

**FUTURA****LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione  
e del MeritoItaliadomani  
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZAPIANO NAZIONALE  
**SCUOLA digitale****ISTITUTO COMPRENSIVO  
CAPOL D.D.**

SCUOLA CON PERCORSI AD INDIRIZZO MUSICALE

PLESSO SCUOLA SECONDARIA I GRADO: "G. Mazzini" tel. 0823.452954

PLESSI SCUOLA PRIMARIA E INFANZIA: "N. Green" tel. 0823.422239

PLESSO SCUOLA DELL'INFANZIA: "VIA MILANO" tel. 0823.457980

Ambito Campania 0007 – DR Campania – Ambito CE-7 – Distretto di appartenenza 014



Erasmus+

pon  
2014-2020

Cambridge

English Qualifications

**FUTURA****LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI**Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione  
e del MeritoItaliadomani  
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

A:

- *Albo*
- *Alunni e Famiglie*
- *Sito sezione PNRR*

**OGGETTO:** 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 – investimento 3.1 “Nuove  
competenze e nuovi linguaggi nell’ambito della Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 –  
“Potenziamento dell’offerta dei servizi all’istruzione: dagli asili nido all’Università” del Piano nazionale di  
ripresa e resilienza finanziato dall’Unione europea – Next Generation EU”

C.U.P.: E44D23003160006

Titolo del Progetto “STEM E MULTILINGUISMO”

Codice del Progetto: M4C1I3.1-2023-1143-P-27779

**Avviso di selezione allievi per l'ammissione ai percorsi formativi ricadenti nel progetto di cui in oggetto in attività pomeridiana (EXTRACURRICOLARE) per gli alunni a T.N. e curricolare per gli alunni a T.P.**

**Articolazione e durata del corso:**

Il percorso formativo sarà articolato nelle seguenti edizioni

Codice Edizione	Titolo Edizione	Descrizione	n° ore
<b>MODULO</b> <b>1</b>	Tipologia di modulo: Percorso di alfabetizzazione al CODING	La scuola dell'infanzia diventa una palestra dove i bambini allenano il loro pensiero computazionale, ma dove allo stesso tempo si cerca di guidarli all'uso attivo e consapevole delle tecnologie, offrendo loro la possibilità di sperimentare nuove modalità e nuovi contesti per riflettere, cooperare, sviluppare la	24

	<p>Titolo del Modulo: “Programmo e mi diverto”</p>	<p>creatività e imparare; ma anche l'opportunità di essere dalla parte di chi programma per creare e non solo di chi semplicemente clicca per usufruire. E' possibile acquisire alcune capacità come:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• capire cos'è un algoritmo: facendo scoprire ai bambini che sono algoritmi alcuni dei modi di operare, nella vita di tutti i giorni o a scuola, che realizziamo (quasi) automaticamente;</li> <li>• usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi;</li> <li>• capire i principi alla base del funzionamento di un computer;</li> <li>• selezionare, trasportare e lasciare: attività di drag and drop.</li> </ul> <p>Scuola dell'Infanzia Viale Europa ORARIO EXTRACURRICOLARE</p>	
<p><b>MODULO</b> <u>2</u></p>	<p>Tipologia di modulo: Percorso di alfabetizzazione al CODING Titolo del Modulo: “Programmo e imparo”</p>	<p>La scuola dell'infanzia diventa una palestra dove i bambini allenano il loro pensiero computazionale, ma dove allo stesso tempo si cerca di guidarli all'uso attivo e consapevole delle tecnologie, offrendo loro la possibilità di sperimentare nuove modalità e nuovi contesti per riflettere, cooperare, sviluppare la creatività e imparare; ma anche l'opportunità di essere dalla parte di chi programma per creare e non solo di chi semplicemente clicca per usufruire. E' possibile acquisire alcune capacità come:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• capire cos'è un algoritmo: facendo scoprire ai bambini che sono algoritmi alcuni dei modi di operare, nella vita di tutti i giorni o a scuola, che realizziamo (quasi) automaticamente;</li> <li>• usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi;</li> <li>• capire i principi alla base del funzionamento di un computer;</li> <li>• selezionare, trasportare e lasciare: attività di drag and drop.</li> </ul> <p>Scuola dell'Infanzia Via Milano ORARIO CURRICOLARE</p>	24
<p><b>MODULO</b> <u>3</u></p>	<p>Tipologia di modulo: Percorso di alfabetizzazione al CODING Titolo del Modulo: “Esploriamo il mondo STEM”</p>	<p>Esplorare il mondo dei progetti STEM nella scuola dell'infanzia rappresenta un'opportunità per introdurre i bambini a concetti scientifici, tecnologici, ingegneristici e matematici in modo divertente e coinvolgente. Uno degli esempi più interessanti è quello della costruzione di semplici macchine con materiali di riciclo, che permette ai bambini di sperimentare e apprendere principi di ingegneria e fisica in modo pratico. Attraverso questo tipo di attività, i bambini possono sviluppare competenze di problem solving e pensiero critico, oltre a stimolare la loro creatività.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare il gioco come strumento educativo: la creazione di giochi e attività interattive che</li> </ul>	24

		coinvolgono concetti STEM può rendere l'apprendimento divertente e stimolante per i bambini. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Incentivare l'esplorazione e la scoperta: fornire ai bambini materiali e strumenti per esplorare e sperimentare in modo autonomo, incoraggiando la curiosità e la ricerca.</li> <li>• Collegare i progetti STEM alla vita quotidiana: mostrare ai bambini come i concetti scientifici e matematici sono presenti nel loro ambiente quotidiano, rendendo l'apprendimento più significativo e concreto.</li> </ul> Scuola dell'Infanzia Via Milano ORARIO CURRICOLARE	
<b>MODULO</b> <u>4</u>	<b>Tipologia di modulo:</b> <b>Percorso di pensiero computazionale</b> <b>Titolo del Modulo:</b> "Si...STEM...iamo l'orto"	Creazione di un orto didattico; attraverso questa attività, i bambini possono imparare nozioni di biologia, botanica e ecologia, osservando direttamente il ciclo di vita delle piante e l'importanza della cura dell'ambiente. Inoltre, l'orto può essere un'occasione per insegnare concetti matematici, come la misurazione e la quantificazione, durante la semina e la raccolta. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppare il pensiero cognitivo e sociale</li> <li>• Introdurre in modo intuitivo e ludico i concetti base di rispetto per l'ambiente attraverso la metodica del pensiero computazionale</li> <li>• Acquisire competenze fondamentali per affrontare le sfide del futuro in modo creativo e consapevole.</li> </ul> Scuola dell'Infanzia Via Milano ORARIO CURRICOLARE	24
<b>MODULO</b> <u>5</u>	<b>Tipologia di modulo:</b> <b>Percorso di alfabetizzazione al CODING</b> <b>Titolo del Modulo:</b> "ProgrammiAMO insieme"	Il Coding favorisce lo sviluppo logico del pensiero, un approccio curioso di fronte alla realtà e la capacità di provare a risolvere i problemi o di ripartire dagli errori o dagli ostacoli incontrati nei processi formativi. Il coding diventa uno strumento che accompagna l'allievo nel maturare il proprio pensiero logico; un approccio metodologico che lo aiuta ad apprendere e a sviluppare le capacità di analisi, di scomposizione di un dato problema; gli permette di comprendere le ragioni di un determinato fattore e di poter elaborare delle soluzioni. Non si impara solo a programmare ma si programma per apprendere. <b>OBIETTIVI GENERALI:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introdurre in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione per sviluppare il pensiero computazionale.</li> <li>- Sviluppare capacità di problem solving</li> <li>- Stimolare e potenziare lo sviluppo di capacità cognitive mediante attività laboratoriali.</li> </ul> classi 1° e 2° TEMPO PIENO della Scuola Primaria ORARIO CURRICOLARE	24

<p><b>MODULO 6</b></p>	<p><b>Tipologia di modulo: Percorso di Matematica/Scienze Laboratoriale e Geometria attiva e Laboratoriale</b>  <b>Titolo del Modulo: “Linee...di numeri”</b></p>	<p>L'apprendimento della matematica diventa facile se l'approccio ludico, manipolato e interattivo sono al centro del percorso stimolando l'alunno/a alla ricerca di strategie, ragionamenti e percorsi mentali. Riconoscere e manipolare figure geometriche semplici e complesse, individuarle nella realtà che ci circonda cogliendo le loro caratteristiche/proprietà è l'obiettivo del progetto. Obiettivo da perseguire utilizzando materiali di uso quotidiano ma soprattutto strumenti tecnologici e applicativi digitali.</p> <p>OBIETTIVI GENERALI:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere il pensiero computazionale per sviluppare competenze logiche;</li> <li>- Saper utilizzare in modo consapevole nuovi strumenti tecnologici e kit di robotica;</li> <li>- Riconoscere le principali figure piane e solide</li> </ul> <p><b>classi 1° e 2° TEMPO NORMALE della Scuola Primaria ORARIO EXTRACURRICOLARE</b></p>	<p>24</p>
<p><b>MODULO 7</b></p>	<p><b>Tipologia di modulo: Percorso di Progettazione di Realtà Aumentata (AR) e virtuale (VR)</b>  <b>Titolo del Modulo: “Spazi reali?”</b></p>	<p>Il principale obiettivo del percorso è quello di permettere agli alunni/e di capire come le nuove tecnologie digitali possono essere sfruttate anche per l'apprendimento, e non soltanto per fini ludici o divulgativi. Realtà Aumentata e Virtuale infatti possono essere utilizzate anche come veicolo di contenuti e nuove forme di apprendimento che facilitano il percorso didattico, sempre ovviamente veicolati dal docente. Il corso prevede un'introduzione alle tecnologie dal punto di vista teorico per poi consentire agli alunni/e di sperimentare e creare, in spazi virtuali, esperienze e potenzialità della AR/VR.</p> <p>OBIETTIVI GENERALI:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere il pensiero computazionale per sviluppare competenze logiche;</li> <li>- Saper utilizzare in modo consapevole nuovi strumenti tecnologici e kit per la realtà aumentata e virtuale;</li> <li>- Saper riconoscere limiti e potenzialità delle nuove tecnologie.</li> </ul> <p><b>classi 3°, 4° e 5° TEMPO PIENO della Scuola Primaria ORARIO CURRICOLARE</b></p>	<p>24</p>
<p><b>MODULO 8</b></p>	<p><b>Tipologia di modulo: Percorso di CODING e ROBOTICA</b>  <b>Titolo del Modulo: “mi LEGO al futuro”</b></p>	<p>Il Coding favorisce lo sviluppo logico del pensiero, un approccio curioso di fronte alla realtà e la capacità di provare a risolvere i problemi o di ripartire dagli errori o dagli ostacoli incontrati nei processi formativi. Il coding e il tinkering diventano strumenti che accompagnano l'allievo nel maturare il proprio pensiero logico; un approccio metodologico che lo aiuta ad apprendere e a sviluppare le capacità cognitive. La possibilità di programmare Robot e di utilizzare materiali</p>	<p>24</p>

		<p>vicinissimi al proprio mondo (es. i mattoncini LEGO) stimola e affascina gli alunni/e e li conduce ad un apprendere divertendosi.</p> <p>OBIETTIVI GENERALI:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introdurre in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione per sviluppare il pensiero computazionale.</li> <li>- Sviluppare capacità di problem solving</li> <li>- Saper utilizzare in modo consapevole nuovi strumenti tecnologici e kit di robotica</li> </ul> <p><b>classi 3°, 4° e 5° TEMPO NORMALE della Scuola Primaria IN ORARIO EXTRACURRICOLARE</b></p>	
<b>MODULO 9</b>	<p><b>Tipologia di modulo: Percorso di alfabetizzazione al CODING</b></p> <p><b>Titolo del Modulo: “Programmo...il futuro”</b></p>	<p>Nella Scuola Secondaria di primo grado l’obiettivo è sviluppare pensiero computazionale, attraverso l’utilizzo di costrutti più complessi della programmazione, per la realizzazione di algoritmi ottimizzati ed efficaci alla risoluzione di problemi, utilizzando la anche robotica educativa.</p> <p>L’utilizzo di strumenti didattici a difficoltà progressiva, come ad esempio il portale code.org, è indispensabile ad introdurre alcuni concetti piuttosto astratti, come ad esempio le funzioni con i parametri.</p> <p>Il coding, quindi, diventa uno strumento che accompagna l’allievo nel maturare il proprio pensiero logico; un approccio metodologico che lo aiuta ad apprendere e a sviluppare le capacità di analisi, di scomposizione di un dato problema</p> <p>OBIETTIVI GENERALI:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introdurre in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione per sviluppare il pensiero computazionale.</li> <li>- Sviluppare capacità di problem solving</li> <li>- Imparare a scrivere algoritmi in maniera corretta e a risolvere problemi complessi scomponendoli in problemi più semplici.</li> </ul> <p><b>classi 1° Scuola Secondaria di primo grado IN ORARIO EXTRACURRICOLARE</b></p>	24
<b>MODULO 10</b>	<p><b>Tipologia di modulo: Percorso di Geometria attiva e Laboratoriale</b></p> <p><b>Titolo del Modulo: “Un mondo da scoprire”</b></p>	<p>L’apprendimento della geometria diventa facile se l’approccio ludico, manipolato e interattivo sono al centro del percorso stimolando l’alunno/a alla ricerca di strategie, ragionamenti e percorsi mentali. Riconoscere e manipolare figure geometriche semplici e complesse, individuarle nella realtà che ci circonda cogliendo le loro caratteristiche/proprietà è l’obiettivo del progetto. Obiettivo da perseguire utilizzando materiali di uso quotidiano ma soprattutto strumenti tecnologici e applicativi digitali (es. Geogebra).</p> <p>OBIETTIVI GENERALI:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere il pensiero computazionale per sviluppare competenze logiche;</li> </ul>	24

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper utilizzare in modo consapevole nuovi strumenti tecnologici e kit di robotica;</li> <li>- Distinguere le principali caratteristiche e proprietà delle figure piane e solide</li> </ul> <b>classi 1° della Scuola Secondaria di primo grado</b> <b>ORARIO EXTRACURRICOLARE</b>	
<b><u>MODULO 11</u></b>	<p><b>Tipologia di modulo: Percorso di Progettazione di Realtà Aumentata (AR) e virtuale (VR)</b>  <b>Titolo del Modulo: “Spazi reali e virtuali”</b></p>	<p>Il principale obiettivo del percorso è quello di permettere agli alunni/e di capire come le nuove tecnologie digitali possono essere sfruttate anche per l'apprendimento, e non soltanto per fini ludici o divulgativi. Realtà Aumentata e Virtuale infatti possono essere utilizzate anche come veicolo di contenuti e nuove forme di apprendimento che facilitano il percorso didattico, sempre ovviamente veicolati dal docente. Il corso prevede un'introduzione alle tecnologie dal punto di vista teorico e concettuale per poi consentire agli alunni/e di sperimentare e creare, in spazi virtuali, esperienze e potenzialità della AR/VR.</p> <p><b>OBIETTIVI GENERALI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere il pensiero computazionale per sviluppare competenze logiche;</li> <li>- Saper utilizzare in modo consapevole nuovi strumenti tecnologici e kit per la realtà aumentata e virtuale;</li> <li>- Saper riconoscere limiti e potenzialità delle nuove tecnologie.</li> </ul> <b>classi 2° della Scuola Secondaria di primo grado</b> <b>EXTRACURRICOLARE</b>	24
<b><u>MODULO 12</u></b>	<p><b>Tipologia di modulo: Percorso di Tinkering e Making</b>  <b>Titolo del Modulo: “Penso e....creo”</b></p>	<p>L'apprendimento con le STEM promuove un ambiente di apprendimento inclusivo in cui tutti gli studenti sono in grado di impegnarsi e contribuire per raggiungere l'obiettivo. Queste attività si sposano benissimo con il making e tinkering. Il making è dar vita a un progetto comune tramite la fabbricazione di qualcosa. Il tinkering viene considerato, invece, una palestra per aspiranti maker che insegna a “pensare con le mani”, un metodo educativo per avvicinare ragazzi/e allo studio delle materie STEM in modo pratico e divertente infatti tutte le attività vengono lanciate sotto forma di gioco o di sfida, e lo scopo è realizzare oggetti di vario genere usando materiali facilmente reperibili.</p> <p><b>OBIETTIVI GENERALI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acquisire familiarità con la filosofia del Tinkering, Making e del Saper Fare.</li> <li>- Sviluppare competenze di ideazione, progettazione e costruzione.</li> <li>- Favorire la creatività, l'inventiva, la scoperta e l'innovazione.</li> <li>- Incentivare la collaborazione e la visione positiva dell'errore.</li> </ul> <b>classi 3° Scuola Secondaria di primo grado</b>	24

		<b>ORARIO EXTRACURRICOLARE</b>	

### **Destinatari: caratteristiche e requisiti di accesso**

Il corso è rivolto a n. 22 partecipanti per edizione, studenti della scuola, selezionati in funzione dalle domande pervenute aventi i seguenti requisiti

- Essere nell'anno scolastico 2024/2025 iscritti all'istituto;
- Nel caso di esubero delle richieste rispetto alla capienza del corso, sarà utilizzato come criterio di selezione l'ordine temporale di consegna e protocollo delle domande di iscrizione ai corsi;
- Avere manifestato durante il presente anno scolastico, o nei precedenti, forti motivazioni al miglioramento e all'apprendimento non convenzionale
- Per i moduli riservati alla scuola primaria sarà data precedenza alle iscrizioni degli studenti e delle studentesse scuola primaria che nell'a.s. 23-24 non hanno partecipato al Pon Agenda Sud modulo Facciamo sITEMa

Nel caso di esubero di candidature il Dirigente Scolastico si riserva il diritto di ammettere un numero superiore di alunni

**Si specifica che il calendario sarà predisposto dall'amministrazione tenendo conto delle esigenze organizzative e del buon funzionamento della scuola.**

**Per il tempo pieno sarà prevista la rotazione di giorno settimanale per garantire l'equo equilibrio delle discipline curriculari**

### **Modalità presentazione domanda**

Il candidato presenterà alla segreteria didattica dell'Istituto a mezzo e-mail ceic86700d@istruzione.it, la documentazione di seguito indicata:

- domanda di ammissione al corso, redatta sull'apposito modello "Allegato A" dell'avviso debitamente firmato da entrambi i genitori barrando l'ultima colonna corrispondente al modulo che si sceglie;
- fotocopia di un valido documento e codice fiscale del candidato
- Dichiarazione di assunzione di responsabilità e liberatoria, contenuto nella domanda di partecipazione, da parte dei genitori dell'alunno, debitamente firmata e corredata dal documento di identità di almeno uno dei genitori.

La domanda di ammissione, corredata della suddetta documentazione, dovrà essere presentata a mezzo email ceic86700@istruzione.it, a pena di esclusione, **entro le ore 13,00 del giorno 25/09/2024.**

Farà fede il protocollo della scuola.

La modulistica è allegata al presente avviso ed è scaricabile dal sito **della scuola** nella sezione FUTURA D.M. 65/2023

### **Valutazione delle domande e modalità di selezione**

La valutazione delle candidature pervenute verrà effettuata dal dirigente scolastico che potrà all'occorrenza servirsi di apposita commissione formata dal Gruppo di Lavoro

L'istruttoria delle domande, per valutarne l'ammissibilità sotto il profilo formale, avverrà con le seguenti modalità:

- Rispetto dei termini di partecipazione delle domande (farà fede il protocollo di ricezione della SEGRETERIA);
- Verifica della correttezza e completezza della documentazione

### **Elenco degli ammessi**

L'ammissione degli alunni al percorso sarà comunicata all'indirizzo email fornito nella domanda di partecipazione.

### **Sede di svolgimento**

Il percorso formativo si svolgerà presso l'istituzione scolastica nel rispettivo plesso di appartenenza dell'ordine di

scuola, salvo uscite sul territorio secondo un calendario da concordare e che sarà pubblicato sul sito dell'Istituto

**Frequenza al corso**

La frequenza al corso è obbligatoria. È consentito un numero massimo di ore di assenza, a qualsiasi titolo, pari al 20% del totale delle ore previste. Gli allievi che supereranno tale limite, pur potendo continuare a partecipare al corso, non potranno ricevere l'attestato di merito.

Il Dirigente scolastico  
Prof.ssa Patrizia Merola  
Documento firmato digitalmente ai sensi del CAD

**ALLEGATO A – DOMANDA DI PARTECIPAZIONE**

Al Dirigente scolastico

Il/La sottoscritto/a \_\_\_\_\_ nato/a a \_\_\_\_\_  
 prov. \_\_\_\_\_ il \_\_\_\_\_ domiciliato/a a \_\_\_\_\_  
 alla Via \_\_\_\_\_ tel. \_\_\_\_\_ cellulare \_\_\_\_\_  
 e-mail \_\_\_\_\_ Cod. fiscale \_\_\_\_\_  
 frequentante nell' A.S. 2020/2021 la classe \_\_\_\_\_ dell'Istituto \_\_\_\_\_  
 e-mail \_\_\_\_\_ @ \_\_\_\_\_

**CHIEDE**

di partecipare alla selezione per la partecipazione alle edizioni di potenziamento del progetto di cui in oggetto secondo l'allegata tabella: **(N.B.: BARRARE LA CASELLA DI SCELTA PER PARTECIPARE**

<i>Codice Edizione</i>	<i>Titolo Edizione</i>	<i>Descrizione</i>	<i>n° ore</i>
<b><u>MODULO</u></b> <b><u>1</u></b>	Tipologia di modulo: Percorso di alfabetizzazione al CODING Titolo del Modulo: "Programmo e mi diverto"	La scuola dell'infanzia diventa una palestra dove i bambini allenano il loro pensiero computazionale, ma dove allo stesso tempo si cerca di guidarli all'uso attivo e consapevole delle tecnologie, offrendo loro la possibilità di sperimentare nuove modalità e nuovi contesti per riflettere, cooperare, sviluppare la creatività e imparare; ma anche l'opportunità di essere dalla parte di chi programma per creare e non solo di chi semplicemente clicca per usufruire. E' possibile acquisire alcune capacità come: <ul style="list-style-type: none"> <li>• capire cos'è un algoritmo: facendo scoprire ai bambini che sono algoritmi alcuni dei modi di operare, nella vita di tutti i giorni o a scuola, che realizziamo (quasi) automaticamente;</li> <li>• usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi;</li> <li>• capire i principi alla base del funzionamento di un computer;</li> <li>• selezionare, trasportare e lasciare: attività di drag and drop.</li> </ul> <b>Scuola dell'Infanzia Viale Europa ORARIO EXTRACURRICOLARE</b>	24
<b><u>MODULO</u></b> <b><u>2</u></b>	Tipologia di modulo: Percorso di alfabetizzazione al CODING Titolo del Modulo: "Programmo e imparo"	La scuola dell'infanzia diventa una palestra dove i bambini allenano il loro pensiero computazionale, ma dove allo stesso tempo si cerca di guidarli all'uso attivo e consapevole delle tecnologie, offrendo loro la possibilità di sperimentare nuove modalità e nuovi contesti per riflettere, cooperare, sviluppare la creatività e imparare; ma anche l'opportunità di essere dalla parte di chi programma per creare e non solo di chi semplicemente clicca per usufruire. E' possibile acquisire alcune capacità come:	24

		<ul style="list-style-type: none"> <li>capire cos'è un algoritmo: facendo scoprire ai bambini che sono algoritmi alcuni dei modi di operare, nella vita di tutti i giorni o a scuola, che realizziamo (quasi) automaticamente;</li> <li>usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi;</li> <li>capire i principi alla base del funzionamento di un computer;</li> <li>selezionare, trasportare e lasciare: attività di drag and drop.</li> </ul> <p>Scuola dell'Infanzia Via Milano ORARIO CURRICOLARE</p>	
<b>MODULO</b> <u>3</u>	<p>Tipologia di modulo: Percorso di alfabetizzazione al CODING</p> <p>Titolo del Modulo: “Esploriamo il mondo STEM”</p>	<p>Esplorare il mondo dei progetti STEM nella scuola dell'infanzia rappresenta un'opportunità per introdurre i bambini a concetti scientifici, tecnologici, ingegneristici e matematici in modo divertente e coinvolgente. Uno degli esempi più interessanti è quello della costruzione di semplici macchine con materiali di riciclo, che permette ai bambini di sperimentare e apprendere principi di ingegneria e fisica in modo pratico. Attraverso questo tipo di attività, i bambini possono sviluppare competenze di problem solving e pensiero critico, oltre a stimolare la loro creatività.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizzare il gioco come strumento educativo: la creazione di giochi e attività interattive che coinvolgono concetti STEM può rendere l'apprendimento divertente e stimolante per i bambini.</li> <li>Incentivare l'esplorazione e la scoperta: fornire ai bambini materiali e strumenti per esplorare e sperimentare in modo autonomo, incoraggiando la curiosità e la ricerca.</li> <li>Collegare i progetti STEM alla vita quotidiana: mostrare ai bambini come i concetti scientifici e matematici sono presenti nel loro ambiente quotidiano, rendendo l'apprendimento più significativo e concreto.</li> </ul> <p>Scuola dell'Infanzia Via Milano ORARIO CURRICOLARE</p>	24
<b>MODULO</b> <u>4</u>	<p>Tipologia di modulo: Percorso di pensiero computazionale</p> <p>Titolo del Modulo: “Si...STEM...iamo l'orto”</p>	<p>Creazione di un orto didattico; attraverso questa attività, i bambini possono imparare nozioni di biologia, botanica e ecologia, osservando direttamente il ciclo di vita delle piante e l'importanza della cura dell'ambiente. Inoltre, l'orto può essere un'occasione per insegnare concetti matematici, come la misurazione e la quantificazione, durante la semina e la raccolta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sviluppare il pensiero cognitivo e sociale</li> <li>Introdurre in modo intuitivo e ludico i concetti base di rispetto per l'ambiente attraverso la metodica del pensiero computazionale</li> </ul>	24

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Acquisire competenze fondamentali per affrontare le sfide del futuro in modo creativo e consapevole.</li> </ul> <p>Scuola dell'Infanzia Via Milano ORARIO CURRICOLARE</p>	
<b>MODULO 5</b>	<p><b>Tipologia di modulo: Percorso di alfabetizzazione al CODING</b></p> <p><b>Titolo del Modulo: "ProgrammiAMO insieme"</b></p>	<p>Il Coding favorisce lo sviluppo logico del pensiero, un approccio curioso di fronte alla realtà e la capacità di provare a risolvere i problemi o di ripartire dagli errori o dagli ostacoli incontrati nei processi formativi. Il coding diventa uno strumento che accompagna l'allievo nel maturare il proprio pensiero logico; un approccio metodologico che lo aiuta ad apprendere e a sviluppare le capacità di analisi, di scomposizione di un dato problema; gli permette di comprendere le ragioni di un determinato fattore e di poter elaborare delle soluzioni. Non si impara solo a programmare ma si programma per apprendere.</p> <p>OBIETTIVI GENERALI:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Introdurre in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione per sviluppare il pensiero computazionale.</li> <li>Sviluppare capacità di problem solving</li> <li>Stimolare e potenziare lo sviluppo di capacità cognitive mediante attività laboratoriali.</li> </ul> <p>1° e 2° TEMPO PIENO della Scuola Primaria ORARIO CURRICOLARE</p>	24
<b>MODULO 6</b>	<p><b>Tipologia di modulo: Percorso di Matematica/Scienze Laboratoriale e Geometria attiva e Laboratoriale</b></p> <p><b>Titolo del Modulo: "Linee...di numeri"</b></p>	<p>L'apprendimento della matematica diventa facile se l'approccio ludico, manipolato e interattivo sono al centro del percorso stimolando l'alunno/a alla ricerca di strategie, ragionamenti e percorsi mentali. Riconoscere e manipolare figure geometriche semplici e complesse, individuarle nella realtà che ci circonda cogliendo le loro caratteristiche/proprietà è l'obiettivo del progetto. Obiettivo da perseguire utilizzando materiali di uso quotidiano ma soprattutto strumenti tecnologici e applicativi digitali.</p> <p>OBIETTIVI GENERALI:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere il pensiero computazionale per sviluppare competenze logiche;</li> <li>Saper utilizzare in modo consapevole nuovi strumenti tecnologici e kit di robotica;</li> <li>Riconoscere le principali figure piane e solide</li> </ul> <p>1° e 2° TEMPO NORMALE della Scuola Primaria ORARIO EXTRACURRICOLARE</p>	24
<b>MODULO 7</b>	<p><b>Tipologia di modulo: Percorso di Progettazione di Realtà Aumentata (AR) e virtuale (VR)</b></p>	<p>Il principale obiettivo del percorso è quello di permettere agli alunni/e di capire come le nuove tecnologie digitali possono essere sfruttate anche per l'apprendimento, e non soltanto per fini ludici o divulgativi. Realtà Aumentata e Virtuale infatti</p>	24

	<p><b>Titolo del Modulo:</b> “Spazi reali?”</p>	<p>possono essere utilizzate anche come veicolo di contenuti e nuove forme di apprendimento che facilitano il percorso didattico, sempre ovviamente veicolati dal docente. Il corso prevede un'introduzione alle tecnologie dal punto di vista teorico per poi consentire agli alunni/e di sperimentare e creare, in spazi virtuali, esperienze e potenzialità della AR/VR.</p> <p><b>OBIETTIVI GENERALI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere il pensiero computazionale per sviluppare competenze logiche;</li> <li>- Saper utilizzare in modo consapevole nuovi strumenti tecnologici e kit per la realtà aumentata e virtuale;</li> <li>- Saper riconoscere limiti e potenzialità delle nuove tecnologie.</li> </ul> <p><b>classi 3°, 4° e 5° TEMPO PIENO della Scuola Primaria ORARIO CURRICOLARE</b></p>	
<p><b>MODULO</b> <b>8</b></p>	<p><b>Tipologia di modulo:</b> <b>Percorso di CODING e ROBOTICA</b> <b>Titolo del Modulo:</b> “mi LEGO al futuro”</p>	<p>Il Coding favorisce lo sviluppo logico del pensiero, un approccio curioso di fronte alla realtà e la capacità di provare a risolvere i problemi o di ripartire dagli errori o dagli ostacoli incontrati nei processi formativi. Il coding e il tinkering diventano strumenti che accompagnano l'allievo nel maturare il proprio pensiero logico; un approccio metodologico che lo aiuta ad apprendere e a sviluppare le capacità cognitive. La possibilità di programmare Robot e di utilizzare materiali vicinissimi al proprio mondo (es. i mattoncini LEGO) stimola e affascina gli alunni/e e li conduce ad un apprendere divertendosi.</p> <p><b>OBIETTIVI GENERALI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introdurre in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione per sviluppare il pensiero computazionale.</li> <li>- Sviluppare capacità di problem solving</li> <li>- Saper utilizzare in modo consapevole nuovi strumenti tecnologici e kit di robotica</li> </ul> <p><b>classi 3°, 4° e 5° TEMPO NORMALE della Scuola Primaria IN ORARIO EXTRACURRICOLARE</b></p>	<p>24</p>
<p><b>MODULO</b> <b>9</b></p>	<p><b>Tipologia di modulo:</b> <b>Percorso di alfabetizzazione al CODING</b> <b>Titolo del Modulo:</b> “Programmo...il futuro”</p>	<p>Nella Scuola Secondaria di primo grado l'obiettivo è sviluppare pensiero computazionale, attraverso l'utilizzo di costrutti più complessi della programmazione, per la realizzazione di algoritmi ottimizzati ed efficaci alla risoluzione di problemi, utilizzando la anche robotica educativa.</p> <p>L'utilizzo di strumenti didattici a difficoltà progressiva, come ad esempio il portale code.org, è indispensabile ad introdurre alcuni concetti piuttosto astratti, come ad esempio le funzioni con i parametri.</p> <p>Il coding, quindi, diventa uno strumento che accompagna l'allievo nel maturare il proprio pensiero</p>	<p>24</p>

		<p>logico; un approccio metodologico che lo aiuta ad apprendere e a sviluppare le capacità di analisi, di scomposizione di un dato problema</p> <p><b>OBIETTIVI GENERALI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introdurre in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione per sviluppare il pensiero computazionale.</li> <li>- Sviluppare capacità di problem solving</li> <li>- Imparare a scrivere algoritmi in maniera corretta e a risolvere problemi complessi scomponendoli in problemi più semplici.</li> </ul> <p><b>classi 1° Scuola Secondaria di primo grado IN ORARIO EXTRACURRICOLARE</b></p>	
<p><b><u>MODULO 10</u></b></p>	<p><b>Tipologia di modulo: Percorso di Geometria attiva e Laboratoriale</b>  <b>Titolo del Modulo: “Un mondo da scoprire”</b></p>	<p>L'apprendimento della geometria diventa facile se l'approccio ludico, manipolato e interattivo sono al centro del percorso stimolando l'alunno/a alla ricerca di strategie, ragionamenti e percorsi mentali. Riconoscere e manipolare figure geometriche semplici e complesse, individuarle nella realtà che ci circonda cogliendo le loro caratteristiche/proprietà è l'obiettivo del progetto. Obiettivo da perseguire utilizzando materiali di uso quotidiano ma soprattutto strumenti tecnologici e applicativi digitali (es. Geogebra).</p> <p><b>OBIETTIVI GENERALI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere il pensiero computazionale per sviluppare competenze logiche;</li> <li>- Saper utilizzare in modo consapevole nuovi strumenti tecnologici e kit di robotica;</li> <li>- Distinguere le principali caratteristiche e proprietà delle figure piane e solide</li> </ul> <p><b>classi 1° della Scuola Secondaria di primo grado ORARIO EXTRACURRICOLARE</b></p>	<p>24</p>
<p><b><u>MODULO 11</u></b></p>	<p><b>Tipologia di modulo: Percorso di Progettazione di Realtà Aumentata (AR) e virtuale (VR)</b>  <b>Titolo del Modulo: “Spazi reali e virtuali”</b></p>	<p>Il principale obiettivo del percorso è quello di permettere agli alunni/e di capire come le nuove tecnologie digitali possono essere sfruttate anche per l'apprendimento, e non soltanto per fini ludici o divulgativi. Realtà Aumentata e Virtuale infatti possono essere utilizzate anche come veicolo di contenuti e nuove forme di apprendimento che facilitano il percorso didattico, sempre ovviamente veicolati dal docente. Il corso prevede un'introduzione alle tecnologie dal punto di vista teorico e concettuale per poi consentire agli alunni/e di sperimentare e creare, in spazi virtuali, esperienze e potenzialità della AR/VR.</p> <p><b>OBIETTIVI GENERALI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere il pensiero computazionale per sviluppare competenze logiche;</li> <li>- Saper utilizzare in modo consapevole nuovi strumenti tecnologici e kit per la realtà aumentata e virtuale;</li> </ul>	<p>24</p>

		- Saper riconoscere limiti e potenzialità delle nuove tecnologie. <b>classi 2° della Scuola Secondaria di primo grado</b> <b>EXTRACURRICOLARE</b>	
<b>MODULO</b> <b>12</b>	<b>Tipologia di modulo:</b> <b>Percorso di</b> <b>Tinkering e Making</b> <b>Titolo del Modulo:</b> <b>“Penso e....creo”</b>	L'apprendimento con le STEM promuove un ambiente di apprendimento inclusivo in cui tutti gli studenti sono in grado di impegnarsi e contribuire per raggiungere l'obiettivo. Queste attività si sposano benissimo con il making e tinkering. Il making è dar vita a un progetto comune tramite la fabbricazione di qualcosa. Il tinkering viene considerato, invece, una palestra per aspiranti maker che insegna a “pensare con le mani”, un metodo educativo per avvicinare ragazzi/e allo studio delle materie STEM in modo pratico e divertente infatti tutte le attività vengono lanciate sotto forma di gioco o di sfida, e lo scopo è realizzare oggetti di vario genere usando materiali facilmente reperibili. OBIETTIVI GENERALI: - Acquisire familiarità con la filosofia del Tinkering, Making e del Saper Fare. - Sviluppare competenze di ideazione, progettazione e costruzione. - Favorire la creatività, l'inventiva, la scoperta e l'innovazione. - Incentivare la collaborazione e la visione positiva dell'errore. <b>classi 3° Scuola Secondaria di primo grado</b> <b>ORARIO EXTRACURRICOLARE</b>	24

Il sottoscritto \_\_\_\_\_ genitore dell'allievo dichiara di aver preso visione del bando e di accettarne il contenuto consapevole che le attività formative che si terranno in orario extracurricolare e curricolare.

Ai sensi dell'art. 13 del D. L.vo 196/03, e successivo GDPR 679/2016 il sottoscritto autorizza l'istituto all'utilizzo ed al trattamento dei dati personali quali dichiarati per le finalità istituzionali, la pubblicizzazione del corso e la pubblicazione sul sito web.

Napoli, \_\_\_\_\_ Il genitore \_\_\_\_\_

## DICHIARAZIONE DI RESPONSABILITA' GENITORIALE

Il sottoscritto ..... padre/madre di .....

e

Il sottoscritto ..... padre/madre di .....

autorizza/zzano il proprio/a figlio/a a partecipare alle attività previste dal Progetto in avviso per l'anno scolastico 202\_/202\_ e ad essere ripreso/a, nell'ambito delle attività suddette, con telecamere, macchine fotografiche o altro.

In caso di partecipazione il sottoscritto si impegna a far frequentare il/la proprio/a figlio/a con costanza ed impegno, consapevole che per l'amministrazione il progetto ha un impatto notevole sia in termini di costi che di gestione.

Il sottoscritto/i si impegna altresì a compilare e consegnare, in caso di ammissione al corso, la dichiarazione di responsabilità conforme al modello predisposto dalla istituzione scolastica.

Autorizzo, inoltre, l'istituto alla pubblicazione delle immagini, delle riprese video e di eventuali prodotti elaborati durante le attività formative, sul sito internet e/o comunque alla loro diffusione nell'ambito della realizzazione di azioni programmate dall'Istituto stesso. Tutto il materiale prodotto sarà conservato agli atti dell'istituto.

Si precisa che l'istituto depositario dei dati personali, potrà, a richiesta, fornire all'autorità competente del MIUR le informazioni necessarie per le attività di monitoraggio e valutazione del processo formativo a cui è ammesso l'allievo/a. I sottoscritti avendo ricevuto l'informativa sul trattamento dei dati personali loro e del/della proprio/a figlio/a autorizzano codesto Istituto al loro trattamento solo per le finalità connesse con la partecipazione alle attività formative previste dal progetto.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_

Firme dei genitori

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**N.B.: In caso di un solo genitore dichiarante barrare il secondo rigo**