



FUTURA



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

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
Azioni di potenziamento delle competenze STEM e multilinguistiche
(D.M. 65/2023)
NOME PROGETTO: FULL STEM AHEAD

CNP: M4C1I3.1-2023-1143-P-32463
CUP: I64D23001560006

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”

AVVISO DI SELEZIONE ALUNNI SCUOLA PRIMARIA PER L'AMMISSIONE AI PERCORSI FORMATIVI RICADENTI NELLE PROGETTUALITA' DEL PNRR STEM E MULTILINGUISMO

1. Articolazione e durata del corso:

Il percorso formativo sarà articolato nelle seguenti edizioni

Ordine di scuola	Titolo percorso	Calendario	Orario	Ore complessive
Classi 4°-5° primaria	Fotografia digitale	10-14 giugno 2024	8.30-12.30	20
Classi 1°-2°-3° primaria	Gamification	1°-5 luglio 2024	8.30-12.30	20
Classi 3°-4°-5° primaria	Coding	8-12 luglio 2024	8.30-12.30	20
Classi 1°-2°-3° primaria	Lego digitale	15-19 luglio 2024	8.30-12.30	20

Per ogni singola edizione è prevista la presenza di un esperto interno/esterno e di un tutor d'aula

Considerato che i finanziamenti del Progetto sono a carico PNRR, sulle famiglie non graverà alcuna spesa.

2. Descrizione della proposta formativa

PROGRAMMA CORSO FOTOGRAFIA DIGITALE

ALFABETIZZAZIONE VISIVA Come si costruisce un'immagine e come si legge. Da quali elementi è formata. Primo approccio verso la Fotografia Analogica. Come è nato il linguaggio della fotografia e quali sono state le prime macchine fotografiche utilizzate. LA FOTOGRAFIA DIGITALE

Come si scatta una fotografia. Gli elementi principali di una foto in digitale: inquadratura e composizione, luci ed ombre prospettiva, linee verticali e orizzontali, prospettiva e piani. IL LINGUAGGIO FOTOGRAFICO E I VARI STILI: FOTO DI PAESAGGIO E FOTO MACRO Elementi che caratterizzano questi due linguaggi fotografici che hanno molti elementi in comune. Laboratorio dove verranno scattate fotografie all'aperto. IL LINGUAGGIO FOTOGRAFICO E I VARI STILI: RITRATTO E REPORTAGE Elementi che caratterizzano questi due linguaggi fotografici che hanno molti elementi in comune. Provare a raccontare una storia tramite una sequenza di foto.

Il punto di vista visivo ed emotivo che emerge in una fotografia. LETTURA DELLE IMMAGINI REALIZZATE DURANTE IL CORSO / POST-PRODUZIONE: IL RITOCCH FOTOGRAFICO IN DIGITALE E IN ANALOGICO

Le modifiche che possono essere effettuate su una fotografia dopo averla scattata, rendendola qualcosa di diverso dalla realtà

GAMIFICATION

Il percorso didattico intende favorire una didattica laboratoriale finalizzata ad apprendere giocando e progettando cooperativamente, attraverso l'utilizzo del videogame Minecraft. Gli studenti svilupperanno le competenze chiave del **digital storytelling**, legate alla creazione di una storia, l'ideazione di personaggi, l'analisi dei contesti ambientali, l'ideazione di contesti nuovi e diversificati, la ricerca e l'utilizzo delle risorse disponibili.

Uno degli obiettivi fondamentali del corso è quello di indirizzare i contesti scolastici alla predisposizione delle attività che permettono nei ragazzi lo sviluppo del **pensiero computazionale**, come la capacità di analisi per affrontare e comprendere un obiettivo, scomporlo in parti elementari e pianificare come risolverlo.

CODING

Insegnare le discipline STEAM vuol dire insegnare un approccio "scientifico", trasversale a ogni ambito della nostra vita. Viviamo in un mondo che cambia molto velocemente e ai bambini servono degli strumenti per imparare a comprenderlo. Le attività di coding permettono di capire meglio la tecnologia che ci circonda, incentivando il pensiero computazionale, ovvero l'insieme dei processi mentali che analizzano la struttura di un problema e ne tentano la risoluzione tramite una serie di procedure logiche e creative. Nell'ambito scolastico, il coding è estremamente utile per sviluppare diverse abilità correlate:

- Permette di acquisire **competenze trasversali** date dalla memoria, dalla concentrazione e dalla logica.
- Stimola l'attitudine al **problem solving** attraverso la ricerca autonoma di nuove soluzioni a fronte di tentativi ed errori.
- Favorisce lo **sviluppo dei processi logici e creativi** attraverso la scomposizione dei problemi in più parti per una risoluzione a step.

Il corso prevede esperienze di diverso tipo. Verranno svolte attività unplugged (senza computer) con l'obiettivo di sviluppare il pensiero computazionale togliendo inizialmente gli impedimenti tecnologici, incentivando così il lavoro di gruppo e la comprensione di cos'è un algoritmo.

Successivamente verranno svolte varie attività con l'ausilio di piccoli robot e del computer durante il quale si darà ai bambini una prima visione del mondo dell'informatica e della programmazione in sé con l'obiettivo di far avvicinare sempre più bambini e bambine al mondo delle STEAM.

LEGO DIGITALE

Insegnare le discipline STEAM vuol dire insegnare un approccio "scientifico", trasversale a ogni ambito della nostra vita. Viviamo in un mondo che cambia molto velocemente e ai bambini servono degli

strumenti per imparare a comprenderlo. Le attività di coding permettono di capire meglio la tecnologia che ci circonda, incentivando il pensiero computazionale, ovvero l'insieme dei processi mentali che analizzano la struttura di un problema e ne tentano la risoluzione tramite una serie di procedure logiche e creative. Nell'ambito scolastico, il coding è estremamente utile per sviluppare diverse abilità correlate:

- Permette di acquisire **competenze trasversali** date dalla memoria, dalla concentrazione e dalla logica.
- Stimola l'attitudine al **problem solving** attraverso la ricerca autonoma di nuove soluzioni a fronte di tentativi ed errori.
- Favorisce lo **sviluppo dei processi logici e creativi** attraverso la scomposizione dei problemi in più parti per una risoluzione a step. In questo corso, verranno svolte principalmente attività di coding unplugged (senza l'utilizzo del computer) sia individuali che di gruppo con l'utilizzo di mattoncini LEGO. Le motivazioni della scelta dell'uso di questo strumento sono varie fra cui:
- L'uso di oggetti che i bambini già conoscono.
- I mattoncini vengono associati all'idea di "gioco" e dunque stimolano un approccio diverso davanti alle difficoltà
- Le forme semplici e i colori brillanti aiutano il loro riconoscimento.
- Gli incastri e la modularità dei pezzi permettono di ragionare sugli schemi e sulle astrazioni.

3. Destinatari: caratteristiche e requisiti di accesso

Il corso è rivolto a numero massimo di 25 partecipanti per edizione, studenti della scuola, selezionati in funzione di:

1. Ordine di arrivo
2. Entrambi i genitori titolari di reddito da lavoro

Nel caso di esubero di candidature il Dirigente Scolastico si riserva il diritto di ammettere un numero superiore di alunni e di effettuare una selezione considerando lo stato economico certificato attraverso ISEE.

4. Modalità presentazione domanda

Il candidato presenterà alla segreteria didattica dell'Istituto, la documentazione di seguito indicata:

- domanda di ammissione al corso, redatta sull'apposito modello "Allegato A" dell'avviso debitamente firmato dal candidato e da almeno uno dei genitori;
- 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. "allegato B"
- Autodichiarazione titoli (non obbligatorio), allegato C

La domanda di ammissione, corredata della suddetta documentazione, potrà essere presentata dalle ore 8.00 di lunedì 20 maggio 2024 a mano presso la segreteria o per posta elettronica all'indirizzo LTIC8430OP@ISTRUZIONE.IT a pena di esclusione, **entro le ore 13,00 del giorno 27/05/2024**

Farà fede il protocollo della scuola di appartenenza.

La modulistica è allegata al presente avviso ed è scaricabile dal sito della scuola nella sezione <https://www.icorsolinicencelli.edu.it/index.php/pnrr/azioni-di-potenziamento-delle-competenze-stem-e-multilinguistiche-d-m-65-2023/>

Ogni candidato può chiedere di partecipare ad uno o più edizioni.

Nell'eventualità di candidatura a edizioni indicare l'ordine di preferenza di ammissione agli stessi.

5. 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 scuola di appartenenza);
- Verifica della correttezza e completezza della documentazione

6. Graduatoria finale

La graduatoria finale, ove occorra, verrà redatta in base ai risultati della selezione effettuata.

L'elenco dei candidati ammessi al percorso saranno affissi, entro **5** giorni dal termine della presentazione delle domande, presso la sede dell'istituto e consultabili al sito nella sezione circolari e nell'apposita sezione PNRR <https://www.icorsolinicencelli.edu.it/index.php/pnrr/azioni-di-potenziamento-delle-competenze-stem-e-multilinguistiche-d-m-65-2023/>

7. Sede di svolgimento

Il percorso formativo si svolgerà presso l'istituzione scolastica in via E. Filiberto 5a Sabaudia (sede centrale)

8. Frequenza al corso

La frequenza al corso è obbligatoria. È consentito un numero massimo di ore di assenza, a qualsiasi titolo, pari al 30% 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 Marco Scicchitano