



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, 15/03/2023

Oggetto: determina per il progetto STEAM “Arrangiarsi in Arte... L'Arte di arrangiarsi” per gli alunni della scuola primaria di Civate.

**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’art. 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;
- VISTA** la determina prot. n. 73 del 10/01/2023 di avvio selezione personale interno per progetto STEM/STEAM;
- VISTA** la proposta progettuale "Arrangiarsi in Arte... L'Arte di arrangiarsi", presentata dalla docente Picchi Rosamaria per la realizzazione del progetto STEAM nella classe quarta e nelle classi quinte della scuola primaria di Civate;
- VISTA** la disponibilità della docente Picchi Rosamaria prot. 705 del 08/02/2023;
- VERIFICATO** che il progetto trova la sua fonte di finanziamento nel piano di intervento “diritto allo studio” del Comune Civate per l’anno scolastico 2022/2023 approvato con delibera n. 39 del 03/10/2022 con il quale veniva assegnata la risorsa di € 1.500,00;
- VISTO** il Programma Annuale Esercizio Finanziario corrente, approvato dal Consiglio d’Istituto con delibera n. 110 del 31/01/2023;

**Firmato digitalmente da CRIMELLA RAFFAELLA MARIA**

**VERIFICATA** la copertura finanziaria verificata dal Direttore dei Servizi Generali ed Amministrativi;

**ACCERTATO** che l'importo complessivo non può essere superiore a € 1.500,00;

**TUTTO** 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 alla docente **Picchi Rosamaria**, per la realizzazione nella classe quarta e nelle classi quinte della scuola primaria di Civate, del modulo “**Arrangiarsi in Arte... L'Arte di arrangiarsi**” nell'ambito del progetto Stem/Steam, utilizzando il metodo **Tinkering**.

Il tinkering è un metodo educativo utilizzato per avvicinare in modo pratico i bambini allo studio delle stem, giocando e partecipando in prima persona.

Tinkering è una parola inglese che vuol dire “armeggiare, riparare, darsi da fare”.

La metodologia del Tinkering parte dall'idea che il processo di apprendimento avviene costruendo materialmente un oggetto reale. Questa metodologia incoraggia i bambini a costruire attivamente e a sperimentare facendo prove, smontando, modificando.

Ingrediente imprescindibile delle attività di tinkering è lo stimolo alla risoluzione di problemi, lavorando in gruppo e collaborando per raggiungere un obiettivo, come succede con il coding e la robotica educativa. Non si eseguono semplici istruzioni ma si costruisce, da protagonisti attivi.

Con il tinkering gli alunni hanno un approccio pratico con le discipline scientifiche durante il quale mettono da parte il nozionismo e lo studio teorico e si dedicano a un'attività di tipo laboratoriale.

La metodologia di lavoro attivo, learning by doing, non è nuova ma sta prendendo piede, perché associa l'attività del bambino alla formalizzazione del pensiero computazionale e perché collega il mondo della scuola al mondo reale.

### **Art. 3 – Costi**

La spesa complessiva per la realizzazione del progetto “**Arrangiarsi in Arte... L'Arte di arrangiarsi**” ammonta ad €. 1.500,00 (millecinquecento/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 della classe quarta e delle classi quinte della scuola primaria “A. Manzoni” di Civate (LC).

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

Il progetto STEAM “**Arrangiarsi in Arte... L'Arte di arrangiarsi**” avrà inizio a partire dal **21 marzo 2023** e si completerà entro il giorno **8/06/2023**, per un totale di 31 ore e mezza (10 ore e mezza per classe) + 2 ore di programmazione e si svolgerà con le seguenti modalità:

5 incontri da 2 ore ciascuno per classe:

- incontri 1, 2 e 3: presentazione, elaborazione e conduzione in gruppi dei laboratori;
- incontri 4 e 5: completamento lavori e restituzione condivisa sul lavoro svolto.

Le attività sono strutturate come fossero un gioco.

Lo scopo è quello di realizzare oggetti utilizzando spesso materiali di recupero reperibili anche in casa come scatole, bicchieri, fili metallici, bottiglie usate.

**L'errore** è parte fondamentale del processo e perde ogni valenza negativa. Attraverso gli errori si torna indietro, si cercano soluzioni alternative e si impara a risolvere un problema. I bambini devono capire che non si può trovare la soluzione giusta senza prima aver provato e sbagliato.

Il Percorso dedicato alle Steam e al Tinkering è strutturato come un laboratorio.

Nella fase iniziale ai bambini viene presentata una contestualizzazione dell'argomento.

Gli argomenti affrontati saranno:

- la ruota e le sue applicazioni: **la ruota idraulica**
- i mezzi di trasporto: **il tubo del vento**
- gli strumenti degli scienziati: **la bilancia a due bracci**
- dai rotoli di papiro ai libri digitali: **la stampa**
- dalla Meridiana all'orologio atomico: **la clessidra**

Al termine della contestualizzazione, si entra nel vivo dell'attività con il **tinkering lab**.

Alla classe viene proposta un'attività: realizzare un oggetto utilizzando i materiali a disposizione per copiare un'idea e rifarla in modo più semplice.

Viene presentata un'immagine-stimolo del prodotto realizzato e viene suggerito un elenco di materiali. Il materiale è fruibile, non necessita di spiegazioni né di istruzioni preconfezionate.

Viene richiesto ai **tinkerer** di scoprire da soli e di scrivere le istruzioni per realizzare l'oggetto in questione. I bambini non devono essere aiutati (soprattutto manualmente).

Attraverso la formulazione dei problemi e la loro soluzione si attiva il pensiero computazionale "facendo" e soprattutto "giocando".

E' previsto l'utilizzo dei seguenti strumenti:

- n°1 smartboard touch 7;
- n°1 pc laptop personale (solo per l'insegnante);
- materiale di facile consumo e di riciclaggio.

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

Implementare l'approccio alle discipline STEAM e le relative competenze trasversali.

#### **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)