MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

I S T I T U T O D I I S T R U Z I O N E S U P E R I O R E S T A T A L E

"LUCIO ANNEO SENECA"
Liceo Classico – Linguistico - Scientifico

Via F. Albergotti, 35 – 00167 ROMA - Tel. 06/121124585

C.F. 97046920589 – Cod. M.P.I. RMIS063007 – Distretto 26 – Ambito 8
E-mail: rmis063007@istruzione.it - rmis063007@pec.istruzione.it Web: www.liceoseneca.edu.it

Roma, 26 ottobre 2021

CIRCOLARE n. 81 - a.s. 2021/2022

Ai Docenti
Agli Alunni
Ai Genitori
Al Personale ATA
Al DSGA

Oggetto: Partecipazione ai progetti PCTO dell'Università La Sapienza.

Si comunica che l'Università La Sapienza di Roma ha approvato per il Liceo Seneca i seguenti cinque progetti formativi relativi ai Percorsi per le Competenze trasversali e per l'Orientamento per l'a.s. 2021/22:

Progetto 1 MODELLI MATEMATICI E METODI NUMERICI PER SIMULARE L'INTERAZIONE TRA POPOLAZIONI

Struttura: **Facoltà di Ingegneria civile e industriale**

Dipartimento di scienze di base ed applicate per l'ingegneria

Sede: Sede esterna in Roma
Numero studenti: 5
Liceo Scientifico/Classico
Classi: Quarte

Periodo e frequenza:
mesi: Dicembre, Gennaio, Febbraio, Marzo
giorni: Mercoledì
orario: pomeridiano
ore di attività previste per studente: 24
Erogato: in presenza

Descrizione del progetto e attività previste: Lo studio delle interazioni tra popolazioni ha applicazioni in molti campi, dalla chimica all'ecologia, dalla fisica nucleare alla epidemiologia. Un modello classico utilizzato per descrivere due specie interagenti è il modello preda-predatore di Lotka-Volterra. Nel corso delle attività del progetto verranno illustrate le caratteristiche principali del modello e verrà mostrato come utilizzarlo per rappresentare vari tipi di interazione. Verranno utilizzati degli strumenti di calcolo per simulare le variazioni delle due specie al variare del tempo in vari scenari. Gli studenti verranno guidati per compiere loro stessi le simulazioni e verrà prodotto del materiale contenente la descrizione del modello e delle simulazioni fatte.
Con questo progetto gli studenti impareranno come la matematica sia uno strumento fondamentale per studiare la realtà che ci circonda e come la simulazione permetta di ricavare informazioni difficili da ottenere tramite osservazioni dirette.

Competenze attese: Gli studenti acquisiranno competenze matematiche e informatiche di base. In particolare, gli studenti impareranno a formulare un modello matematico a partire dall'analisi di un fenomeno del mondo reale. Acquisiranno gli strumenti matematici di base per descrivere il fenomeno in esame e per simularne il comportamento. Impareranno poi a visualizzare i risultati delle simulazioni e a interpretarli. Gli studenti acquisiranno anche capacità di comunicazione attraverso la realizzazione di materiale didattico che descriva il lavoro svolto.

Progetto 2 NOIBENE+

Struttura: Facoltà di Medicina e Psicologia
Dipartimento di Psicologia
Sede: Sede esterna in Roma

Numero studenti: 5

Liceo Classico/Scientifico/Linguistico

Classi: Terze e Quarte

Periodo e frequenza

mesi: Gennaio Febbraio Marzo Aprile Maggio Giugno
giorni: lunedì martedì mercoledì giovedì venerdì
orario: antimeridiano e pomeridiano
ore di attività previste per studente: 40

Descrizione del progetto e attività previste: Partecipazione al progetto di ricerca-intervento finanziato da Sapienza NoiBene, percorso online di promozione del benessere e prevenzione del disagio psicologico negli adolescenti e nei giovani adulti. Il progetto prevede la progettazione, la

realizzazione e lo studio di efficacia di un sistema di valutazione psicologica e di intervento finalizzato all'acquisizione di quelle competenze trasversali (es. consapevolezza e regolazione emotiva, comunicazione assertiva, problem-solving, pianificazione e organizzazione del tempo) che permettano di prevenire il disagio psicologico e che favoriscano la realizzazione della persona.

Competenze attese: In relazione ai modelli cognitivo-comportamentali di intervento psicologico, lo studente avrà la possibilità di sviluppare competenze organizzative, relazionali e di comunicazione assertiva, di consapevolezza e di regolazione emotiva. Avrà inoltre la possibilità di acquisire competenze riguardo le principali cause del disagio psicologico e riguardo i diversi metodi di prevenzione. Per lo sviluppo dei sistemi descritti, lo studente dovrà infine acquisire competenze di tipo informatico e relative alla logica della ricerca in ambito psicologico.

Progetto 3 DALLO SCAVO AL MUSEO. IL MESTIERE DELL'ARCHEOLOGO

Struttura: Facoltà Lettere

Dipartimento di Scienze dell'antichità

Sede: Sede esterna in Roma

Numero di studenti: 5

Liceo Classico e Linguistico

Classi Terze e Quarte.

Periodo e frequenza:

mesi: Marzo Aprile Maggio
giorni: lunedì martedì mercoledì giovedì venerdì
orario: antimeridiano
ore di attività previste per studente: 20

Erogato: in presenza

Descrizione del progetto: Il Progetto, che si svolgerà nel periodo marzo-maggio 2022, consiste in laboratori e attività di documentazione grafica (oltre ad alcune ore di lezioni frontali) inerenti l'analisi e le pratiche di valorizzazione della documentazione archeologica relativa al mondo antico. Sono previsti i seguenti 'laboratori': a) Laboratorio di Archeologia e Storia del Vicino Oriente antico, nel quale si affronteranno problemi di rinvenimento, conservazione e studio di materiali tipici dell'archeologia vicino orientale, con esercitazioni pratiche di riproduzione fotografica e grafica, anche con l'ausilio delle nuove tecnologie di rilievo 3D; b) Laboratorio `Documentare un'epigrafe', volto a fornire indicazioni pratiche su come documentare in maniera efficace e non invasiva un'iscrizione esposta (i ragazzi apprenderanno le tecniche e l'importanza di questa forma di comunicazione fondamentale nel mondo antico greco e romano); c) Laboratorio di archeologia medievale, relativo alla analisi e riproduzione grafica di materiali ceramici medievali (in tal modo i ragazzi saranno stimolati a comprendere l'importanza della cultura materiale in una chiave socio-economica, come prodotto della società che l'ha creata e utilizzata); d) Laboratorio di museologia, volto a illustrare il concetto di bene culturale musealizzato (attraverso l'esempio del Museo dell'Arte Classica della Sapienza si forniranno ai ragazzi gli strumenti base per comprendere un museo e realizzare con i propri dispositivi mobili filmati e foto commentati, ossia una prima `comunicazione'

verso l'esterno della loro personale esperienza nel museo); e) Laboratorio di rilievo e documentazione di strutture antiche, nel quale alle tradizionali metodiche di rilievo verranno affiancate quelle più moderne della fotografia digitale anche autoprodotta, il che potrebbe stimolare gli studenti a cogliere aspetti più personali dei luoghi e delle attività.
I laboratori si svolgeranno sia nei locali della Sapienza sia (prevalentemente) in esterna, in particolare presso l'Area archeologica del Foro romano (col supporto e la partecipazione di personale della Soprintendenza).

Competenze attese: Individuazione e identificazione di oggetti e situazioni di rilevante interesse archeologico; strumentazioni e mezzi dell'archeologia; analisi e conservazione dei reperti archeologici; studio e tutela dei beni culturali; comprensione storica e valorizzazione dei beni culturali e dei reperti del passato

Progetto 4 CONOSCERE L'AMBIENTE PER PROTEGGERLO

Struttura: **Facoltà Scienze Matematiche, Fisiche e Ambientali**

Dipartimento di Biologia ambientale

Sede: Città Universitaria
Numero studenti: 5
Liceo Classico/ Scientifico
Classi: Terze e Quarte

Periodo e frequenza
mesi: Novembre (inizio il 5 Novembre 2021), Dicembre
giorni: lunedì martedì mercoledì giovedì venerdì
orario: pomeridiano
ore di attività previste per studente: 25

Erogato: in modalità mista

Descrizione del progetto: L'ambiente e le sue risorse vanno custodite e preservate e, quando necessario, riqualificate per consentirne una adeguata fruizione anche alle future generazioni.
L'ambiente, nella sua complessità, è la risultate di fattori abiotici e componenti biotiche strettamente interconnessi che ne garantiscono la funzionalità che può essere compromessa dalle crescenti alterazioni legate al rapporto uomo/ambiente.
In quest'ottica, il presente corso ha lo scopo di fornire ai frequentanti conoscenze su alcune metodologie per l'analisi e il recupero degli ambienti che ci circondano. Tali competenze caratterizzano la preparazione dei laureati in discipline ambientali come i laureati triennali in Scienze Ambientali e i Dottori Magistrali della classe di laurea LM-75.
Il corso prevede lezioni teoriche e pratiche tenute da docenti universitari su diversi argomenti di pertinenza delle scienze Ambientali.
Approfondimenti su specifiche tematiche saranno proposte al fine di fornire una visione generale dell'ambiente, del suo utilizzo sostenibile e delle principali cause di inquinamento nonché delle possibili soluzioni ecocompatibili.

Competenze attese: Alla fine degli incontri previsti gli studenti conosceranno alcune metodologie per la valutazione della qualità di matrici ambientali, basate sulla conoscenza e sull'analisi delle piante. Inoltre, acquisiranno conoscenze sull'importante contributo che piante e altri organismi forniscono per la bonifica di suoli inquinati mediante metodologie più sostenibili ed eco-compatibili, ispirate alla natura.

Progetto 5 LINGUE DISCORSI E CITTADINANZA ATTIVA NELL'EUROPA DEI SOCIAL

Struttura: Facoltà Scienze Politiche Sociologia Comunicazione

Dipartimento di Scienze Politiche

Sede: Esterna in Roma
Numero studenti: **5**
Liceo Classico/Scientifico/Linguistico
Classi: Terze e Quarte
Periodo e frequenza
mesi: Marzo
giorni: martedì, giovedì
orario: antimeridiano e pomeridiano
ore di attività previste per studente: 20
Erogato: in modalità mista

Descrizione del progetto: Il presente progetto è il frutto di anni di esperienza, da parte dei proponenti, di ricerche e attività didattiche svolte in ambito universitario all'interno del Dipartimento di Scienze Politiche della Sapienza Università di Roma. In particolare, la cattedra di Lingua spagnola, coordinata dalla proponente, Prof.ssa Laura Mariottini, in collaborazione con docenti di altre lingue europee, ha dedicato un'attenzione speciale al ruolo della comunicazione politica e alla modalità e le strategie con cui si costruisce il discorso politico.
La scelta di presentare uno studio volto ad analizzare come l'Unione Europea comunichi con i suoi cittadini sulle piattaforme 3.0, pretende sottolineare l'importanza per i giovani delle scuole secondarie di secondo grado di conoscere e approfondire gli obiettivi e le sfide dell'UE, tra cui la cittadinanza attiva, l'integrazione culturale e sociale, il ruolo centrale dei giovani nello spazio europeo e la necessità di sviluppare una coscienza del digitale volta a filtrare le informazioni evitando la diffusione delle fake news.
Come è noto, la sfera pubblica, vetrina di visibilità, rende la comunicazione strumento di particolare importanza giacché cambia e mette in comune molteplici attori che, all'interno delle varie pagine web sono coinvolti in varie dinamiche discorsive. I temi trattati si trasformano presto in oggetti di discussione, di influenza e di controllo che danno vita a consensi che scaturiscono dai cittadini i quali esprimono la loro opinione circa il modus operandi delle istituzioni. I social diventano, in tal modo, strumenti sociali intesi come spazi di dibattito pubblico a cui può accedere chiunque: lo stesso concetto di pubblico si fa sempre più complesso all'interno del cyberspazio in cui il dibattito collettivo si trasforma in campo di esperienze più aperto e la partecipazione si fa più attiva e diffusa rispetto ai mezzi tradizionali.
A ciò si aggiunga che le informazioni trasmesse e condivise sui social non sempre hanno basi vere e accertate e, dunque, le fake news si diffondono tra gli utenti 3.0 creando incertezze e false credenze.

Il progetto che presentiamo presenta aspetti interessanti per i giovani delle scuole secondarie di secondo grado soprattutto perché:
a) sviluppa ciò che abbiamo denominato "Competenza Discorsiva Digitale", vale a dire un accesso efficace e un uso consapevole della comunicazione digitale soprattutto per ciò che riguarda il discorso europeo;
b) promuove l'empowerment e il co-protagonismo mediante l'organizzazione di laboratori multimediali;
c) avvicina gli utenti più giovani alla democrazia europea. Attraverso la comunicazione social di cui essi stessi sono coprotagonisti rende meno distante il concetto di UE e tende alla costruzione di una identità europea più definita e consapevole;
d) offre un percorso di formazione flessibile e progettato sull'utenza (sia per struttura che per contenuti), sulla comunicazione efficace in ambito europeo.

Competenze attese: Dotare i giovani partecipanti degli strumenti teorici e analitici per:
a) analizzare la comunicazione "social" incoraggiata, stimolata o direttamente prodotta dalle istituzioni europee:
a1) esaminare le caratteristiche linguistiche, retoriche e discorsive dei messaggi trasmessi dall'Unione Europea attraverso i social;
a2) misurare con appositi strumenti di analisi discorsiva l'efficacia delle informazioni trasmesse nell'ultimo anno;
al fine di
b1) sviluppare una maggiore Competenza Discorsiva Digitale (Digital Discourse Competence, DDC) nei confronti del discorso della e sull'Europa;
b2) favorire l'empowerment dei (giovani) cittadini europei rendendoli coprotagonisti del discorso "responsabile" sull'Europa attraverso lo storytelling (narrazione multimediale) e l'influencing.

Si precisa che per gli incontri in presenza viene richiesto il Greenpass.

Visto il limitato numero di posti disponibili gli studenti interessati sono invitati a comunicare entro **Venerdì 29 Ottobre 2021 alle ore 14,00** la propria adesione al progetto prescelto riempiendo il modulo allegato e inviandolo alla prof.ssa Scafella: patrizia.scafella@liceoseneca.it

Nel caso in cui le richieste superino il numero di posti disponibili, la commissione composta dai proff.ri Patassini e Scafella, stilerà una graduatoria sulla base dei seguenti criteri:

1. Numero di ore da compensare rispetto al progetto PCTO della classe.
2. Motivazione della scelta.

Il Dirigente Scolastico
prof.ssa Loredana Carloni

Firma autografa omessa ai sensi
Dell'art. 3 del D.Lgs. n. 39/1993

PROGETTI DI ASL – UNIVERSITA' LA SAPIENZA

Alunno:

Classe/Sez.

- Classico
- Scientifico
- Linguistico

Progetto Prescelto

- **MODELLI MATEMATICI E METODI NUMERICI PER SIMULARE L'INTERAZIONE TRA POPOLAZIONI (5 posti, Liceo Scientifico e Classico)**
- **NOI BENE+ (5 posti, Tutti gli indirizzi)**
- **DALLO SCAVO AL MUSEO. IL MESTIERE DELL'ARCHEOLOGO (5 posti, Liceo Classico e Linguistico)**
- **CONOSCERE L'AMBIENTE PER PROTEGGERLO (5 posti, Liceo Classico e Scientifico)**
- **LINGUE DISCORSI E CITTADINANZA ATTIVA NELL'EUROPA DEI SOCIAL (5 posti, Tutti gli indirizzi)**

Motivazione della scelta

Luogo e Data di nascita

Codice Fiscale

Indirizzo

Telefono Email