ATTIVITA' VALIDE COME FSL/CREDITO SCOLASTICO/EDUCAZIONE CIVICA/ORIENTAMENTO

Dipartimento	Attività/Progetto valido come FSL	Attività/Progetto valutabile ai fini del Credito Scolastico	Attività/Progetto da inserire nel curricolo di Educazione Civica	Attività/Progetto da inserire nel modulo di Orientamento
MATEMATICA E FISICA	Eventuali proposte da parte delle Università di Roma o Latina nell'ambito del P.L.S. Convenzione con i LNF di Frascati (*Summer school*)	*AllenaMenti* – *per le gare di Istituto in base alla graduatoria* – *per il corso con frequenza almeno pari al 50%* *MathUp* approfondimenti per le classi del triennio del liceo scientifico – *con frequenza almeno pari al 50%* Eventuali Masterclass/seminari organizzate dalle Università *(se non FSL)* Eventuali seminari organizzati dall'Istituto in orario extrascolastico	COSTITUZIONE (competenze 3, 4) - Educazione alla sicurezza stradale - Giornata internazionale delle donne e delle ragazze nella scienza (Agenda 2030, obiettivo 5). Il problema della parità di genere nelle STEM - Gioco d'azzardo e ludopatia SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ (competenze 5,7, 8) - Approfondimenti sui temi della Sostenibilità - Agenda 2030 obiettivi 3, 7, 11, 12, 13 - Il problema del nucleare: dal referendum del 1986 alla Legge Delega del 2026. Rischi e opportunità del ritorno alla produzione di energia nucleare (percorso pluridisciplinare) - Le applicazioni della fisica nella conservazione e nel restauro dei beni culturali - I modelli matematici come chiave di lettura e interpretazione dei fenomeni socio-economici-finanziari CITTADINANZA DIGITALE (competenze 10, 11, 12) - **I biennio***:* uso di programmi di videoscrittura e del foglio di calcolo; la "ricerca" nell'era digitale: la scelta e il controllo delle fonti nell'era di internet e dell'IA; uso consapevole dei social media e dell'IA - **II biennio**: cyber security; uso consapevole dell'IA	Per le classi del **I biennio** "*Impariamo a studiare*": lavori di gruppo e cooperative learning; attività di problem-solving anche finalizzata alla comprensione del testo; uso del pc per semplici operazioni di natura didattica; produzione di testi regolativi e relazioni; autovalutazione e/o valutazione tra pari. "*Emozioniamoci*": Promozione delle attività "ludiche" nell'insegnamento delle materie scientifiche Per le classi del **II biennio** del liceo - partecipazione a open day organizzati dalle Università/Enti di ricerca e rivolti all'intera classe - gare di matematica a squadre Per le classi del **triennio** del liceo (in particolare scientifico) - "*Le giornate STEAM*" • seminari con esperti esterni • lettura di articoli scientifici divulgativi o di ricerca • incontri/confronti con studenti/esse universitari (o neo laureati) - Progetto *StemPower* (classi I, II, III del liceo scientifico - Percorsi "sovrapponibili" ai percorsi di ed civica in tema di economia sostenibile e/o IA