



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA  
Fondo sociale europeo  
Fondo europeo di sviluppo regionale



LICEO SCIENTIFICO DI STATO  
**GALILEO GALILEI**  
Pescara

Prot. n. vedi segnatura

All'Albo Pretorio  
Agli Alunni  
Ai Genitori  
SEDE

**“REALIZZAZIONE DI PERCORSI EDUCATIVI VOLTI AL POTENZIAMENTO  
DELLE COMPETENZE E PER L'AGGREGAZIONE E SOCIALIZZAZIONE  
NELL'EMERGENZA COVID-19”  
Progetto “Piano scuola estate 2021”**

**AVVISO AGLI ALUNNI  
per la selezione di allievi per l'attivazione dei moduli formativi**

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

**VISTO** l'art. 31 comma 6 del Decreto-Legge 41/2021 avente per oggetto Misure per favorire l'attività didattica e per il recupero delle competenze e della socialità delle studentesse e degli studenti nell'emergenza Covid-19;

**VISTA** la assegnazione delle risorse finanziarie ex art. 31 comma 6 del DL 41/2021 avventa con nota del Ministero dell'Istruzione prot. n. 11658 del 14/05/2021;

**VISTO** il DI n. 129 del 28/08/2018 “Regolamento recante le Istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'art. 1 comma 143, della legge 13 luglio 2015 n. 107”;

**VISTO** il Decreto Legislativo 50/2016;

**VISTO** il Piano Scuola Estate 2021 del Liceo Scientifico Statale G. Galilei approvato dal Collegio Docenti e dal Consiglio di Istituto;

**ATTESA** la necessità di procedere all'individuazione degli alunni partecipanti ai moduli del Progetto “Piano scuola estate 2021”

**DISPONE**

la pubblicazione del presente avviso di selezione di un numero massimo di 30 alunni per modulo formativo del Progetto “Piano scuola estate 2021”. Di seguito l’elenco dei moduli attivati.

Titolo progetto	Descrizione	Ore progetto	Classi a.s. 2020/21 destinatarie del progetto	Periodo di realizzazione
<b>Crossfit</b>	<p>Lo scopo di questo progetto è quello di far ritrovare ai ragazzi la voglia di muoversi e rimettersi in gioco dopo un periodo di forte stress emotivo che li ha portati a chiudersi in casa senza la possibilità di fare nessun tipo di attività. Lo sport e il movimento hanno grandi benefici per le persone, non solo a livello fisico ma anche psicologico e sociale. Lo scoppio della pandemia da Covid-19 ha modificato drasticamente gli stili di vita di milioni di persone. Basti pensare all'assenza di sport e di attività fisica, che sta influenzando negativamente su forma fisica e salute mentale. La chiusura di palestre, campi da calcio, piscine, parchi, centri di danza e fitness, di fatto, sta impedendo a molti di dedicarsi alle abituali attività sportive o fisiche, individuali o di gruppo, al di fuori delle proprie case. In un contesto di pandemia, senza una regolare routine sportiva, la salute fisica e la salute mentale vengono messe continuamente a dura prova: il sistema immunitario ha meno difese; insorgono disturbi e patologie correlate allo stile di vita sedentario, che possono anche cronicizzarsi. Per non parlare degli impatti dell'assenza di sport sulla salute mentale, che possono aggravare lo stress o l'ansia che molti sperimenteranno di fronte all'isolamento dalla normale vita sociale, alle preoccupazioni economiche, alle difficoltà da affrontare e all'idea di ammalarsi o che il virus colpisca un familiare. Uno stato apprensivo, quello provocato dallo stato di emergenza, che spesso trova sfogo benefico in una nuotata, una corsa, in una lezione di CrossFit, ora negate.</p>	<b>20 ore</b>	<b>Tutte le classi</b>	<b>dal 30/08/21 al 31/10/21</b>
<b>REMARE A SCUOLA - CORSO DI CANOTTAGGIO</b>	<p>Il Progetto “Remare a scuola” si pone l'obiettivo di stimolare gli studenti ad approfondire e sviluppare conoscenze e abilità, consente loro di individuare le interazioni tra le diverse forme del sapere e del saper fare. Il canottaggio, infatti, arricchisce le competenze degli alunni grazie allo svolgimento di compiti di realtà; l'attività pratica, inoltre, favorisce l'integrazione tra pari, offrendo agli alunni con particolari fragilità l'occasione di lavorare insieme ai compagni. La pratica dell'attività motoria in generale, ed in particolare quella del canottaggio, rappresenta, infine, un efficace strumento per la formazione della personalità in età giovanile, per lo sviluppo ed il mantenimento di un corretto equilibrio psico-fisico, per il miglioramento della qualità di vita e per favorire l'inclusione sociale. Le lezioni saranno svolte presso il Circolo Canottieri “LA PESCARA”. Il Circolo Canottieri "La Pescara" metterà a disposizione di tutti i partecipanti, a titolo gratuito, oltre alla palestra per le lezioni di didattica a secco, le imbarcazioni per lo svolgimento delle lezioni, le dotazioni di sicurezza individuali (giubbotti salvagente) ed il motoscafo per l'assistenza.</p>	<b>20 ore</b>	<b>Tutte le classi</b>	<b>dal 30/08/21 al 31/10/21</b>



LICEO SCIENTIFICO DI STATO  
**GALILEO GALILEI**  
 Pescara

<p><b>Grand Hotel Intergalattico. Un percorso sulle diversità.</b></p>	<p>Il progetto propone un approfondimento sulla storia della fisica a cavallo fra il 1700 e il 1800. Il percorso prevede una prima fase di studio del periodo storico e dello stato della conoscenza scientifica dell'epoca, propedeutico per lo svolgimento, in una seconda fase, di un edu-larp ambientato in un contesto storico simulato ma verosimile, fornendo l'occasione di vivere quindi in prima persona il clima ideologico e culturale del periodo. Una terza fase di debriefing permetterà una riflessione strutturata sull'esperienza e un approfondimento sulla storia del pensiero scientifico e sulla fenomenologia delle interazioni elettriche e magnetiche. <b>Metodologie didattiche: cooperative learning, discussione aperta/guidata, brainstorming, game-based learning, edu-larp.</b>  <b>Cos'è un edu-larp?</b> L'acronimo larp sta per "live-action role playing", e il prefisso edu- ne identifica le espresse finalità didattiche, educative o formative. È una <b>metodologia innovativa</b> basata sull'architettura d'istruzione di tipo simulativo, che si avvale di <b>tecniche didattiche esperienziali e cooperative</b>. Si tratta di un <b>gioco</b>, quindi un contesto protetto e sicuro, all'interno del quale ogni partecipante interpreta un personaggio con una sua identità ben precisa e, partendo da una situazione iniziale predefinita, interagisce con gli altri in modo spontaneo e libero, ma all'interno di un sistema di regole e di precisi confini di tempo e spazio. Come supportato da ampia letteratura, l'apprendimento è più efficace quando le conoscenze emergono da un'esperienza situata. I giochi educativi in generale, e l'edu-larp in particolare, si avvalgono e allenano l'<b>empatia</b> e le <b>competenze sociali e relazionali</b>. Inoltre, il <b>coinvolgimento a più livelli</b> tipico di questa attività produce <b>motivazione intrinseca</b>.</p>	<p><b>30 ore</b></p>	<p><b>Classi quarte e quinte</b></p>	<p><b>settembre - novembre</b></p>
<p><b>Gateway to the world</b></p>	<p>Scopo del percorso, rivolto a 25 alunni di terza del liceo è quello di favorire l'apprendimento della lingua inglese in un contesto laboratoriale. L'approccio sarà basato sul metodo <i>learning through</i> garantendo una continua interattività con un docente esperto (madrelingua) nonché il coinvolgimento attivo di tutti gli alunni nel rispetto delle diverse potenzialità. Si prediligerà l'aspetto ludico finalizzato a sviluppare la capacità espressiva in L2 e a potenziare la propria autostima, in linea con gli obiettivi formativi ed educativi del PTOF del nostro Liceo. Si adotterà una didattica inclusiva e situata aperta alla realtà globale ed interculturale. Il percorso si articolerà in due momenti. La prima parte del progetto sarà dedicata a consolidare le competenze linguistiche di ciascun alunno tramite attività cooperative (pair work, small</p>	<p><b>30 ore</b></p>	<p><b>Classi terze</b></p>	<p><b>settembre - dicembre</b></p>

	groups) principalmente <i>problem-based</i> che offriranno agli studenti l'opportunità di potenziare skills comunicativi anche attraverso sessioni di public speaking favorendo la riflessione su argomenti sociali e di attualità ( <i>service learning</i> ); la seconda, invece, si focalizzerà sulla realizzazione di un eportfolio delle esperienze per promuovere processi di riflessione ed autovalutazione, nonché di Buone Prassi all'interno dell'istituto.			
<b>A spider in the box</b> Un percorso sugli equivoci linguistici marzo-luglio 2022	Il progetto intende potenziare le competenze linguistiche esplorando le diversità culturali nei paesi anglofoni mettendo in relazione il nesso e la differenza tra le espressioni idiomatiche usate nelle lingue italiana ed inglese. Il percorso prevede una fase di studio preliminare sugli equivoci sociali e linguistici focalizzato sulla preparazione di materiale per realizzare e partecipare ad un edu-larp, che permetterà ai partecipanti di vivere in prima persona una commedia improvvisata sulla base del materiale creato e delle regole del gioco. Una fase finale di debriefing consentirà una riflessione critica sul tema dell'integrazione e un consolidamento delle nozioni linguistiche apprese. Metodologie: cooperative learning, brainstorming, role-play/edu-larp, scrittura creativa, teatro <b>Cos'è un edu-larp?</b> L'acronimo larp sta per "live-action role playing", e il prefisso edu- ne identifica le espressioni finalità didattiche, educative o formative. È una <b>metodologia innovativa</b> basata sull'architettura d'istruzione di tipo simulativo, che si avvale di <b>tecniche didattiche esperienziali e cooperative</b> . Si tratta di un <b>gioco</b> , quindi un contesto protetto e sicuro, all'interno del quale ogni partecipante interpreta un personaggio con una sua identità ben precisa e, partendo da una situazione iniziale predefinita, interagisce con gli altri in modo spontaneo e libero, ma all'interno di un sistema di regole e di precisi confini di tempo e spazio. Come supportato da ampia letteratura, l'apprendimento è più efficace quando le conoscenze emergono da un'esperienza situata. I giochi educativi, e l'edu-larp in particolare, si avvalgono e allenano l' <b>empatia</b> e le <b>competenze sociali e relazionali</b> . Inoltre, il <b>coinvolgimento a più livelli</b> tipico di questa attività produce <b>motivazione intrinseca</b> .	<b>30 ore</b>	<b>Classi prime e seconde</b>	<b>settembre - novembre</b>

### Modalità di presentazione delle domande.

I genitori degli alunni interessati dovranno far pervenire istanza in carta semplice redatta compilando l'**allegato A**.

Le domande indirizzate al Dirigente Scolastico del Liceo Scientifico Statale G. Galilei di Pescara dovranno pervenire, pena l'esclusione, via mail all'indirizzo [peps03000n@istruzione.it](mailto:peps03000n@istruzione.it) o con consegna a mano presso l'ufficio di protocollo della scuola **entro e non oltre le ore 10:00 del 28 agosto 2021 con l'indicazione DOMANDA di partecipazione al modulo ... (specificare il titolo del modulo a cui si vuole partecipare) per il Progetto "Piano scuola estate 2021"**.

Non saranno prese in considerazione le domande pervenute oltre i termini indicati, o incomplete e non debitamente sottoscritte, come previsto da legislazione vigente.



LICEO SCIENTIFICO DI STATO  
**GALILEO GALILEI**  
Pescara

Si precisa che è possibile presentare domanda di partecipazione per un solo modulo.

### Valutazione delle domande

Le candidature degli alunni saranno esaminate dal Gruppo di Coordinamento. Nel caso in cui le domande per i singoli moduli fossero in numero superiore ai posti disponibili, sarà stilata una graduatoria per ciascun modulo. Si terrà conto della sussistenza degli elementi essenziali riportati nelle finalità del “Piano Estate” (*potenziare l'offerta formativa extracurricolare, il recupero delle competenze di base, il consolidamento delle discipline, la promozione di attività per il recupero della socialità, della proattività, della vita di gruppo delle studentesse e degli studenti*) e quindi si stilerà la graduatoria sulla base della data di arrivo della domanda.

Entro il 28 agosto 2021 sarà pubblicato l'elenco degli ammessi ai moduli.

I dati personali saranno utilizzati dall'Istituto per le finalità strettamente connesse alla sola gestione della selezione ai sensi del D. Lgs. 196/2003, modificato dal D. Lgs. 101/2018. I medesimi dati potranno essere comunicati unicamente alle amministrazioni pubbliche direttamente interessate a controllare lo svolgimento della selezione. L'aspirante gode dei diritti di cui al citato D. Lgs. 196/2003 e s.m.i., nonché del GDPR (Regolamento UE 2016/679).

Il presente avviso viene reso pubblico sul sito web istituzionale, nonché nella sezione Pubblicità Legale – Albo online.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
(Prof. Carlo Cappello)

(Documento informatico firmato digitalmente  
ai sensi del D.Lgs 82/2005 s.m.i. e norme collegate,  
il quale sostituisce il documento cartaceo e la firma  
autografa)