



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](mailto:lcic828005@istruzione.it) - [lcic828005@pec.istruzione.it](mailto:lcic828005@pec.istruzione.it)

<https://icscivate.edu.it>

Protocollo digitale

Civate, 01/03/2023

**Oggetto:** determina per il progetto STEAM "MatematicaMente" per gli alunni della 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 Piano Triennale dell’Offerta Formativa (PTOF) 2022/2025 elaborato dal Collegio Docenti ed approvato con delibera n. 61 del 20 dicembre 2021 del Consiglio d’Istituto;
- VISTA** la delibera del Collegio dei Docenti n 44 del 12 maggio 2022 in cui si approvavano i progetti finanziati dalle amministrazioni comunali per la scuola primaria a. s. 2022/23;
- VISTA** la delibera del Consiglio di Istituto n. 81 del 19 maggio 2022 di approvazione dei progetti finanziati dalle amministrazioni comunali per l’a.s. 2022/2023;
- CONSIDERATA** la necessità e l’urgenza di attivare la suddetta progettualità per l’anno scolastico 2022/2023;
- VISTO** il progetto STEAM "MatematicaMente" per le classi quarte e quinte della scuola primaria di Malgrate;
- VISTA** la disponibilità del docente Parolini Emmanuele prot. 1069 del 01/03/2023;
- VERIFICATO** che il progetto trova la sua fonte di finanziamento nel piano di intervento *“diritto allo studio”* del Comune Malgrate per l’anno scolastico 2022/2023 approvato con delibera n. 142 del 25/08/2022 con il quale veniva assegnata la risorsa di € 1.800,00;

**Firmato digitalmente da CRIMELLA RAFFAELLA MARIA**

<b>VISTO</b>	il Programma Annuale Esercizio Finanziario corrente, approvato dal Consiglio d'Istituto con delibera n. 110 del 31/01/2023;
<b>VERIFICATA</b>	la copertura finanziaria verificata dal Direttore dei Servizi Generali ed Amministrativi;
<b>ACCERTATO</b>	che l'importo complessivo non può essere superiore a € 1.800,00;
<b>TUTTO</b>	ciò visto e considerato;

## **DETERMINA**

### **Art. 1**

Le premesse fanno parte integrante e sostanziale del presente provvedimento.

### **Art. 2 – Oggetto**

Di procedere, all'assegnazione dell'incarico per la realizzazione del progetto STEAM "MatematicaMente" nelle classi quarte e quinte della scuola primaria di Malgrate, al docente **Parolini Emmanuele**.

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.

A scuola 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).

### **Art. 3 – Costi**

La spesa complessiva per la realizzazione del progetto "MatematicaMente" ammonta ad €. 1.800,00 (milleottocento/00) lordo Stato, con ritenute e ogni altro accessorio incluso e 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.

### **Art. 4 - Destinatari**

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

### **Art. 5 - Tempi e modi**

Il progetto STEAM "MatematicaMente" avrà inizio a partire dal 2 marzo 2023 e si completerà entro il giorno 8/06/2023, per un totale di 36 ore (9 ore per classe) + 5,5 ore di programmazione e si svolgerà 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 logicomatematiche e visuo-spaziali.
- Incontro 5°: restituzione condivisa sul lavoro svolto.

**Firmato digitalmente da CRIMELLA RAFFAELLA MARIA**

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.

#### **Art. 6 - Obiettivi**

A scuola, 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 compartimenti 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.

#### **Art. 7 - Responsabile del procedimento**

Responsabile del procedimento è la Dirigente Scolastica Raffaella Maria Crimella.

#### **Art. 8**

Il presente provvedimento sarà pubblicato all'albo e nella sezione di amministrazione trasparente.

LA DIRIGENTE SCOLASTICA

Raffaella Maria Crimella

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

**Firmato digitalmente da CRIMELLA RAFFAELLA MARIA**