



ISTITUTO COMPRENSIVO V. ORSOLINI
C.F. 80006830592 C.M. LTIC84300P

A2F5082 - UFFICIO PROTOCOLLO
Prot. 0008086/U del 14/12/2023 11:46

Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

FUTURA
PNRR ISTRUZIONE

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Informazioni avviso/decreto

Titolo avviso/decreto

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

Codice avviso/decreto

M4C1I3.1-2023-1143

Descrizione avviso/decreto

Azioni di integrazione, all'interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, e di potenziamento delle competenze multilinguistiche di studenti e insegnanti. Istruzioni operative prot. n. 132935 del 15 novembre 2023.

Linea di investimento

M4C1I3.1 - Nuove competenze e nuovi linguaggi

Importo totale richiesto per il progetto

109.425,32 €

Dati del proponente

Denominazione scuola/ITS

I.C. V. ORSOLINI CENCELLI

Codice meccanografico scuola/Codice ITS

LTIC84300P

Città

SABAUDIA

Provincia

LATINA

Legale Rappresentante

Nome

MARCO

Cognome

SCICCHITANO

Codice fiscale

SCCMRC67B06H501U

Email

ltic84300p@istruzione.it

Telefono

0773517163

Referente del progetto

Nome

massimiliano

Cognome

CAMERINI

Codice Fiscale



Informazioni progetto

Codice CUP

I64D23001560006

Codice progetto

M4C1I3.1-2023-1143-P-32463

Titolo progetto

FULL STEM AHEAD

Descrizione progetto

Il finanziamento ricevuto sarà utilizzato per attivare corsi di formazione per studenti e docenti della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado. All'interno dell'intervento A saranno attivati 14 corsi specifici per le competenze STEM con gruppi di 20 partecipanti da 20h e 7 corsi da 30h con gruppi di 20 partecipanti per il potenziamento delle competenze linguistiche coinvolgendo gli studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado. I corsi STEM avranno un approccio innovativo intrecciando gaming avanzato, robotica educativa, coding, ticketing e stampa 3d., mentre i corsi di lingue coinvolgeranno gli studenti delle classi quarte e quinte e tutte le classi della scuola secondaria di primo grado. Nel cuore del progetto vi è l'impiego strategico del gaming, in particolare attraverso Minecraft con il suo framework di programmazione visuale MakeCode, che permette agli studenti di immergersi in un ambiente di apprendimento tridimensionale. Questo approccio promuove non solo il pensiero computazionale e la creatività, ma anche l'applicazione pratica dei concetti di coding in contesti realistici e interattivi. La robotica educativa si basa su piattaforme innovative che offrono esperienze di apprendimento tangibili. Attraverso la programmazione e il controllo di robot, gli studenti sviluppano una comprensione intuitiva dei principi di scienze, tecnologia, ingegneria e matematica. Il tinkering, con la sua enfasi sull'esplorazione e la sperimentazione, permette agli studenti di esprimere liberamente la loro creatività e curiosità, attraverso attività pratiche che stimolano l'inventiva e la capacità di risolvere problemi complessi. La stampa 3D, a completare l'approccio multidisciplinare, trasforma le idee in realtà tangibili. Gli studenti apprendono il design, la modellazione e la realizzazione fisica di oggetti, acquisendo competenze essenziali nella manifattura digitale e nel design assistito da computer. I corsi di lingue prevedono la somministrazione iniziale di un test multilivello per la lingua inglese in modalità online, a tutti gli studenti scelti dall'I.S. per la formazione di gruppi omogenei. I corsi, realizzati in modalità presenziale e potranno essere svolti in parte in orario curricolare, nell'ambito di discipline non linguistiche con il coinvolgimento di una o più classi aperte, e in parte in orario extracurricolare, finalizzando l'azione al conseguimento delle certificazioni linguistiche. L'organizzazione prevede l'attivazione iniziale di un campo estivo di tre settimane nell'estate 2024, dove gli alunni selezionati secondo i criteri deliberati dagli organi collegiali parteciperanno a giorni alterni ai corsi di formazione STEM e linguistici per un numero complessivo di 60h di lingua e 60h di competenze STEM. Le restanti ore come riportato sopra saranno utilizzate per l'attivazione dei restanti 11 corsi STEM e 5 corsi di lingue. L'intervento B è strutturato in percorsi rivolti a docenti in servizio della scuola dell'infanzia e primaria e a docenti in servizio di discipline non linguistiche delle scuole secondarie di primo e secondo grado. I corsi saranno tenuti da docenti esperti in didattica delle lingue, madrelingua o comunque in possesso di un livello di conoscenza e certificazione linguistica pari almeno a C1, coadiuvati da un tutor. Durante l'orario curricolare, gli interventi seguiranno una metodologia CLIL applicando fondamenti psicopedagogici quali social learning, multiple intelligences

Data inizio progetto prevista

15/11/2023

Data fine progetto prevista

15/05/2025

Dettaglio intervento: Linea di Intervento A - Realizzazione di percorsi didattici, formativi e di orientamento per studentesse e studenti

Intervento:

M4C1I3.1-2023-1143-1224 - Linea di Intervento A - Realizzazione di percorsi didattici, formativi e di orientamento per studentesse e studenti

Descrizione:

Realizzazione di percorsi didattici, formativi e di orientamento per studentesse e studenti finalizzati a promuovere l'integrazione, all'interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, garantendo pari opportunità e parità di genere in termini di approccio metodologico e di attività di orientamento STEM.

Partner
Si

Numero di partner
1

Nome partner	P. IVA	Codice Fiscale	Ruolo
centro leonardo	03132120597	03132120597	ente formazione

Attività associate all'intervento

Titolo	Percentuale dell'attività sul totale	Importo singola edizione	Numero edizioni	Stato	Importo totale
Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione	(Min: 50%)	3.164,00 €	14	Compilato	44.296,00 €
Percorsi di formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche degli studenti		4.746,00 €	7	Compilato	33.222,00 €
Attività tecnica del gruppo di lavoro per l'orientamento e il tutoraggio per le STEM e il multilinguismo	(Max: 10%)	7.026,74 €	1	Completato	7.026,74 €

Totale richiesto per l'intervento
84.544,74 €

Descrizione dettagliata dell'intervento

Analisi dei fabbisogni per il potenziamento delle studio delle discipline STEM in coerenza con il curriculum scolastico e obiettivi del progetto

"STEM Innovativo" è un progetto che intreccia gaming avanzato, robotica educativa, coding, tinkering e stampa 3D. Il progetto si pone all'avanguardia dell'innovazione didattica, stimolando un apprendimento STEM profondo e coinvolgente. Nel cuore del progetto vi è l'impiego strategico del gaming, in particolare attraverso Minecraft con il suo framework di programmazione visuale MakeCode, che permette agli studenti di immergersi in un ambiente di apprendimento tridimensionale. Questo approccio promuove non solo il pensiero computazionale e la creatività, ma anche l'applicazione pratica dei concetti di coding in contesti realistici e interattivi. La robotica educativa si basa su piattaforme innovative che offrono esperienze di apprendimento tangibili. Attraverso la programmazione e il controllo di robot, gli studenti sviluppano una comprensione intuitiva dei principi di scienze, tecnologia, ingegneria e matematica. Il tinkering, con la sua enfasi sull'esplorazione e la sperimentazione, permette agli studenti di esprimere liberamente la loro creatività e curiosità, attraverso attività pratiche che stimolano l'inventiva e la capacità di risolvere problemi complessi. La stampa 3D, a completare l'approccio multidisciplinare, trasforma le idee in realtà tangibili. Gli studenti apprendono il design, la modellazione e la realizzazione fisica di oggetti, acquisendo competenze essenziali nella manifattura digitale e nel design assistito da computer. Grazie al finanziamento PNRR Spazi e strumenti digitali per le STEM". Decreti del direttore della Direzione Generale per i fondi strutturali per l'istruzione, l'edilizia scolastica e la scuola digitale 20 luglio 2021, n. 201 e 18 febbraio 2022, n. 42. Il nostro istituto ha acquistato stampanti 3d, pc portatili, un drone, il software Arduino e vari arredi i quali inseriti nel nuovo contesto formativo rispondono appieno alle esigenze dell'istituto. Si attiverà ad esempio il corso gaming e makecode con l'uso strategico del gaming, in particolare di Minecraft è abbinato al framework di programmazione visuale MakeCode, il corso di robotica educativa incentrata sull'uso di piattaforme innovative per fornire esperienze di apprendimento concrete e interattive. Questa componente del progetto permette agli studenti di immergersi nel mondo della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (STEM) attraverso un approccio pratico e diretto, il corso tinkering e stampa 3d che rappresentano un approccio dinamico

Descrizione generale dei percorsi formativi e di orientamento proposti nelle discipline scientifiche, tecnologiche, matematiche, in coerenza con le linee guida per le discipline STEM (DM 184/2023) per il rispettivo ordine e grado di scuola (infanzia, primaria, secondaria, istruzione adulti) e l'aggiornamento del piano triennale dell'offerta formativa della scuola

Gaming e MakeCode Nel progetto "STEM Innovativo", l'uso strategico del gaming, in particolare di Minecraft è abbinato al framework di programmazione visuale MakeCode. Questa combinazione offre agli studenti un'esperienza immersiva in un ambiente tridimensionale, dove il gioco diventa un potente strumento educativo. • Creazione di Mondi Virtuali: Gli studenti utilizzano Minecraft per costruire modelli Tridimensionali di strutture o ambienti, applicando concetti di geometria, fisica e design. Questo permette loro di visualizzare e interagire con le strutture che creano, approfondendo la comprensione spaziale e il pensiero progettuale. • Programmazione con MakeCode: MakeCode introduce gli studenti al coding in un Modo visivamente intuitivo e interattivo. Creando script per animare i loro mondi in Minecraft, gli studenti apprendono i principi della programmazione, come il controllo del flusso, le variabili e le strutture di loop, in un contesto ludico ma educativo. • Risoluzione di Problemi Complessi: Gli studenti sono sfidati a risolvere problemi realistici all'interno del gioco, come la gestione delle risorse o la costruzione di sistemi meccanici. Questo stimola il pensiero critico e il problem solving, competenze chiave nell'ambito STEM. • Collaborazione e Comunicazione: Lavorando in gruppo su progetti condivisi in Minecraft, gli studenti sviluppano abilità di collaborazione e comunicazione. Questo aspetto è Particolarmente importante per progetti che richiedono coordinamento e pianificazione di squadra. • Applicazione Pratica dei Concetti STEM: L'integrazione di elementi STEM reali, come i principi di elettricità nel creare circuiti redstone in Minecraft, permette agli studenti di vedere l'applicazione pratica delle loro lezioni teoriche in un ambiente dinamico e coinvolgente. Robotica Educativa La robotica educativa è incentrata sull'uso di piattaforme innovative per fornire esperienze di apprendimento concrete e interattive. Questa componente del progetto permette agli studenti di immergersi nel mondo della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (STEM) attraverso un approccio pratico e diretto. • Costruzione e Programmazione di Robot: Gli studenti utilizzano kit di robotica per assemblare e programmare robot. Questo processo insegna non solo i fondamenti della programmazione, ma anche concetti di ingegneria meccanica ed elettronica, offrendo un'applicazione pratica delle lezioni di matematica e fisica. • Apprendimento attraverso il Problem Solving: La risoluzione di sfide, come la navigazione di un percorso o la realizzazione di compiti specifici con i robot, sviluppa il pensiero critico e le abilità di problem solving. Gli studenti apprendono a ideare soluzioni creative, testarle e rifinirle, sviluppando un approccio iterativo al problem solving. • Competenze Interdisciplinari: La robotica educativa integra vari aspetti delle discipline STEM. Gli studenti applicano conoscenze di matematica per calcolare distanze e angoli, usano principi di fisica per comprendere il movimento e l'equilibrio, e applicano competenze di ingegneria per la costruzione fisica del robot. • Lavoro di Squadra e Collaborazione: I progetti di robotica spesso richiedono lavoro di squadra, dove gli studenti devono comunicare e collaborare per costruire e programmare efficacemente i robot. Questo rafforza le competenze sociali e di collaborazione, essenziali nelle discipline STEM e oltre. • Intuizione e Applicazione Pratica: Manipolando e programmando robot, gli studenti sviluppano una comprensione intuitiva dei concetti STEM. Questa forma di apprendimento pratico li aiuta a collegare la teoria alla pratica, rendendo i concetti astratti più accessibili e concreti. Tinkering e stampa 3D Il tinkering e la stampa 3D rappresentano un approccio dinamico all'apprendimento, combinando l'esplorazione creativa con la realizzazione tecnica.

Plessi scolastici dove verranno svolti i percorsi formativi e di orientamento sulle STEM (aggiungere una riga per ciascun plesso)

Codice meccanografico del plesso	Denominazione del plesso	Comune
LTMM84301Q	BORG VODICE	SABAUDIA
LTEE84301R	PRIMARIA SEDE CENTRALE	SABAUDIA

Metodologie utilizzate per i percorsi STEM

☒ Laboratorialità e learning by doing

- ☒ Problem solving e metodo induttivo
- ☒ Attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa
- ☒ Organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo
- ☒ Promozione del pensiero critico nella società digitale
- ☐ Adozione di metodologie didattiche innovative

Descrivere dettagliatamente le attività formative previste per l'apprendimento del coding e del pensiero computazionale, dell'informatica e dell'intelligenza artificiale, delle competenze digitali e di innovazione (DigComp 2.2)

- ☒ Coding, pensiero computazionale, robotica
- ☐ Informatica e intelligenza artificiale
- ☒ Competenze digitali (DigComp 2.2) e di innovazione

Dettagliare le azioni formative previste per: Coding, pensiero computazionale, robotica

Il coding, cioè la programmazione informatica, è una metodologia trasversale della cultura digitale che consente di apprendere a usare in modo critico la tecnologia e la rete. È inoltre un utile strumento per favorire lo sviluppo del pensiero computazionale. Il mondo del lavoro richiede un numero sempre maggiore di figure professionali esperte nella programmazione, sia per costruire i nostri luoghi di interazione virtuale – siti web, app e sistemi operativi – sia per far funzionare gli oggetti smart di cui amiamo circondarci. Ma non è per questo che il coding è sempre più presente nella scuola, non si studia infatti per diventare dei professionisti del digitale. Il coding sarà presente in tutti i nostri percorsi formativi, il corso del gaming – make code con creazione di mondi virtuali, programmazione con makecode, collaborazione e comunicazione e applicazione pratica dei concetti stem, nei corsi di robotica con costruzione e programmazione di robot, apprendimento attraverso

Dettagliare le azioni formative previste per: Competenze digitali (DigComp 2.2) e di innovazione

Di fronte alla digitalizzazione crescente della società, DigComp 2.2 nasce per rispondere all'esigenza, da parte di tutti i cittadini europei, di un'alfabetizzazione digitale più completa e consapevole, per affrontare i nuovi temi posti da una società in rapida evoluzione; tra queste le tecnologie emergenti, come l'intelligenza artificiale, la realtà virtuale e aumentata, la robotizzazione, o nuovi fenomeni come la disinformazione, le fake news e lo smartworking. In questo quadro, DigComp 2.2 potrà rappresentare un passo avanti verso gli obiettivi dell'UE, che prevedono l'aggiornamento digitale della popolazione e l'introduzione di un certificato europeo delle competenze digitali

Descrivere le azioni specifiche che saranno adottate dalla scuola al fine di garantire la partecipazione delle studentesse ai percorsi formativi e di orientamento STEM e di favorire la parità di genere nell'accesso alle carriere e agli studi STEM

Il corso del gaming – make code con creazione di mondi virtuali, programmazione con makecode, collaborazione e comunicazione e applicazione pratica dei concetti stem, il corso di robotica con costruzione e programmazione di robot, apprendimento attraverso il problem revolving, lavoro di squadra e collaborazione, intuizione e applicazione pratica e infine nel corso di tinkering e stampa 3d con progetti tinkering, e realizzazione fisica con la stampa 3d. Tutte le nostre proposte formative coinvolgono tutti i nostri studenti, hanno un approccio innovativo e strategico ma soprattutto si inseriscono perfettamente nel contesto sociale attuale per tale ragione riteniamo che sostenga e spinga verso la parità di genere nell'accesso alle carriere e agli studi STEM

Descrivere i percorsi formativi per il potenziamento del multilinguismo in favore delle studentesse e degli studenti che saranno promossi nell'ambito del progetto (caratteristiche, lingue, livelli di competenza QCER, modalità organizzative, etc.).

I percorsi formativi, nell'ottica dell'internazionalizzazione delle Scuole Pubbliche di tutti gli ordini e gradi come stabilito dal Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza PNRR, mirano al potenziamento linguistico degli studenti al fine di adeguarne le competenze agli standard europei e prepararli a progetti di mobilità nell'ambito del programma Erasmus+. I percorsi sono rivolti a tutti gli studenti dell'Istituto Scolastico e possono essere attivati con un minimo di 9 studenti per gruppo. studenti scelti dall'I.S. per la formazione di gruppi omogenei. I corsi, possono essere svolti in parte in orario curricolare, nell'ambito di discipline non linguistiche con il coinvolgimento di una o più classi aperte, e in parte in orario extracurricolare, finalizzando l'azione al conseguimento delle certificazioni linguistiche. possesso di un livello di conoscenza e certificazione linguistica pari almeno a C1, coadiuvati da un tutor. Durante l'orario curricolare, gli interventi seguiranno una metodologia CLIL applicando fondamenti psicopedagogici quali social learning, multiple intelligences e cognitive learning. Durante l'orario extracurricolare, il potenziamento linguistico sarà volto al raggiungimento delle certificazioni linguistiche ed al miglioramento della competenza comunicativa a livello orale e scritto, secondo quanto descritto dal Quadro Comune Europeo di Riferimento (QCER) per le lingue. I percorsi potranno essere attivati in qualsiasi momento dell'anno e potranno, qualora richiesto, essere svolti anche durante il periodo estivo in orario mattutino e/o pomeridiano. Dovranno necessariamente terminare entro e non oltre il 15 maggio 2025.

Descrivere le modalità di coinvolgimento di enti ed esperti sulle discipline STEM e il multilinguismo che si intende coinvolgere nella realizzazione dei percorsi formativi e di orientamento, in coerenza con quanto indicato nella sezione relativa al partenariato.

Grazie al coinvolgimento dell'ente di formazione "Centro Leonardo" di Latina docenti esperti affiancheranno i docenti presenti nell'istituto nell'erogazione dei corsi stem e di lingue

Tipologia enti coinvolti (in caso di selezione, specificare, nei rispettivi riquadri, la denominazione degli enti)

- ☐ Università e AFAM
- ☐ Centri di ricerca
- ☐ ITS Academy
- ☒ Enti e organismi di formazione specializzati

centro leonardo, via G Carducci 17 Latina

- ☐ Centri culturali e musei
- ☐ Associazioni professionali e datoriali
- ☐ Imprese
- ☐ Altro

Descrizione della composizione e delle modalità operative che saranno adottate dal gruppo di lavoro per l'orientamento e il tutoraggio per le STEM e il multilinguismo

i corsi di formazione saranno strutturati nella seguente modalità: 14 corsi STEM da 20h con 20 partecipanti di cui 3 durante la pausa estiva 2024 e la restante nell'a.s. 2024/2025. I corsi di lingua saranno in totale 7 con 20 partecipanti da 30h di cui 2 erogati nell'estate 2024, la restante parte nell'a.s. 2024/2025 per gli alunni delle classi quarte e quinte primaria e le tre classi della scuola secondaria di primo grado

Se il progetto prevede il coinvolgimento di altre scuole in rete al fine di poter consentire anche ai loro studenti di fruire dei percorsi formativi che saranno attivati con le risorse del progetto, indicare il codice meccanografico, la denominazione ed il comune di appartenenza della/e istituzione/i scolastica/he in rete

Codice meccanografico	Denominazione	Città
Non sono presenti dati.		

Attività: Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione

Descrizione

Lo svolgimento di questi percorsi avverrà sulla base delle indicazioni contenute nelle Linee guida per le discipline STEM (DM 184/2023) e saranno finalizzati alla promozione di pari opportunità di genere nell'accesso agli studi e alle carriere STEM e al rafforzamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione da parte degli studenti in tutti i cicli scolastici, con particolare attenzione al superamento dei divari di genere nell'accesso alle carriere STEM. Saranno svolti in presenza, rivolti a gruppi di almeno 9 studenti e tenuti da almeno un formatore esperto in possesso di competenze documentate sulle discipline STEM e sulle tematiche del percorso, coadiuvato da un tutor. Gli approcci pedagogici saranno fondati sulla laboratorialità e sul learning by doing, sul problem solving e sull'utilizzo del metodo induttivo, sulla capacità di attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa, sull'organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo, sulla promozione del pensiero critico nella società digitale, sull'adozione di metodologie didattiche innovative, tenendo conto anche del quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei cittadini DigComp 2.2. Particolare attenzione sarà rivolta al superamento degli stereotipi e dei divari di genere, valorizzando i talenti delle alunne e delle studentesse verso lo studio delle STEM e rafforzando ulteriormente le loro competenze.

Ulteriori dettagli

Numero di partecipanti per ciascuna edizione

20

Dati finanziari

Spese ammissibili per ciascuna edizione

Tipo di spesa	Voce di spesa	Unità di misura	Importo unitario	Numero di unità	Importo totale
Base-Formazione	UCS Personale	Costo orario	113,00 €	20	2.260,00 €
Indiretto	Costi indiretti sostenuti per l'organizzazione del percorso formativo.				904,00 €
Importo totale attività					3.164,00 €

Numero di edizioni dell'attività

14

Numero di partecipanti complessivi alle attività

280

Importo totale (numero edizioni)

44.296,00 €

Attività: Percorsi di formazione per il potenziamento delle competenze

linguistiche degli studenti

Descrizione

Verranno proposti percorsi finalizzati sia al potenziamento della didattica curricolare come sperimentazione di percorsi con metodologia CLIL nell'ambito di discipline non linguistiche, con il coinvolgimento di una o più classi o a classi aperte, sia allo svolgimento di attività co-curricolari, come potenziamento delle attività svolte al di fuori dell'orario scolastico, per percorsi finalizzati al conseguimento di una certificazione linguistica, anche in preparazione di mobilità nell'ambito del programma Erasmus+, che saranno tenuti da formatori/tutor esperti, specificamente incaricati e al di fuori del loro effettivo orario di servizio. I percorsi saranno rivolti a gruppi composti da una singola classe, più classi o tenuti da almeno un formatore esperto madrelingua o comunque in possesso di un livello di conoscenza e certificazione linguistica pari almeno a C1, coadiuvato da un tutor. Le azioni formative sono svolte in presenza e prevedono il coinvolgimento di un intero gruppo classe oppure di più classi, classi aperte o gruppi di studenti non inferiori a 9 unità.

Ulteriori dettagli

Numero di partecipanti per ciascuna edizione

20

Dati finanziari

Spese ammissibili per ciascuna edizione

Numero di edizioni dell'attività

7

Numero di partecipanti complessivi alle attività

140

Importo totale (numero edizioni)

33.222,00 €

Attività: Attività tecnica del gruppo di lavoro per l'orientamento e il tutoraggio per le STEM e il multilinguismo

Descrizione

Composto da tutor, esperti interni e/o esperti esterni, il Gruppo di lavoro per l'orientamento e il tutoraggio per le STEM e il multilinguismo effettuerà la rilevazione dei fabbisogni dei destinatari, la programmazione e l'accompagnamento alle azioni formative nonché la documentazione, attraverso la piattaforma dedicata, delle attività svolte. Programmerà e gestirà, inoltre, le attività di orientamento e tutoraggio, anche personalizzato, in favore delle studentesse e degli studenti e delle loro famiglie, con particolare riferimento alle Linee guida per le STEM e nelle Linee guida per l'orientamento.

Dati finanziari

Spese ammissibili per ciascuna edizione

Tipo di spesa	Voce di spesa	Unità di misura	Importo unitario	Numero di unità	Importo totale
Gestione	UCS Team	Costo orario per destinatario	34,00 €	206.66	7.026,44 €
				Importo totale attività	7.026,44 €

Dettaglio intervento: Linea di Intervento B - Realizzazione di percorsi formativi annuali di lingua e di metodologia per docenti

Intervento:

M4C1I3.1-2023-1143-1242 - Linea di Intervento B - Realizzazione di percorsi formativi annuali di lingua e di metodologia per docenti

Descrizione:

Realizzazione di percorsi formativi di lingua e di metodologia di durata annuale, finalizzati al potenziamento delle competenze linguistiche dei docenti in servizio e al miglioramento delle loro competenze metodologiche di insegnamento in lingua straniera.

Partner

Si

Numero di partner

1

Nome partner	P. IVA	Codice Fiscale	Ruolo
centro leonardo	03132120597	03132120597	ente formazione

Attività associate all'intervento

Titolo	Percentuale dell'attività sul totale	Importo singola edizione	Numero edizioni	Stato	Importo totale
Percorsi formativi annuali di lingua e metodologia per docenti		4.782,40 €	5	Compilato	23.912,00 €
Attività tecnica del gruppo di lavoro per il multilinguismo	(Max: 10%)	968,58 €	1	Completato	968,58 €

Totale richiesto per l'intervento

24.880,58 €

Descrizione dettagliata dell'intervento

Nel questionario che segue si chiede di fornire informazioni di dettaglio in coerenza con quanto indicato all'interno dell'attività "Percorsi formativi annuali di lingua e metodologia per docenti" (numero percorsi/edizioni, numero docenti/partecipanti). In caso di difformità dei valori complessivi delle due sezioni si terrà conto di quanto inserito in "Percorsi formativi annuali di lingua e metodologia per docenti".

Descrizione dettagliata dei corsi formativi annuali di lingua e metodologia CLIL per docenti che si intende attivare e le modalità di svolgimento, anche in rete con altre scuole ed enti

I corsi della Tipologia B “Corsi annuali di metodologia Content and Language Integrated Learning CLIL per docenti in servizio”, realizzati in modalità presenziale, e sono mirati a potenziare le competenze pedagogiche, didattiche e linguistico-comunicative dei docenti per l'insegnamento delle discipline secondo la metodologia CLIL. I corsi saranno tenuti da docenti esperti in didattica delle lingue, madrelingua o comunque in possesso di un livello di conoscenza e certificazione linguistica pari almeno a C1, coadiuvato da un tutor. Attraverso un monitoraggio continuo, gli interventi saranno supervisionati da uno staff a completa disposizione durante tutta la durata dei corsi al fine di mantenere sempre alti gli standard qualitativi. Altresì al termine di ciascun percorso verrà proposto un test di gradimento per valutare l'efficienza e l'efficacia degli stessi

Numero di corsi che si prevede di attivare e numero di docenti che si prevede di formare in merito ai corsi annuali di formazione linguistica per docenti per livello QCER (indicare zero oppure "non previsto" dove necessario)

	Numero percorsi	Numero docenti	Lingua
Livello B1	3	10	inglese
Livello B2	2	10	inglese
Livello C1	1	10	inglese
Livello C2	0	0	non previsto

Numero di corsi che si prevede di attivare e numero di docenti che si prevede di formare in merito ai corsi annuali di metodologia CLIL (indicare zero oppure "non previsto" dove necessario)

Numero corsi	Numero docenti	Discipline coinvolte
5	50	inglese

Attività: Percorsi formativi annuali di lingua e metodologia per docenti

Descrizione

I Percorsi formativi di lingua e metodologia saranno rivolti a docenti in servizio della scuola dell'infanzia e primaria e a docenti in servizio di discipline non linguistiche delle scuole secondarie di primo e secondo grado e avranno la durata di un anno scolastico. Ciascun percorso prevederà la certificazione di almeno 5 docenti, sarà tenuto da almeno un formatore esperto in possesso di competenze documentate sulla metodologia CLIL, secondo le seguenti articolazioni: tipologia A: corsi annuali di formazione linguistica mirati al conseguimento della certificazione linguistica di livello B1, B2, C1, C2, secondo quanto previsto dal decreto del Ministro dell'istruzione 10 marzo 2022, n. 62, con durata dei percorsi commisurata ad ottenere una preparazione adeguata per sostenere la certificazione al livello successivo rispetto a quello di partenza. Tipologia B: corsi annuali di metodologia, articolati in attività d'aula, in attività laboratoriali e di formazione sul campo, mirati a potenziare le competenze pedagogiche, didattiche e linguistico-comunicative dei docenti per l'insegnamento delle discipline secondo la metodologia CLIL. Una specifica attenzione potrà essere dedicata alla didattica dell'italiano come lingua seconda e straniera.

Ulteriori dettagli

Numero di partecipanti per ciascuna edizione

10

Dati finanziari

Spese ammissibili per ciascuna edizione

Tipo di spesa	Voce di spesa	Unità di misura	Importo unitario	Numero di unità	Importo totale
Base-Formazione	UCS formatore esperto	Costo orario	122,00 €	28	3.416,00 €
Indiretto	Costi indiretti sostenuti per l'organizzazione del percorso formativo.				1.366,40 €
			Importo totale attività		4.782,40 €

Numero di edizioni dell'attività	Numero di partecipanti complessivi alle attività	Importo totale (numero edizioni)
5	50	23.912,00 €

Attività: Attività tecnica del gruppo di lavoro per il multilinguismo

Descrizione

All'interno di ciascuna istituzione beneficiaria è costituito un gruppo di lavoro per il multilinguismo, che possa effettuare la rilevazione dei fabbisogni dei destinatari, programmare e accompagnare le azioni formative e documentare la loro attività anche attraverso la piattaforma dedicata, programmare e gestire le attività di formazione multilinguistica. Il gruppo di lavoro è composto da tutor esperti interni e/o esterni.

Dati finanziari

Spese ammissibili per ciascuna edizione

Tipo di spesa	Voce di spesa	Unità di misura	Importo unitario	Numero di unità	Importo totale
Gestione	UCS Team	Costo orario per destinatario	34,00 €	28.48	968,32 €
Importo totale attività					968,32 €

Indicatori

In questa sezione sono elencati gli indicatori comuni e i target dell'intervento, che saranno oggetto di monitoraggio e di rendicontazione. L'Istituzione scolastica dovrà indicare in sede di monitoraggio il numero di alunne, alunni, studentesse, studenti e docenti partecipanti ai percorsi formativi. In particolare per i seguenti target: - Classi attivate nei progetti STEM nel 2024/25 (target ITA) – scadenza T4-2025: il valore numerico sulle classi coinvolte deve essere compilato dalla scuola in sede di monitoraggio, fermo restando che il progetto deve coinvolgere tutte le classi, in coerenza con le linee guida sulle discipline STEM e l'aggiornamento del PTOF. - Studenti che hanno frequentato corsi di lingua extracurricolari nel 2024 (target ITA) – scadenza T4-2024: il valore numerico deve essere compilato dalla scuola in sede di monitoraggio, sulla base del numero di studenti formati nell'ambito dei corsi di lingua extracurricolari nel 2024.

Codice	Descrizione	Tipo indicatore	Unità di misura	Valore programmato
C10.A	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE (UOMINI ETÀ 0-17)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10.B	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE (UOMINI ETÀ 18-29)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10.C	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE (UOMINI; 30-54)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10.D	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE (UOMINI; 55<)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10.E	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE (DONNE; ETÀ 0-17)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10.F	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE (DONNE; ETÀ 18-29)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10.G	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE (DONNE; 30-54)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10.H	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE (DONNE; 55<)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10.I	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE (NON-BINARIO ETÀ 0-17)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10.L	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE (NON-BINARIO 18-29)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10.M	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE (NON-BINARIO; 30-54)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10.N	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE (NON-BINARIO; 55<)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C14.B	NUMERO DI GIOVANI DI ETÀ COMPRESA TRA I 15 E I 29 ANNI CHE RICEVONO SOSTEGNO (NON-BINARIO)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C14.F	NUMERO DI GIOVANI DI ETÀ COMPRESA TRA I 15 E I 29 ANNI CHE RICEVONO SOSTEGNO (DONNE)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C14.M	NUMERO DI GIOVANI DI ETÀ COMPRESA TRA I 15 E I 29 ANNI CHE RICEVONO SOSTEGNO (UOMINI)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio

Target

Target da raggiungere e rendicontare da parte del soggetto attuatore entro il trimestre e l'anno di scadenza indicato

Nome Target	Unità di misura	Valore target	Trimestre di scadenza	Anno di scadenza
Studenti che hanno frequentato corsi di lingua extracurricolari nel 2024	Numero	Richiesto in fase di monitoraggio	T4	2024
Classi attivate nei progetti STEM nel 2024/25	Numero	Richiesto in fase di monitoraggio	T4	2025
Scuole che hanno attivato progetti di orientamento STEM nel 2024/25	Numero	1	T2	2025
Corsi annuali di lingua e metodologia offerti agli insegnanti	Numero	1	T2	2025

Dati sull'inoltro

Data

14/12/2023

IL LEGALE RAPPRESENTANTE

Firma digitale del Legale rappresentante.