



UNIONE EUROPEA

FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

**Liceo Statale "Galileo Galilei"**  
*Sezione Scientifica – Linguistica – Sportiva – delle Scienze Umane e Sezione Classica "Severino Grattoni"*

Fondi Strutturali Europei:  
"Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020

Progetto PON AOODGEFID/3340 del 23/03/2017– FSE – 2014/2020  
C.U.P. : G17I18000970007  
Codice identificativo progetto 10.2.5A-FSEPON-LO-2018-343  
"Potenziamento delle competenze di cittadinanza globale"

Provvedimento di conferma del finanziamento prot. n. AOODGEFID\Prot. 23759 del 23/07/2018  
Importo totale : € 29.971,00

**ALLEGATO C**

Contenuti previsti per i corsi

Modulo	N° ore
<p><b>Economia attiva: alla scoperta dell'economia circolare</b> Formazione teorica sulla green economy e sull'economia circolare</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Un caso di studio: le microplastiche</li> <li>2. Visite aziendali</li> <li>3. Secondo caso di studio: un incubatore di startup, presentazione e visita</li> <li>4. elaborazioni prodotti: presentazione dei casi di studio per un evento informativo</li> <li>5. validazione prodotti e eventuale organizzatore evento</li> </ol>	30
<p><b>Esploro l'economia: economia per la cultura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Il lessico del progetto: le attività culturali ed economiche</li> <li>- Stendere un budget di progetto culturale</li> <li>- Lavoro laboratoriale a gruppi: ricerca sul territorio, progettazione del prodotto culturale</li> <li>- Elaborazione prodotti</li> <li>- Validazione prodotti ed eventuale organizzazione evento</li> </ul>	30

finale	
<p><b>Bioremediation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione alla Bioremediation.</li> <li>• Caratteristiche dei Batteri</li> <li>• Raccolta in ambiente naturale di materiale contenente batteri del suolo, del fieno e in ambiente fluviale</li> <li>• Lezione frontale sui metodi di semina</li> <li>• Semina in petri del materiale raccolto</li> <li>• Osservazione e analisi delle colonie batteriche</li> <li>• Colorazione e osservazione</li> <li>• Analisi con PCR</li> <li>• Purificazione delle proteine</li> <li>• Elettroforesi</li> <li>• Bioinformatica</li> <li>• Analisi dei risultati e relazione finale</li> </ul>	60
<p><b>Cibo e territorio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cibo, territorio, filiere</li> <li>• Le qualità del cibo: marchi, tendenze, stereotipi</li> <li>• Passeggiata in natura con visita didattica ad una azienda agricola locale</li> <li>• Visita ad azienda agrituristica con soste di osservazione e guida al paesaggio</li> <li>• Esplorazione poli-sensoriale, attività di autoproduzione, identikit dell'azienda, reportage sulla</li> <li>• filiera agrituristica</li> <li>• Laboratorio sul forno a legna: storia, riti e tecniche tradizionali e innovative</li> <li>• Realizzazione di una cena in gruppo con ospiti del territorio</li> <li>• Laboratorio co-progettazione in sottogruppi di percorsi/prodotti turistico-esperienziali</li> <li>• Presentazione dei progetti e restituzione alla classe</li> <li>• Ritorno sulle attività dello stage</li> </ul>	30
<p><b>Agenda 2030</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modulo 1 (15 ore): formazione teorica ed esperienze sul campo <ul style="list-style-type: none"> <li>• A partire da uno spettacolo teatrale, il progetto prevede una serie di incontri su:</li> <li>• Pace, giustizia e istituzioni forti, con introduzione ai servizi erogati da un ente. Mandato, colloquio motivazionale, ascolto e role palying. Partecipazione a campagne di advocacy.</li> <li>• Lotta alla fame. L'emergenza alimentare sul territorio vogherese, con visita a strutture attive in questo ambito. Approfondimenti sulla fame nel mondo, dati e giochi interattivi.</li> </ul> </li> </ul>	30

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Lotta alla povertà. Servizi antiusura, microcredito, misure orientate al reddito. Dati e giochi interattivi.</li><li>• Salute e benessere. Visita a un ambulatorio che assiste persone bisognose.</li><br/><li>• Modulo 2 (15 ore): laboratorio di cittadinanza globale<ul style="list-style-type: none"><li>• Incontro di presentazione con rilevazione dei bisogni e indicazioni sullo svolgimento dei laboratori e gli strumenti che verranno utilizzati</li><li>• Sperimentazione del cambiamento del punto di vista a partire da un cortometraggio, sperimentazione di diverse percezioni della realtà e ascolto attivo. Analisi di modalità, strumenti e sensazioni del percorso.</li><li>• Rifiuti, acqua e clima. Le esigenze per la crescita individuale e sociale. Attività interattive a gruppi.</li><li>• Relazioni interpersonali e relazioni con i bambini. Redazione di una decalogo, attività di progettazione condivisa, documentazione con cartelloni.</li><li>• Riflessione sulle attività svolte. Cartelloni. Predisposizione di giochi e materiali da proporre a ragazzi e bambini di un istituto comprensivo sulle tematiche affrontate.</li></ul></li><li>• Revisione e validazione dei materiali prodotti nell'incontro precedente.</li></ul> |  |
|---|--|