



**Ministero dell'Istruzione e del Merito
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI CIVATE**
Via Abate Giacinto Longoni, 2 - 23862 Civate (LC)

Tel. 0341 - 550645

Cod. Fiscale 92064060137 - Cod. Meccanografico LCIC828005 - Cod. univoco UFBNT7

e-mail: lcic828005@istruzione.it - lcic828005@pec.istruzione.it

<https://icscivate.edu.it>

Protocollo digitale

Civate, 01/03/2023

OGGETTO: Incarico per realizzazione progetto STEAM "MatematicaMente" nella scuola primaria di Malgrate

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

- VISTA** la legge 7 agosto 1990, n. 241 *"Nuove norme in materia di procedimento amministrativo e di diritto di accesso ai documenti amministrativi"* e ss. mm. ii.;
- VISTA** la legge 15 marzo 1997 n. 59, concernente *"Delega al Governo per il conferimento di funzioni e compiti alle regioni ed enti locali, per la riforma della Pubblica Amministrazione e per la semplificazione amministrativa"*;
- VISTO** il Decreto del Presidente della Repubblica 8 marzo 1999, n. 275, concernente il *"Regolamento recante norme in materia di autonomia delle Istituzioni Scolastiche, ai sensi della legge 15 marzo 1997, n. 59"*;
- VISTO** il Decreto Interministeriale 129 del 28 agosto 2018 *"Regolamento recante istruzioni generali sulla gestione amministrativo-contabile delle istituzioni scolastiche, ai sensi dell'articolo 1, comma 143, della legge 13 luglio 2015, n. 107"*;
- VISTO** il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165 recante *"Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze della Amministrazioni Pubbliche"* e ss. mm. I, in particolare art. 7 comma 6;
- VISTO** il CCNL scuola 2007;
- VISTO** il CCNL scuola 2018;
- VISTO** il PTOF 2022/25 elaborato dal Collegio Docenti ed approvato con delibera n. 61 del 20 dicembre 2021 del Consiglio d'Istituto e successivi aggiornamenti;
- VISTA** la delibera del Collegio dei Docenti n. 44 del 12 maggio 2022 in cui si approvavano i progetti per la scuola primaria a. s. 2022/23, tra i quali il progetto "STEM/STEAM";
- VISTA** la delibera del Consiglio di Istituto n. 81 del 19 maggio 2022 di approvazione dei progetti per l.a.s. 2022/2023;
- CONSIDERATO** che il progetto sarà finanziato dal Comune di Malgrate nell'ambito del piano diritto allo studio a.s. 2022/2023, approvato con delibera n. 142 del 25/08/2022, con il quale veniva finanziato il progetto "STEM/STEAM" per la scuola primaria di Malgrate;
- ACCERTATO** che l'importo non può essere superiore a **€ 1.800,00** omnicomprensivo;
- ACCERTATA** la disponibilità finanziaria sul programma annuale 2023;

VISTO	il progetto STEM/STEAM” per la scuola primaria di Malgrate
VISTA	la disponibilità del docente Parolini Emmanuele prot. n. 1069 del 01/03/2023;
VISTA	la determina prot. n. 1074 del 01/03/2023 con la quale si stabiliva di assegnare l’incarico, per attività di formazione e di progettazione del progetto STEAM “MatematicaMente” della scuola primaria di Malgrate, al docente Parolini Emmanuele;

INCARICA

Parolini Emmanuele, docente presso la scuola primaria di Malgrate, ad espletare l’incarico per la realizzazione del progetto STEAM “MatematicaMente” nelle classi quarte e quinte della scuola primaria di Malgrate.

Il progetto rientra nella didattica STEM/STEAM.

L’approccio alle discipline cosiddette “STEAM” (acronimo di “Science, Technology, Engineering, Arts e Mathematics) è la filosofia educativa alla base di una metodologia didattica innovativa.

Essa è finalizzata allo sviluppo di competenze attraverso l’impiego integrato di conoscenze ed abilità apprese, proprio come agiamo quando mettiamo in campo le nostre competenze sul lavoro o quando ci troviamo a dover affrontare i problemi nella vita quotidiana.

L’approccio alle STEAM offre indicazioni per un nuovo metodo di insegnamento/apprendimento: gli alunni sono chiamati ad utilizzare le conoscenze e le abilità apprese integrandole per risolvere compiti inediti, in situazioni nuove. Essi devono risolvere problemi (opportunamente strutturati dagli insegnanti) trovando soluzioni condivise, creative, facendo ricorso all’utilizzo integrato delle conoscenze elaborate nelle varie discipline, impegnandosi in compiti di problem solving, utilizzando il pensiero laterale, acquisendo dimestichezza con le TIC (tecnologie dell’informazione e della comunicazione).

Obiettivi

L’approccio alle STEAM ha gli obiettivi di:

- abituare i bambini ad integrare le diverse discipline e a lavorare in team;
- sviluppare diversi set di competenze ed una passione per l’esplorazione e la crescita.

Nella scuola 4.0 l’apprendimento non corrisponde più alla mera memorizzazione di nozioni insegnate a comportamenti stagni: nella società attuale i “fatti” sono già alla portata di tutti, immediatamente recuperabili e resi disponibili in tempi brevissimi. L’istruzione oggi consiste nell’imparare a pensare in modo critico, sapendo vagliare le informazioni, imparando come applicare le conoscenze, la ricerca e le abilità per risolvere i problemi in situazioni non note.

Destinatari

Destinatari del progetto sono gli alunni delle classi quarte e quinte della scuola primaria “A. Moro” di Malgrate (LC).

Tempi e modi

Il progetto STEAM “MatematicaMente” avrà inizio a partire dal 2 marzo 2023, si completerà entro il giorno 8/06/2023 e si svolgerà secondo il seguente **calendario**

Classe	Date	Orari	Ore formazione	Ore progettazione
4 ^a A	2 – 9 – 16 – 23 marzo 2023	14:00 – 16:00	9	5,5
	30 marzo 2023	14:00 – 15:00		
4 ^a B	3 – 10 – 17 – 24 marzo 2023	14:00 – 16:00	9	5,5
	31 marzo 2023	14:00 – 15:00		
5 ^a A	9 – 18 – 23 – 30 maggio 2023	14:00 – 16:00	9	5,5
	6 giugno 2023	14:00 – 15:00		
5 ^a B	10 – 24 – 31 maggio 2023	08:00 – 10:00	9	5,5
	19 maggio 2023	14:00 – 16:00		
	6 giugno 2023	15:00 – 16 :00		

e con le seguenti **modalità**:

- incontri 1° e 2°: presentazione, elaborazione e conduzione a gruppi di quiz di matematica/geometria con l'applicativo didattico Kahoot;
- incontri 3° e 4°: presentazione e utilizzo di alcune apps per l'utilizzo di abilità logico-matematiche e visuo-spaziali;
- incontro 5°: restituzione condivisa sul lavoro svolto.

Tutti gli incontri si svolgeranno presso il DIDALAB del plesso di Malgrate tutti i giovedì e venerdì di marzo dalle 14:00 alle 16:00 e prevedono l'utilizzo dei seguenti strumenti:

- n°1 smartboard touch 75”;
- n°1 pc laptop personale (solo insegnante);
- n°10 tablet a disposizione degli studenti;

nonché l'implementazione delle seguenti applicazioni didattiche:

- Kahoot;
- Fractions;
- Symmetry;
- Squarez;
- Skillz;
- Block puzzle.

Costi

L'Istituto Comprensivo Statale di Civate, a fronte dell'attività effettivamente svolta, si impegna a corrispondere al docente **Emmanuele Parolini**, un compenso lordo omnicomprensivo di ogni onere e spese, pari a **1.800,00** (euro milleottocento/00).

Il contributo totale dell'attività verrà corrisposto entro 30 giorni dal termine della prestazione previa presentazione di:

- a) relazione conclusiva dell'attività svolta, in relazione agli obiettivi prefissati e ai risultati raggiunti;
- b) dichiarazione dell'effettivo rispetto del programma delle attività presentato.

La spesa complessiva per la realizzazione del progetto STEAM "MatematicaMente" che ammonta ad € 1.800,00 (milleottocento/00) lordo Stato, sarà imputata al capitolo **P01/07** di cui al Programma Annuale, esercizio finanziario corrente (2023), approvato dal Consiglio d'Istituto in data 31/01/2023.

Per accettazione

Docente Emmanuele Parolini

LA DIRIGENTE SCOLASTICA

Raffaella Maria Crimella

(Firmato digitalmente ai sensi del Codice
dell'Amministrazione digitale e norme ad esso connesse)