

Progetto **CAMPUS STEM E LINGUA**

ALLEGATO A

<p>Intervento: A</p> <p>1.Attività: Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere</p> <p>N^a partecipanti per edizione: max 25 (in caso di eccedenza si procederà ad estrarre gli aventi diritto garantendo parità di genere)</p> <p>Tipologia: in presenza</p>											
	CORSO <i>(Titolo edizione)</i>	N ^a edi zio ni	Ore/e dizion e	anno scolastico	calendario e destinatari	descrizione e programma	ESPERTO	TUTOR	CRITERI SELEZIONE ESPERTO <i>(solo x avviso "incarico individuale")</i>	CRITERI SELEZIONE TUTOR <i>(solo x avviso "incarico individuale")</i>	COMPENSO ORARIO <i>(LORDO STATO)</i>
a	ROBOMATICA INFANZIA	2	15	K-23/24 K1-24/25	VEDI SOTTO	DESCRIZIONE il corso intende proporre attività di problem posing e solving, partendo da un’azione concreta che utilizzi anche gli strumenti ICT di cui l’Istituto si è dotato. PROGRAMMA Per il potenziamento dei prerequisiti e delle competenze di base matematiche, si stimolerà l’associazione tra problemi reali, posti sia in situazioni classiche che utilizzando le nuove tecnologie, in particolare anche la robotica educativa e la sottostante teoria, attraverso check list e questionari guida. Si proporranno anche attività di coding applicate alla robotica, che per le sue specifiche di costruzioni di algoritmi obbliga alla scomposizione dei problemi e ne mostra i risultati nel mondo reale; l’applicazione concreta finalizzata al funzionamento di un robot in un ambiente condiviso con lo studente, permette la verifica in situazione dell’efficacia delle soluzioni trovate e l’eventuale correzione immediata dell’errore ripercorrendo punto per punto l’algoritmo costruito, in base all’analisi del comportamento osservato e delle misure dei sensori. In questo modo si stimolerà una riflessione e un atteggiamento metacognitivo sulla matematica e sulle sue applicazioni, che possa esser traslato anche nell’attività curriculare.	2023/24 N.1 2024/25 N.1	2023/24 N.1 2024/25 N.1	Requisiti di accesso: 1.abilitazione ed esperienza di ruolo insegnamento nell’ordine scolastico di riferimento 2. attestati formativi afferenti alle STEM-settore Robotica educativa	Requisiti di accesso: abilitazione ed esperienza di insegnamento nell’ordine scolastico di riferimento	ESPERTO: 79 EURO TUTOR: 34 EURO
d	CODING INFANZIA	2	15	X-23/24 X1-24/25	VEDI SOTTO	DESCRIZIONE Primi passi nel coding alla scuola dell’infanzia. Giocando, i bambini imparano a programmare e a sviluppare il “pensiero computazionale”, ossia l’insieme di tutti i processi che vengono attivati per risolvere e superare un ostacolo in modo creativo. PROGRAMMA Le attività di coding saranno digitali ma soprattutto <i>unplugged</i> cioè svolte senza dispositivi informatici, attraverso un approccio ludico che coinvolgerà la motricità.	2023/24 N.1 2024/25 N.1	2023/24 N.1 2024/25 N.1	Requisiti di accesso: 1.Abilitazione all’insegnamento (primo ciclo) 2. Attestati di percorsi formativi afferenti alle STEM-robomatica e coding	Requisiti di accesso: abilitazione ed esperienza di insegnamento nell’ordine scolastico di riferimento	ESPERTO: 79 EURO TUTOR: 34 EURO
e	CODING PRIMARIA	2	15	C-23/24 C1-24/25	VEDI SOTTO	DESCRIZIONE Programmazione informatica: è questo il significato della parola inglese “coding”. Il corso propone ai bambini attività ludiche per imparare a programmare. PROGRAMMA Nelle attività si impara ad usare la logica, a risolvere problemi e a sviluppare il “pensiero computazionale”, un processo logico-creativo che consente di scomporre un	//	N.1	//	Requisiti di accesso: abilitazione ed esperienza di insegnamento	

Progetto **CAMPUS STEM E LINGUA**

						problema complesso in diverse parti, per affrontarlo più semplicemente un pezzetto alla volta, così da risolvere il problema generale. Con il coding quindi anche i bambini potranno risolvere problemi "da grandi", e diventare soggetti attivi della tecnologia, creando un piccolo videogioco e delle storie in pochissimo tempo.				nell'ordine scolastico di riferimento	TUTOR: 34 EURO
f	CODING SECONDARIA	2	15	E 23/24 E1 24/25	VEDI SOTTO	DESCRIZIONE Il corso intende promuovere lo sviluppo e la consapevolezza dei processi inerenti il problem posing e il problem solving all'interno di contesti significativi che favoriscono l'esplorazione dei saperi, la condivisione, la collaborazione, la creatività. PROGRAMMA L'attività sarà laboratoriale ed i ragazzi, tramite metodologie partecipative basate sul cooperative learning e sulla peer education, sono incoraggiati, in un clima inclusivo, ad usare strategie generali relative al problem posing ed al problem solving; a lavorare con attività e metodologie Learning by doing and by creating e storytelling, impiegando le competenze maturate.	//	N.1	//	Requisiti di accesso: abilitazione ed esperienza di insegnamento nell'ordine scolastico di riferimento	TUTOR: 34 EURO
g	SEMINIAMO INFANZIA	1	15	Z 24/25	VEDI SOTTO	DESCRIZIONE Il corso intende promuovere lo sviluppo e la consapevolezza rispetto all'ambiente e all'ecosistema con impatti emotivi e gratificanti per i bambini. PROGRAMMA Il corso prevede attività ludico-pratiche di semina, osservazione, catalogazione e la realizzazione di orti e giardini innovativi e sostenibili nelle aree di pertinenza dell'istituto, che saranno trasformati in spazi di apprendimento e di esplorazione immersivi del modo della natura e dell'educazione ambientale significativa e duratura	N.1	N.1	Requisiti di accesso: 1. abilitazione ed esperienza di ruolo insegnamento nell'ordine scolastico di riferimento 2. Esperienza certificata come figura professionale nell'ambito di un progetto riferito alla transizione ecologica/gestione di orti didattici	Requisiti di accesso: abilitazione ed esperienza di ruolo insegnamento nell'ordine scolastico di riferimento	ESPERTO: 79 EURO TUTOR: 34 EURO
I	STAMP 3D LAB SECONDARIA	2	15	Q +Q1 24/25	VEDI SOTTO	DESCRIZIONE L'uso della stampante 3D in classe rappresenta una risorsa preziosa per la realizzazione di attività didattiche innovative e maggiormente attraenti, che diventano importanti occasioni per far emergere la creatività degli studenti, stimolare il pensiero critico e facilitare l'acquisizione di nuove competenze. Il corso intende introdurre i ragazzi all'uso della stampa 3D. PROGRAMMA Durante il corso verrà mostrata la tecnologia della stampa 3D, le sue potenzialità e le sue applicazioni. Saranno proposti esercizi pratici per imparare ad utilizzare alcuni dei principali software di progettazione tridimensionale.	N.1	N.1	Requisiti di accesso: 1. Abilitazione all'insegnamento nelle discipline tecnico-artistiche (scuola secondaria di I ^a ciclo) 2. Attestati formativi afferenti alle STEM- settore STAMPANTE 3D	Requisiti di accesso: 1. Abilitazione all'insegnamento nelle discipline tecnico-artistiche (scuola secondaria di I ^a ciclo)	ESPERTO: 79 EURO TUTOR: 34 EURO

Progetto **CAMPUS STEM E LINGUA**

m	GIOCHI MATEMATICI SECONDARIA	1	15	M 24/25	VEDI SOTTO	<p>DESCRIZIONE Il corso propone attività che valorizzano il contributo che il <i>gioco matematico</i> è in grado di recare alla maturazione delle risorse cognitive, relazionali degli alunni, alla loro creatività e all'appropriazione di competenze matematiche specifiche per il livello di riferimento.</p> <p>PROGRAMMA Attraverso la proposta ludica il corso intende promuovere nei partecipanti la capacità di lavorare in gruppo, di collaborare, di discernere le proprie e le altre propensioni e di ottimizzarle per il miglior rendimento del gruppo stesso; coinvolgere gli alunni in una situazione di acquisizioni delle conoscenze e motivarli allo studio della matematica progettando percorsi alternativi.</p>	N.1	N.1	<p>Requisiti di accesso:</p> <p>1. Abilitazione all'insegnamento nelle discipline tecnico-scientifiche (scuola secondaria di I^a ciclo)</p> <p>2. Attestati formativi afferenti alle STEM-settore Robotica educativa/Tinkering/Gamification</p> <p>3. Esperienza certificata come figura professionale nell'ambito di un progetto PNRR "ISTRUZIONE-FUTURA. La scuola per l'Italia di domani"</p>	<p>Requisiti di accesso:</p> <p>1. Abilitazione all'insegnamento nelle discipline tecnico-scientifiche (scuola secondaria di I^a ciclo)</p> <p>2. Attestati formativi afferenti alle STEM-settore Robotica educativa/Tinkering/Gamification</p> <p>3. Esperienza certificata come figura professionale nell'ambito di un progetto PNRR "ISTRUZIONE-FUTURA. La scuola per l'Italia di domani"</p>	ESPERTO: <u>79 EURO</u>	TUTOR: <u>34 EURO</u>
n	STEM LAB SECONDARIA	1	15	O 24/25	VEDI SOTTO	<p>DESCRIZIONE Il corso intende proporre alcune tematiche scientifiche utilizzando la <i>metodologia laboratoriale</i> che permetta agli alunni di cimentarsi in prima persona con i problemi e le loro possibili soluzioni.</p> <p>PROGRAMMA Le attività saranno finalizzate all'individuazione di soluzioni a problemi e/o alla scoperta di leggi scientifiche che i ragazzi dovranno formalizzare a seguito delle attività pratiche, delle sperimentazioni e delle discussioni di gruppo.</p>	N.1	N.1	<p>Requisiti di accesso:</p> <p>1. Abilitazione all'insegnamento nelle discipline tecnico-scientifiche (scuola secondaria di I^a ciclo)</p> <p>2. Esperienza certificata di docenza in progetti afferenti all'area del corso</p>	<p>Requisiti di accesso:</p> <p>1. Abilitazione all'insegnamento nelle discipline tecnico-scientifiche (scuola secondaria di I^a ciclo)</p> <p>2. Attestati formativi afferenti alle STEM-settore Robotica educativa/Tinkering/Gamification</p>	ESPERTO: <u>79 EURO</u>	TUTOR: <u>34 EURO</u>
o	PODCAST LAB SECONDARIA	2	15	R +R1 24/25	VEDI SOTTO	<p>DESCRIZIONE Il podcast esalta l'efficacia e la potenza del racconto orale, poggiando su una cultura radiofonica che non è mai andata in crisi e valorizzando l'accessibilità e la qualità dell'esperienza di ascolto che l'innovazione tecnologica rende disponibile. Il corso mira a far conoscere e a far acquisire le conoscenze e competenze specifiche necessarie per la realizzazione di un podcast: i format, il senso del ritmo, il tono di voce, l'editing audio, gli strumenti adatti.</p> <p>PROGRAMMA A partire da un caso di studio e da esercitazioni pratiche, verranno affrontate tutte le fasi di ideazione, scrittura, scelta della voce e dei suoni, montaggio e</p>	R= N.1 R1= N.1	R= N.1 R1= N.1	<p>Requisiti di accesso:</p> <p>1. Laurea in ambito umanistico</p> <p>2-Abilitazione all'insegnamento ed esperienza di docenza certificata nella classe di concorso ex A043</p>	<p>Requisiti di accesso:</p> <p>abilitazione ed esperienza di insegnamento nell'ordine scolastico di riferimento</p>	ESPERTO: <u>79 EURO</u>	TUTOR: <u>34 EURO</u>

Progetto **CAMPUS STEM E LINGUA**

						postproduzione, fino a comprendere le regole della distribuzione.					
p	MATE LAB SECONDARIA	1	15	N 24/25	VEDI SOTTO	<p>DESCRIZIONE Il corso intende proporre alcune tematiche del campo matematico utilizzando la <i>metodologia ludico-laboratoriale</i> che permetta agli alunni di cimentarsi in prima persona con i problemi e le loro possibili soluzioni in modo divertente.</p> <p>PROGRAMMA Le attività di gioco e sfida saranno finalizzate all'individuazione di soluzioni a problemi e/o alla scoperta di leggi matematiche/fisiche che i ragazzi dovranno formalizzare a seguito delle attività pratiche, ludiche e di discussioni di gruppo.</p>	//	N.1	//	<u>Requisiti di accesso:</u> 1. Abilitazione all'insegnamento nelle discipline tecnico-scientifiche (scuola secondaria di 1 ^a ciclo) 2. Attestati formativi afferenti alle STEM	TUTOR: 34 EURO
q	MATE LAB PRIMARIA	1	15	P 24/25	VEDI SOTTO	<p>DESCRIZIONE Il corso intende proporre alcune tematiche del campo matematico utilizzando la <i>metodologia ludico-laboratoriale</i> che permetta agli alunni di cimentarsi in prima persona con i problemi e le loro possibili soluzioni in modo divertente.</p> <p>PROGRAMMA Le attività di gioco e sfida saranno finalizzate all'individuazione di soluzioni a problemi e/o alla scoperta di leggi matematiche/fisiche che i ragazzi dovranno formalizzare a seguito delle attività pratiche, ludiche e di discussioni di gruppo.</p>	//	N.1	//	<u>Requisiti di accesso:</u> abilitazione ed esperienza di insegnamento nell'ordine scolastico di riferimento	TUTOR: 34 EURO

Progetto **CAMPUS STEM E LINGUA****CALENDARIO**

A.S. 2023/24							
ROBOMATICA INFANZIA (5 anni) K		CODING INFANZIA (ordine di priorità: 4 anni; 5 anni) X		CODING PRIMARIA (ordine di priorità: classi 2^; classi 1^) C		CODING SECONDARIA (ordine di priorità: classi 2^; classi 1^) E	
SAN MARCELLO MERCOLEDÍ		SAN MARCELLO MERCOLEDÍ		LUCIANI SABATO		LUCIANI MARTEDÍ	
10 APRILE	16:00 18:00	29 MAGGIO	16:00 18:00	20 APRILE	10:00 12:00	23 APRILE	17:00 19:00
17 APRILE	16:00 18:00	5 GIUGNO	16:00 18:00	4 MAGGIO	10:00 12:00	30 APRILE	17:00 19:00
24 APRILE	16:00 18:00	12 GIUGNO	16:00 18:00	11 MAGGIO	10:00 12:00	7 MAGGIO	17:00 19:00
8 MAGGIO	16:00 18:00	19 GIUGNO	16:00 18:00	18 MAGGIO	10:00 12:00	14 MAGGIO	17:00 19:00
15 MAGGIO	16:00 18:00	26 GIUGNO	16:00 18:00	25 MAGGIO	11:00 13:00	21 MAGGIO	17:00 19:00
22 MAGGIO	16:00 18:00	1 GIUGNO (SABATO)	09:00 12:00	1 GIUGNO	10:00 12:00	28 MAGGIO	17:00 19:00
25 MAGGIO (SABATO)	09:00 12:00	8 GIUGNO (SABATO)	10:00 12:00	8 GIUGNO (Via Kennedy)	10:00 13:00	4 GIUGNO	16:30 19:30

Progetto **CAMPUS STEM E LINGUA**

A.S. 2024/25															
ROBOMATICA INFANZIA (5 anni) K1		CODING INFANZIA (ordine di priorità: 4 anni; 5 anni) X1		CODING PRIMARIA (ordine di priorità: classi 2^; classi 1^) C1		MATE LAB PRIMARIA (ordine di priorità: classi 5^; classi 4^) P		SEMINIAMI INFANZIA (ordine di priorità: 4 anni; 5 anni) Z		CODING SECONDARIA (ordine di priorità: classi 2^; classi 1^) E1		GIOCHI MATEMATICI SECONDARIA (ordine di priorità: classi 2^; classi 3^) M		STEM LAB SECONDARIA (ordine di priorità: classi 1^; classi 2^) O	
SAN MARCELLO MERCOLEDÍ		SAN MARCELLO MERCOLEDÍ		LUCIANI SABATO		LUCIANI SABATO		SAN MARCELLO MERCOLEDÍ		LUCIANI MARTEDÍ		LUCIANI MERCOLEDÍ		LUCIANI MERCOLEDÍ	
2 OTTOBRE	16:00 18:00	13 NOVEMBR E	16:00 18:00	5 OTTOBRE	10:00 13:00	8 FEBBRAIO	11:00 13:00	5 MARZO	16:00 18:00	8 OTTOBRE	17:00 19:00	13 NOVEMB RE	17:00 19:00	5 MARZO	17:00 19:00
9 OTTOBRE	16:00 18:00	20 NOVEMBR E	16:00 18:00	12 OTTOBRE	10:00 12:00	15 FEBBRAIO	11:00 13:00	12 MARZO	16:00 18:00	10 OTTOBRE	17:00 19:00	20 NOVEMB RE	17:00 19:00	12 MARZO	17:00 19:00
16 OTTOBRE	16:00 18:00	27 NOVEMBR E	16:00 18:00	19 OTTOBRE	10:00 12:00	22 FEBBRAIO	11:00 13:00	19 MARZO	16:00 18:00	15 OTTOBRE	17:00 19:00	27 NOVEMB RE	17:00 19:00	19 MARZO	17:00 19:00
23 OTTOBRE	16:00 18:00	30 NOVEMBR E (SABATO)	09:00 12:00	26 OTTOBRE	10:00 12:00	8 MARZO	11:00 13:00	26 MARZO	16:00 18:00	22 OTTOBRE	16:30 19:30	4 DICEMB RE	16:30 19:30	26 MARZO	16.30 19:30
30 OTTOBRE	16:00 18:00	4 DICEMBR E	16:00 18:00	9 NOVEMBRE	10:00 12:00	15 MARZO	11:00 13:00	2 APRILE	16:00 18:00	29 OTTOBRE	16:30 19:30	11 DICEMB RE	16:30 19:30	2 APRILE	16.30 19:30
6 NOVEMBRE	16:00 18:00	11 DICEMBR E	16:00 18:00	16 NOVEMBRE	10:00 12:00	22 MARZO	11:00 13:00	9 APRILE	16:00 18:00	5 NOVEMBR E	16:30 19:30	18 DICEMB RE	16:30 19:30	9 APRILE	16.30 19:30
9 NOVEMBRE (SABATO)	09:00 12:00	18 DICEMBR E	16:00 18:00	23 NOVEMBRE (Lab di informatica)	11:00 13:00	29 MARZO	10:00 13:00	12 APRILE (SABATO)	09:00 11:00						

Progetto **CAMPUS STEM E LINGUA**

A.S. 2024/25									
MATE LAB SECONDARIA (ordine di priorità: classi 1^; classi 2^) N		STAMP 3D LAB SECONDARIA (classi 3^) Q		STAMP 3D LAB SECONDARIA (classi 2^) Q1		PODCAST LAB SECONDARIA (classi 2^) R		PODCAST LAB SECONDARIA (classi 3^) R1	
LUCIANI GIOVEDÍ		LUCIANI MARTEDÍ		LUCIANI MARTEDÍ		LUCIANI VENERDÍ		LUCIANI VENERDÍ	
14 NOVEMBRE	15:00 18:00	12 NOVEMBRE	17:00 19:00	11 MARZO	17:00 19:00	10 GENNAIO	15:00 17:00	21 FEBBRAIO	15:00 17:00
21 NOVEMBRE	15:00 18:00	19 NOVEMBRE	17:00 19:00	18 MARZO	17:00 19:00	17 GENNAIO	15:00 17:00	7 MARZO	15:00 17:00
28 NOVEMBRE	15:00 18:00	26 NOVEMBRE	17:00 19:00	25 MARZO	17:00 19:00	24 GENNAIO	15:00 17:00	14 MARZO	15:00 17:00
5 DICEMBRE	15:00 17:00	3 DICEMBRE	16:30 19:30	1 APRILE	16:30 19:30	31 GENNAIO	15:00 18:00	21 MARZO	15:00 18:00
12 DICEMBRE	15:00 17:00	10 DICEMBRE	16:30 19:30	8 APRILE	16:30 19:30	7 FEBBRAIO	15:00 18:00	28 MARZO	15:00 18:00
19 DICEMBRE	15:00 17:00	17 DICEMBRE	16:30 19:30	15 APRILE	16:30 19:30	14 FEBBRAIO	15:00 18:00	4 APRILE	15:00 18:00

Salvo variazioni derivanti da esigenze di servizio dell'Istituto.