



ISTITUTO COMPRENSIVO ROVIGO 1
 Via della Costituzione, 6 - 45100 ROVIGO
 Tel. 0425/30600
 Codice Fiscale 93027540298 - Cod. Mecc. ROIC82000Q -
 e-mail: roic82000q@istruzione.it - Sito web: www.icrovigo1.edu.it -
 PEC: roic82000q@pec.istruzione.it



FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato dall'Unione europea
 NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione e del Merito



Italiadomani
 PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Allegato esplicativo relativo all'avviso interno rivolto alla selezione delle figure professionali di n.15 incarichi di esperti e n.27 incarichi di tutor per la formazione e il potenziamento delle competenze stem e multilinguistiche, in orario co-curricolare o pomeridiano, non coincidente con l'orario di servizio

Piano Nazionale Di Ripresa E Resilienza - Missione 4: Istruzione E Ricerca - Componente 1

Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università. Investimento3.1: Scuola 4.0 – Nuove competenze e nuovi linguaggi

Competenze STEM e multilinguistiche nelle scuole statali (D.M. 65/2023)

Progetto "STEM & GO"

CNP: M4C1I3.1-2023-1143

CUP: E14D23004860006

Intervento A AREA S.T.E.M.: Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle STEM, digitali e innovazione, finalizzate alla promozione di pari opportunità di genere		
N. Percorso	TITOLO DEL PERCORSO	Descrizione del percorso
1	Artematicando	Il progetto è rivolto agli alunni della scuola dell'infanzia e si pone come obiettivo di condurre l'apprendimento di concetti matematici all'interno di ambienti creativi e quotidiani già dalla scuola dell'infanzia, in modo da consentire la facilitazione nell'apprendimento di tali concetti e un conseguente miglioramento nelle prove strutturate negli ordini successivi di scuola anche con riferimento alle prove Invalsi. Attraverso l'arte, i bambini si avvicinano alla geometria, alle relazioni spaziali e topologiche, al coding, alla statistica e all'aritmetica in genere.
2	Artematicando	Il progetto è rivolto agli alunni della scuola dell'infanzia e si pone come obiettivo di condurre l'apprendimento di concetti matematici all'interno di ambienti creativi e quotidiani già dalla scuola dell'infanzia, in modo da consentire la facilitazione nell'apprendimento di tali concetti e un conseguente miglioramento nelle prove strutturate negli ordini successivi di scuola anche con riferimento alle prove Invalsi. Attraverso l'arte, i bambini si avvicinano alla geometria, alle relazioni spaziali e topologiche, al coding, alla statistica e all'aritmetica in genere.
3	La mossa del cavallo (solo tutor)	Il percorso, rivolto agli alunni della classe quinta A della Scuola Primaria "G. Pascoli", ha come finalità l'apprendimento delle regole del gioco degli scacchi. Gli alunni, giocando, hanno l'occasione per sviluppare le molteplici competenze disciplinari e non, associabili agli scacchi, quali visione

Firmato digitalmente da CAMPINI MARCO

		geometrica e spaziale, inferenza logica, pensiero creativo, rispetto delle regole, memoria, concentrazione, pianificazione, finalizzazione delle attività, spirito sportivo e sano agonismo.
4	La mossa del cavallo (solo tutor)	Il percorso, rivolto agli alunni della classe quinta B della Scuola Primaria "G. Pascoli", ha come finalità l'apprendimento delle regole del gioco degli scacchi. Gli alunni, giocando, hanno l'occasione per sviluppare le molteplici competenze disciplinari e non, associabili agli scacchi, quali visione geometrica e spaziale, inferenza logica, pensiero creativo, rispetto delle regole, memoria, concentrazione, pianificazione, finalizzazione delle attività, spirito sportivo e sano agonismo.
5	La mossa del cavallo (solo tutor)	Il percorso, rivolto agli alunni della classe quinta C della Scuola Primaria "G. Pascoli", ha come finalità l'apprendimento delle regole del gioco degli scacchi. Gli alunni, giocando, hanno l'occasione per sviluppare le molteplici competenze disciplinari e non, associabili agli scacchi, quali visione geometrica e spaziale, inferenza logica, pensiero creativo, rispetto delle regole, memoria, concentrazione, pianificazione, finalizzazione delle attività, spirito sportivo e sano agonismo.
6	Bonifacio Chess skill (solo tutor)	Il percorso, rivolto agli alunni di tutte le classi della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio", ha come finalità l'approfondimento delle regole del gioco degli scacchi in una prospettiva interdisciplinare. Gli alunni, giocando, hanno l'occasione per sviluppare o affinare le molteplici competenze, matematiche e non, associabili agli scacchi, quali visione geometrica e spaziale, inferenza logica, pensiero creativo, rispetto delle regole, memoria, concentrazione, pianificazione, finalizzazione delle attività, spirito sportivo e sano agonismo.
7	Scienziate con la Miri	Il percorso, rivolto alle alunne e agli alunni delle classi terze e quarte della Scuola Primaria "G. Pascoli", si propone di far conoscere la vita e il lavoro delle scienziate, donne che possono fungere da modello positivo a cui ispirarsi, (Marie Curie, Rita Levi Montalcini, Margherita Hack, Emma Strada, Samantha Cristoforetti, ecc.). Attraverso l'utilizzo della tecnologia immersiva MIRI, gli alunni faranno un'esperienza sensoriale dei contenuti in modo da vivificare il Metodo ACA® (Ascolto, Comunicazione, Azione), che garantisce la massima incisività e agevola la sedimentazione degli apprendimenti.
8	Robotica e coding (solo tutor)	Il percorso è rivolto agli alunni di una classe quinta della Scuola Primaria "G. Pascoli" e propone un primo approccio al linguaggio del pensiero computazionale e alla sua applicazione per la programmazione ai robot pensati per la didattica.
9	In viaggio verso il Coding	Il percorso è rivolto agli alunni delle classi prime della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio" e si propone di avviare i ragazzi alla programmazione a blocchi, attraverso l'utilizzo di semplici robot in grado di muoversi e reagire su superfici fisiche e digitali, seguendo percorsi colorati, oppure tramite piattaforma Scratch.
10	Introduzione alla Robotica (solo tutor)	Il percorso, rivolto agli alunni delle classi prime della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio", offre agli studenti la possibilità di imparare a costruire e a programmare robot, sviluppando il pensiero computazionale e le competenze di programmazione. Sarà altresì possibile esplorare le applicazioni dell'intelligenza artificiale alla robotica e ad altri settori.

11	Il mio amico Robot (solo tutor)	Il percorso, rivolto agli alunni delle classi seconde della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio", offre agli studenti la possibilità di imparare a costruire e a programmare robot, sviluppando il pensiero computazionale e le competenze di programmazione di robot Lego.
12	Robo-code (solo tutor)	Il percorso è rivolto agli alunni delle classi terze della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio" e si propone di sviluppare le competenze relative alla costruzione e alla programmazione di robot Lego, sviluppando il pensiero computazionale.
13	ICDL_Presentation	Il percorso è rivolto agli alunni delle classi prime della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio" e si propone di sviluppare le competenze necessarie per comunicare informazioni utilizzando software di presentazione. Al termine, gli alunni saranno accompagnati alla sessione d'esame che attesta il livello di competenze e abilità informatiche conseguite.
14	ICDL_Word Processing	Il percorso è rivolto agli alunni delle classi seconde della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio" e si propone di sviluppare le competenze necessarie per creare documenti complessi, accattivanti e di facile lettura. Al termine, gli alunni saranno accompagnati alla sessione d'esame che attesta il livello di competenze e abilità informatiche conseguite.
15	ICDL 3_Spreadsheets	Il percorso è rivolto agli alunni delle classi terze della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio" e si propone di sviluppare le competenze necessarie per organizzare e analizzare i dati utilizzando un software per fogli di calcolo. Al termine, gli alunni saranno accompagnati alla sessione d'esame che attesta il livello di competenze e abilità informatiche conseguite.
16	Gioca Mat 1	Il percorso, rivolto agli alunni delle classi prime della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio", offre la possibilità di mettersi in gioco mediante la risoluzione di quesiti logico-matematici selezionati all'interno dell'archivio "Giochi matematici" (Kangourou e Pristem-Bocconi) e di partecipare in modo ludico a giochi individuali e/o a squadre (es. domino con le frazioni, battaglia navale sul piano cartesiano, SudoKu, Tangram, Rolling Cubes).
17	Gioca Mat 2	Il percorso, rivolto agli alunni delle classi seconde della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio", offre la possibilità di mettersi in gioco mediante la risoluzione di quesiti logico-matematici selezionati all'interno dell'archivio "Giochi matematici" (Kangourou e Pristem-Bocconi) e di partecipare in modo ludico a giochi individuali e/o a squadre (es. domino con le frazioni, battaglia navale sul piano cartesiano, SudoKu, Tangram, Rolling Cubes).
18	Il mio Videogame	Il percorso, rivolto agli alunni delle classi prime della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio", si propone di stimolare un approccio attivo e creativo nei confronti della realtà, anche mediante nuove forme di espressione come il coding. Gli studenti impareranno divertendosi, le conoscenze di base dell'informatica, l'utilizzo di algoritmi per la risoluzione di problemi e le prime tecniche di programmazione.
19	Leggere la scienza	Il percorso, rivolto agli alunni delle classi terze della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio", propone la lettura, la comprensione e la discussione di articoli scientifici. Gli studenti, affrontando tematiche di attualità con rigore scientifico, mettono sotto una lente d'ingrandimento il mondo delle Scienze e le modalità di divulgazione delle stesse. Stimolati dalla curiosità, conducono un dibattito confrontandosi tra pari e con il docente su un argomento che possa permettere loro di ampliare le conoscenze e imparare

		a riconoscere l'attendibilità delle fonti.
20	Che impresa! (solo tutor)	Il modulo, rivolto agli alunni delle classi terze della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio", si inserisce nel percorso di preparazione specifica alla scuola superiore scelta. Il gruppo sarà coinvolto nell'acquisizione di competenze tecniche relative al funzionamento di un'azienda. I prodotti saranno pubblicizzati ed inseriti nella "Rete delle Aziende simulate", per poter ricevere gli ordinativi ed attivare la compra-vendita degli stessi.
Intervento A AREA S.T.E.M.: Percorsi di mentoring per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM, anche rivolti alle famiglie		
21	Orientamento professionalizzante (solo esperto)	Il modulo, rivolto agli alunni delle classi terze della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio", s'inserisce nel percorso di orientamento verso gli indirizzi STEM e fornisce un'opportunità di supporto per una scelta più consapevole e meditata della scuola secondaria di secondo grado, coinvolgendo anche le famiglie. Esso è finalizzato alla possibilità di maggiore successo scolastico e ad incrementa motivazione e realizzazione personale.

Intervento A AREA MULTILINGUISTICA: Percorsi di formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti		
22	Recitar en español	Il percorso di recitazione in lingua spagnola, rivolto agli alunni delle classi seconde e terze della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio", propone attività di recitazione in lingua e costituisce un'occasione per esprimere la propria personalità e convogliare emozioni, pensieri, gesti, superando la barriera del linguaggio e favorendo l'inclusione.
23	Réciter en français	Il percorso di recitazione in lingua francese, rivolto agli alunni delle classi seconde e terze della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio", propone attività di recitazione in lingua e costituisce un'occasione per esprimere la propria personalità e convogliare emozioni, pensieri, gesti, superando la barriera del linguaggio e favorendo l'inclusione.
24	Inglese potenziato	Il laboratorio, rivolto agli alunni delle classi terze della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio", offre la possibilità di sperimentare l'applicazione delle proprie competenze linguistiche in ambiti inconsueti, quali il sottotitolaggio di audiovisivi.
25	Verso la certificazione A2 Key for Schools (solo tutor)	Il percorso, rivolto agli alunni delle classi terze della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio" mira a potenziare le abilità linguistiche di <i>Speaking</i> e di <i>Writing</i> nella lingua inglese, permettendo di acquisire maggiore competenza e fiducia nelle proprie capacità, con l'obiettivo di affrontare in modo consapevole l'esame di certificazione linguistica A2 Key for Schools del sistema Cambridge Assessment

26	<p>Lettorato e potenziamento linguistico in lingua FRANCESE (solo tutor)</p>	<p>Il percorso, rivolto agli alunni delle classi seconde della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio", propone lezioni con insegnante di madrelingua qualificata, per lo sviluppo delle competenze della seconda lingua straniera.</p>
27	<p>Lettorato e potenziamento linguistico in lingua SPAGNOLA (solo tutor)</p>	<p>Il percorso, rivolto agli alunni delle classi seconde della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio", propone lezioni con insegnante di madrelingua qualificata, per lo sviluppo delle competenze della seconda lingua straniera.</p>
28	<p>Lettorato e potenziamento linguistico in lingua SPAGNOLA (solo tutor)</p>	<p>Il percorso, rivolto agli alunni delle classi seconde della Scuola Secondaria di I grado "G. Bonifacio", propone lezioni con insegnante di madrelingua qualificata, per lo sviluppo delle competenze della seconda lingua straniera.</p>