"su tab. RAV)</p>
Attività previste	Sarà messa in risalto la trasversalità e la interdisciplinarietà, intrinseca delle Scienze Motorie, attraverso il gioco degli Scacchi. Partendo da lezioni teorico/pratiche e assistito da esperti esterni, il progetto prevede l'installazione e la gestione di hardware e software specifici che consentano il gioco "on line". Con il coinvolgimento attivo degli alunni (anche peer tutoring) si tenterà di rendere, nel tempo, l'ITI "R. Elia" scuola di riferimento per la disciplina degli Scacchi
Risorse finanziarie necessarie	<p>Costi previsti per materiali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - €2000/5000 per Server dedicati; - € 20,00 (prezzo unitario) per scacchiere da competizione (complete di pezzi); - €50,00 (prezzo unitario) per orologi per gli Scacchi
Risorse umane (ore) / area	<ul style="list-style-type: none"> - a titolo gratuito dal/dagli insegnante/i della A-48-Scienze Motorie, per ca. 20h incontri formativi/informativi - €450 per configurazione e testing della piattaforma,(+ eventuale formazione di studenti e tecnici di laboratorio alla manutenzione e alla gestione) - €300 (forfettari, annuali)per corso di Scacchi avanzato; <p>Indicare il numero di ore/uomo prevedibilmente necessarie e l'area di competenza richiesta (classe di concorso o simili). Fare particolare attenzione quando si attinge al budget dell'organico di potenziamento: non sfiorare la disponibilità complessiva</p> <ul style="list-style-type: none"> - € 15,00/alunno (annuali) per tesseramento agonistico (fino ai 18 anni)
Altre risorse necessarie	Laboratori di Informatica, di Meccanica e di Elettronica); Aula magna dell'Istituto
Indicatori utilizzati	- non essendoci indicatori specifici in ambito scolastico verranno adottati quelli "ELO" della FSI (Federazione Scacchistica Italiana).
Stati di avanzamento	<p>1° anno: installazione e gestione di hardware e software specifici per consentano il gioco "on line"</p> <p>2° anno: incremento del numero di praticanti e miglioramento del livello medio di gioco</p> <p>3° anno: capacità di gestione del gioco e delle tecnologie informatiche per il 5-10% di alunni e/o ex alunni dell'ITI "R. Elia"</p>
Valori / situazione attesi	Allo stato attuale, l'unico dato esistente sui valori di partenza è quello relativo al numero di studenti iscritti al primo torneo di Scacchi, (102 partecipanti). Quello atteso, a) sul piano sportivo:1) incremento del 15-20% del numero di praticanti; 2) miglioramento del livello di gioco per il

	<i>15% dei praticanti; 3) partecipazione ad almeno una fase finale dei GSS, nell'arco di un triennio. b) miglioramento delle abilità logico/matematiche e scientifiche</i>
--	--

SCHEDA DI PROGETTO

Alternanza Scuola Lavoro – Asl

Denominazione progetto	ALTERNANZA SCUOLA LAVORO ASL
Priorità cui si riferisce	L 107/15 L'Alternanza Scuola-Lavoro è una didattica innovativa, uno stile di insegnamento e di apprendimento che ha la finalità di valorizzare, come momenti interdipendenti di formazione lo studio e la pratica lavorativa, rendendo così possibile un'integrazione efficace tra le acquisizioni maturate in entrambi contesti.
Traguardo di risultato (event.)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Favorire l'orientamento degli studenti per valorizzare le vocazioni, le capacità, gli interessi e gli stili di apprendimento individuali; ✓ effettuare un confronto tra le teorie apprese nelle discipline scolastiche e l'esperienza lavorativa (teoria/lavoro); ✓ sviluppare la capacità di trasformare in teoria quanto appreso nell'esperienza lavorativa (lavoro/teoria);
Obiettivo di processo (event.)	<p>L'idea progettuale è volta a contrastare la demotivazione verso l'impegno allo studio ed alla qualificazione professionale, al fine di valorizzare la formazione delle competenze, di orientare e quindi rendere consapevoli le future scelte degli allievi, di facilitare l'inserimento nel mondo del lavoro con un bagaglio culturale più ampio e con competenze più specifiche.</p> <p>Inoltre, lo sviluppo del progetto deve creare rapporti di collaborazione tra la Scuola, Enti ed Aziende presenti nel territorio, al fine di integrare la formazione scolastica con le competenze professionali richieste, di sviluppare una mentalità imprenditoriale autonoma ancora carente per la notevole fragilità del tessuto economico e sociale della nostra regione, di formare quindi una cultura d'impresa ed una cultura del lavoro in modo da poter sostenere la maggiore flessibilità ed il frequente turn over che il mercato oggi richiede.</p>
Altre priorità (eventuale)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fare uscire la scuola dal suo isolamento, rendendola interlocutrice attiva del mondo della produzione e del lavoro; ✓ Fare conoscere alle imprese l'organizzazione, le professionalità, le competenze del sistema scolastico ✓ Come parte centrale della vita sociale e come strumento in grado di affrontare e gestire il cambiamento; ✓ Dare giusto risalto agli apporti del mondo produttivo, ai fini della modernizzazione della scuola; ✓ Offrire agli operatori scolastici l'opportunità di trasferire all'interno del proprio sistema elementi di cultura d'impresa, organizzazione industriale e attività manageriale; ✓ Ridurre le distanze e superare i tradizionali luoghi comuni sulla separazione tra cultura e professionalità;

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Avviare una fase di reciproca e proficua collaborazione, basata sull'attivazione di una serie di iniziative e progetti che tendono a meglio qualificare i servizi scolastici educativi e formativi.
Situazione su cui interviene	
Attività previste	<p>Formazione teorica in aula: è prevista per un totale di 24 ore con l'intervento di esperti interni. Ha l'obiettivo di preparare i ragazzi all'inserimento aziendale e di rafforzare le abilità trasversali di base quali la comunicazione, la relazionalità, le conoscenze del mondo del lavoro collegato alla realtà territoriale, del sistema aziendale, della legislazione specialistica.</p> <p>Inserimento lavorativo assistito: sarà curato dal tutor interno che programmerà le varie fasi dell'attività di alternanza, in modo da fornire agli studenti un'esperienza di lavoro non ripetitiva ma creativa, con una visione completa della realtà aziendale, integrandola con opportuni interventi, atti a valorizzare l'elevata efficacia formativa dell'esperienza stessa. In questo periodo l'allievo viene seguito dal tutor esterno secondo un percorso formativo concordato con il tutor interno. Il periodo di tirocinio aziendale è da considerarsi a tutti gli effetti come attività didattica e non costituisce rapporto di lavoro.</p> <p>Monitoraggio: il tutor interno, il tutor esterno e lo studente compilano dei prospetti di rilevazione che permetteranno nella fase finale di dare una valutazione sull'esperienza nel suo complesso e, nel dettaglio, sull'allievo</p>
Risorse finanziarie necessarie	Costi previsti saranno a carico dei finanziamenti ordinari del Ministero della Pubblica Istruzione, CSA NAPOLI , USR CAMPANIA e finanziamenti provenienti dai PON
Risorse umane (ore) / area	Docenti dell'area tecnico scientifica e laboratoriale. Con l'ausilio di Docenti di sostegno ed esperti esterni.
Altre risorse necessarie	Laboratori per le ore di inserimento aziendale
Indicatori utilizzati	La comparazione tra i monitoraggi effettuati da tutor interni e dei tutor esterni.
Stati di avanzamento	Diminuire il numero di abbandoni scolastici e migliorare il rapporto dell'alunno con la scuola
Valori / situazione attesi	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Attuare una modalità di apprendimento flessibile "in situazione", che colleghi due mondi formativi, quello didattico e quello lavorativo, incentivando negli studenti la capacità di autovalutazione; ✓ Integrare la formazione acquisita nel percorso scolastico tradizionale, con competenze richieste dal mondo del lavoro;

SCHEDA DI PROGETTO

Orientamento in ingresso - Consapevolezza della scelta effettuata.

Denominazione progetto	HO SCELTO COSI'-
------------------------	-------------------------

Priorità cui si riferisce	<i>PDM Diminuire il numero degli studenti che richiedono il nulla osta o il cambio di scuola dopo aver formalizzato l'iscrizione ma prima dell'inizio dell'anno scolastico.</i>
Traguardo di risultato (event.)	<i>Diminuire del 50% il numero di studenti che richiedono il nulla osta o il cambio di scuola dopo aver formalizzato l'iscrizione ma prima dell'inizio dell'anno scolastico.</i>
Obiettivo di processo (event.)	<i>Fornire migliori strumenti di informazione agli studenti neo iscritti circa le opportunità e le difficoltà rappresentate dai diversi percorsi durante la fase di orientamento in ingresso (open day e incontri nelle diverse scuole).</i>
Altre priorità (eventuale)	<i>===</i>
Situazione su cui interviene	<i>Attualmente,diversi studenti neo iscritti che richiedono il nulla osta o il cambio di scuola dopo aver formalizzato l'iscrizione ma prima dell'inizio dell'anno scolastico.</i>
Attività previste	<i>Recupero delle indicazioni fornite agli studenti dalle scuole di provenienza circa le loro attitudini, incontri formativi degli studenti con i vari docenti dei dipartimenti, per condurre ad una scelta più consapevole della scuola e dell'indirizzo.</i>
Risorse finanziarie necessarie	<i>Non sono previsti costi aggiuntivi rispetto ai costi dell'orientamento in ingresso.</i>
Risorse umane (ore) / area	<i>Non sono previsti costi aggiuntivi rispetto ai costi dell'orientamento in ingresso.</i>
Altre risorse necessarie	<i>Le normali dotazioni didattiche e di laboratorio già esistenti a scuola.</i>
Indicatori utilizzati	<i>Indicatori numerici forniti dalla segreteria.</i>
Stati di avanzamento	<i>Al termine del primo anno, non più del 30% di studenti richiedono il nulla osta o il cambio di scuola dopo aver formalizzato l'iscrizione ma prima dell'inizio dell'anno scolastico.</i>
Valori / situazione attesi	<i>Al termine del secondo anno, non più del 50% richiedono il nulla osta o il cambio di scuola dopo aver formalizzato l'iscrizione ma prima dell'inizio dell'anno scolastico.</i>

SCHEDA DI PROGETTO

Azioni coerenti con il piano nazionale scuola digitale

Denominazione progetto	<i>Al P.N.S.D. partecipo anch'io</i>
Priorità cui si riferisce	<i>PNSD</i>
Traguardo di risultato (event.)	<i>Attivare almeno cinque delle Azioni previste dal P.N.S.D.</i>
Obiettivo di processo (event.)	<i>Sensibilizzare quanti più docenti possibili verso le tematiche del P.N.S.D.</i>
Altre priorità (eventuale)	<i>Sviluppare e migliorare le competenze digitali degli studenti e rendere la tecnologia digitale uno strumento didattico di costruzione delle competenze in generale secondo il P.N.S.D. documento di indirizzo del M.I.U.R. a seguito dell' art 1 della legge 107/2015.</i>
Situazione su cui interviene	<i>Utilizzo non estensivo e sistematico del digitale</i>

Attività previste	<p><i>Il P.N.S.D non prevede solo un investimento nella tecnologia: nessun passaggio educativo può prescindere da un'interazione intensiva docente-discente, esso risponde alla chiamata per la costruzione di una visione di Educazione nell'era digitale, attraverso un processo che sostenga l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita (life-long) e in tutti contesti formali e non formali (life-wide).</i></p> <p><i>Per questo motivo sarà dato particolare enfasi alle azioni:</i></p> <p><u>Incremento delle dotazioni e infrastrutture tecnologiche:</u></p> <p>1° annualità: Realizzazione Rete Lan/W-Lan e Aule Aumentate (Azione #2, Azione #4)</p> <p>2° e 3° annualità: Attuazione Laboratori e incentivazione dell'utilizzo del mobile per nuovi scenari metodologici (Azione #6 - Linee guida per politiche attive di BYOD (Bring Your Own Device), Azione #7 – Piano Laboratori).</p> <p><u>Formazione di docenti e personale tutto:</u></p> <p>1° annualità: Attivazione del progetto di animatore digitale (Azione #28), Sviluppo delle competenze basi digitali (Azione #26)</p> <p>2° e 3° annualità: Rafforzamento delle competenze digitali dei Docenti (Azione #26)</p> <p><u>Adozione di strumenti organizzativi e tecnologici per favorire la trasparenza e la condivisione di dati e informazioni</u></p> <p>1° annualità: creazione di una repository d'istituto digitale (Azione #8)</p> <p>2° annualità: Creazione di un e-portfolio per docenti, (Azione #10)</p> <p>3° annualità: Creazione di un e-portfolio alunni e digitalizzazione dati (Azione #9, Azione #13)</p> <p><u>Sviluppo delle competenze degli studenti per la crescita di una sapere non più meramente nozionistico incentivando anche gli strumenti didattici per l'acquisizione di tali saperi:</u></p> <p>1° annualità: Introduzione a metodologie didattiche che utilizzano le risorse digitale quali coding, robotica</p> <p>2° annualità e 3° annualità: Diffusione della sperimentazione di nuove metodologie didattiche come classi virtuali (Azione #14 , Azione #15, Azione #23).</p>
Risorse finanziarie necessarie	Fondi Strutturali Europei (PON Istruzione 2014-2020) e dai fondi della legge 107/2015 (La Buona Scuola) così come specificato nel P.N.S.D.
Risorse umane (ore) / area	<p><i>Docente di potenziamento: Classe C260 come consigliato nell'Art.1 comma 59 Legge 107/2015.</i></p> <p><i>Numero di ore aggiuntive: 200 di attività aggiuntive all'insegnamento, 50 ore per Esperto per un totale di Euro 6000 per ogni annualità.</i></p> <p><i>In totale Euro 18000 per la durata Triennale</i></p>
Altre risorse necessarie	Laboratori di Indirizzo, Aule Multimediali, Aula Conferenze già presenti in Istituto
Indicatori utilizzati	Numero di iniziative attuate in coerenza al piano.
Stati di avanzamento	N. di Azioni attuate riferite al Piano: 1 per il primo anno, 2 per le altre due annualità
Valori / situazione attesi	Attivare almeno 5 Azioni previste dal Piano

SCHEDA DI PROGETTO

Monitoraggio esiti a distanza

Denominazione progetto	NOI DELL'ELIA
Priorità cui si riferisce	<i>PDM</i>
Traguardo di risultato (event.)	Istituire un gruppo virtuale ed un'associazione di ex studenti Definire una procedura ed attribuire delle responsabilità per il monitoraggio degli esiti a distanza. Monitorare le percentuali di impiego dei nostri diplomati nelle aziende del territorio, prioritariamente in quelle con cui la scuola collabora.
Obiettivo di processo (event.)	Creazione di una Banca Dati, Aziende e Banca dati Alunni. Implementare un gruppo virtuale su Social Network . Individuare un riferimento per gli ex allievi che funga da long time mentoring. Costituzione di una Associazione ex allievi
Situazione su cui interviene	Interviste; Questionari on Line; Rilevazione dati dalle Aziende partner con cadenza Annuale Chat e social dedicati Indagine statistica periodica a cura del gruppo Orientamento in uscita
Attività previste	Stabilire un rapporto di interazione e supporto con ex alunni. Rilevazione di indicatori relativi all'inserimento nel mondo del lavoro ed al successo. Verifica della efficacia dell'azione Formativa della Scuola in merito ad un rapido inserimento nel Mondo del Lavoro o al successo negli Studi Universitari
Risorse finanziarie necessarie	<i>3500 euro per anno scolastico.</i>
Risorse umane (ore) / area	<i>Tre docenti, classe di concorso a042 e c310, per Creazione Banche dati e spazi Social 150 ore per anno scolastico</i>
Altre risorse necessarie	<i>Laboratorio di informatica e spazio web dedicato con data base a corredo</i>
Indicatori utilizzati	<i>Numero di accessi e di "Interviste virtuali concluse". E contatti su social network</i>
Stati di avanzamento	<i>Numero di accessi e di "Interviste virtuali concluse". E contatti su social network per anno scolastico . per incentivare ed affinare l'accesso degli ex alunni</i>
Valori / situazione attesi	<i>Creare un interscambio fattivo fra ex alunni interessati e scuola. Inoltre pubblicare i successi nel mondo del lavoro e studi universitari per incentivare i futuri iscritti alla Ns. Istituzione Scolastica</i>

SCHEDA DI PROGETTO

Promozione della salute

Denominazione progetto	BENESSERE A SCUOLA
Priorità cui si riferisce	L 107/15
Traguardo di risultato (event.)	<i>Promozione della salute</i>
Obiettivo di processo (event.)	Sensibilizzare e informare gli studenti su argomenti di fondamentale importanza per il corretto sviluppo della persona, quali: alimentazione sana, movimento fisico, sessualità e malattie sessualmente trasmissibili, prevenzione e controllo, effetti negativi dell'alcol, di sostanze psicotrope e del fumo, altre dipendenze –ad esempio dal gioco d'azzardo-, guida sicura, sicurezza sull'ambiente di lavoro e domestico, ecc.. Condividere le difficoltà e sperimentare insieme ai sanitari, ai genitori e agli insegnanti le strategie di comunicazione più efficaci per migliorare i legami sociali come principali fattori di protezione nei confronti della salute e nella prevenzione delle dipendenze.
Situazione su cui interviene	Scarsa attenzione alle tematiche sulla promozione della salute . Rilevazione comportamenti a rischio
Attività previste	Formazione -Interviste; Questionari on Line; Rilevazione dati Chat e social dedicati Indagine statistica periodica
Risorse finanziarie necessarie	2500 euro per anno scolastico.
Risorse umane (ore) / area	Tre docenti, classe di concorso A060 Esperti ASL- ASSOCIAZIONI
Altre risorse necessarie	Laboratorio di scienze e spazio web dedicato
Indicatori utilizzati	Numero di accessi e di "Interviste virtuali concluse". contatti su social network. Prodotti multimediali
Stati di avanzamento	Ricerche- Raccolta dati Lavoro di gruppo – Realizzazione di un prodotto multimediale Pubblicizzazione del lavoro
Valori / situazione attesi	<i>Innescare processi virtuosi con la diffusione di comportamenti di salvaguardia della propria salute</i>

SCHEDA DI PROGETTO

Educazione allo sviluppo sostenibile

Denominazione progetto	SOSTENIBILITA' AMBIENTALE – FIUME SARNO
Priorità cui si riferisce	L 107/15 Miglioramento delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica; rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali;
Traguardo di risultato (event.)	<i>Sensibilizzazione su i problemi ambientali del territorio</i>
Obiettivo di processo (event.)	Creazione di una Banca Dati sul territorio sul tema della tutela dell'ambiente
Situazione su cui interviene	<i>Scarsa conoscenza del territorio e ridotta consapevolezza delle strategie da adottare per migliorarlo.</i>

Attività previste	Interviste; Questionari on Line; Rilevazione dati Chat e social dedicati Indagine statistica periodica Uso dei media e della Radio web
Risorse finanziarie necessarie	2500 euro per anno scolastico. Materiali per produzione multimediale
Risorse umane (ore) / area	Tre docenti, classe di concorso A060
Altre risorse necessarie	Laboratorio di scienze e spazio web dedicato
Indicatori utilizzati	Numero di accessi e di "Interviste virtuali concluse". contatti su social network. Prodotti multimediali
Stati di avanzamento	Ricerche- Raccolta dati Lavoro di gruppo – Realizzazione di un prodotto multimediale Pubblicizzazione del lavoro
Valori / situazione attesi	<i>Innescare processi virtuosi con la diffusione di comportamenti di salvaguardia dell'ambiente</i>

SCHEDA DI PROGETTO

Un gol per la vita - Memorial

A-48 SCIENZE MOTORIE	Scheda progetto: legalità
Denominazione	Educazione e sicurezza Stradale Progetto in rete " Un gol per la vita " Il calcio sostiene la sicurezza stradale. Seconda edizione
Priorità cui si riferisce	Favorire l'educazione alla legalità che include la necessità di educare a riconoscere, capire, spiegare, accogliere le regole. Favorire lo sviluppo della personalità in tutte le sue componenti: dimensione relazionale, episodi problematici, inclusione.
Traguardo di risultato	Acquisire un consapevole comportamento di rispetto e legalità Sensibilizzare, soprattutto i giovani, al rispetto delle regole che sono alla base della convivenza civile.
Obiettivo di processo	<ul style="list-style-type: none"> - Maturare il senso di consapevolezza di sé, la convinzione del valore della propria vita e di quella degli altri, sviluppare l'autocontrollo; - concorrere alla formazione dei giovani in un'ottica di prevenzione, in modo tale da favorire la responsabilizzazione ed i comportamenti corretti; - migliorare la consapevolezza che il rispetto delle norme del Codice stradale ha valore protettivo per la propria, altrui salute/vita;

	<ul style="list-style-type: none"> - promuovere la consapevolezza dell'utilità dei dispositivi di sicurezza (casco, cinture di sicurezza, ecc.) e il loro utilizzo; - imparare a valutare in modo obiettivo le proprie capacità e i propri limiti, per la propria sicurezza; - acquisire un comportamento responsabile nei confronti degli altri utenti della strada.
Altre priorità	Prendere coscienza di essere soggetti di diritti e di doveri; essere consapevoli dei propri limiti e possibilità; acquisire responsabilità, impegno ed autocontrollo; riconoscere il valore della dignità del soggetto umano.
Situazione su cui intervenire	<p>Il Progetto è rivolto ai ragazzi della scuola secondaria di secondo grado quali utenti della strada ormai autonomi, ma spesso poco propensi al rispetto delle regole del codice stradale che sono di conseguenza percepite come ingiuste, troppo severe o arbitrarie. L'atteggiamento riscontrato negli adolescenti sembra collegarsi con le caratteristiche della percezione del rischio in questa fase evolutiva, rischio stradale che viene di norma sottostimato. La sfida al pericolo, l'incoscienza, l'im maturità, la ricerca di emozioni estreme, un'insufficiente formazione alla sicurezza sulla strada sono fonti di incidenti che mettono in pericolo l'incolumità dei ragazzi e di chi si trova sul loro cammino.</p> <p>L'idea alla base del progetto è nata dagli studenti dell' ITI "Renato Elia" di Castellammare di Stabia a circa un anno dal tragico incidente che ha causato la perdita di un compagno.</p>
Attività previste	<p>Attività d'aula, seminario di studio, manifestazione sportiva con un mini torneo di calcio.</p> <p>Attività promosse dalla piattaforma edustrada</p> <p>Coinvolgimento di associazioni e USL</p>
Risorse finanziarie necessarie	<p>Costi previsti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Impianto audio allo stadio 150 euro ; 2) pulizia dello stadio (spogliatoi e spalti) 150 euro; 3) ambulanza con medico infermiere e defibrillatore 100 euro ; 4) acqua per le squadre 0,30x500= 150 euro ; 5) premiazione con: <ul style="list-style-type: none"> - trofeo primo posto 30 euro, - targhe (10 euro CAD) 9x10=90 <p>1 targa famiglia di Luigi</p>

	<p>1 targa Amministrazione Comunale</p> <p>1 targa associazione volontari R.O.S.S.</p> <p>1 targa A.I.A. Associazione italiana arbitri</p> <p>1 targa per la gara di tifoseria</p> <p>4 targhe per le scuole partecipanti</p> <p>- medaglie per ogni calciatore (1,50 euro CAD)</p> <p>18 giocatori x 4 squadre=72x1,50=108 euro</p> <p>-locandine A/3 50x 1 = 50 euro</p> <p>La scuola si attiverà per usufruire di sponsorizzazioni e donazione.</p>
Risorse umane	Docente interno appartenente alla classe di concorso A-48 per 30 ore di coordinamento e organizzazione.
Altre risorse necessarie	Aula conferenze "Italo Celoro" presso I.T.I. "Renato Elia", Stadio Comunale "Romeo Menti".
Stati di avanzamento	Dopo la prima edizione, avendo l'iniziativa, raggiunto risultati positivi, si darà maggiore spazio alle attività d'aula per promuovere la cultura della legalità nella scuola ed educare gli alunni al rispetto della dignità della persona umana, attraverso la consapevolezza dei diritti e dei doveri, con l'acquisizione delle conoscenze e l'interiorizzazione dei valori che stanno alla base della convivenza civile.
Valori / situazione attesi	Acquisizione di una corretta coscienza civile

SCHEDA DI PROGETTO

UNPLUGGED

Denominazione progetto	UNPLUGGED
Priorità cui si riferisce	-Sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica -Prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico
Traguardo di risultato (event.)	
Obiettivo di processo (event.)	<p>Unplugged è un programma europeo di prevenzione scolastica dell'uso di sostanze basato sul modello dell'influenza sociale. Gli obiettivi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favorire lo sviluppo ed il consolidamento delle competenze interpersonali; • Sviluppare e potenziare le abilità intrapersonali; • Correggere le errate convinzioni dei ragazzi sulla diffusione e l'accettazione dell'uso di sostanze psicoattive, nonché sugli interessi legati alla loro commercializzazione; • Migliorare le conoscenze sui rischi dell'uso di tabacco, alcol e sostanze psicoattive e sviluppare un atteggiamento non favorevole alle sostanze

Altre priorità (eventuale)	
Situazione su cui interviene	Il progetto è rivolto alle classi prime dove spesso il clima e le relazioni sono spesso difficili e mira a migliorare il benessere e la salute psicosociale dei ragazzi attraverso il riconoscimento ed il potenziamento delle abilità personali e sociali necessarie per gestire l'emotività e le relazioni sociali, e per prevenire e/o ritardare l'uso di sostanze.
Attività previste	Il programma è articolato in 12 unità di 1 ora ciascuna ed è condotto dall'insegnante con metodologia interattiva, utilizzando tecniche quali il role play, il brain storming e le discussioni di gruppo. I docenti dei consigli di classe coinvolti sono formati da esperti dell'ASL NA 3 SUD (formatori Unplugged) con un corso di 25 ore
Risorse finanziarie necessarie	400,00 Euro per ciascuna annualità
Risorse umane (ore) / area	18 ore per coordinamento e monitoraggio
Altre risorse necessarie	Aule 3.0
Indicatori utilizzati	
Stati di avanzamento	
Valori / situazione attesi	<i>Miglioramento del clima di classe sia tra studenti che tra studenti e docenti. Maggiore consapevolezza dei danni che causano sostanze psicoattive, alcool fumo.</i>