



**P.N.R.R. – Missione 4 – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione:
dagli asili nido alle Università – Investimento 3.1 “Nuove competenze e nuovi linguaggi”
Finanziato dall'Unione Europea – Next Generation EU**

CUP: J84D23004180006

Identificativo progetto: M4C1I3.1-2023-1143-P-37059

ALLEGATO A)

Descrizione degli interventi per la selezione e il reclutamento di docenti esperti e tutor per la realizzazione dei percorsi formativi nell'ambito della linea di investimento 3.1 “Nuove competenze e nuovi linguaggi” - Codice progetto M4C1I3.1-2023-1143-P-37059 - Titolo SISTEMa Scuola - CUP J84D23004180006

LINEA DI INTERVENTO A

PERCORSI DI ORIENTAMENTO E FORMAZIONE PER IL POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE stem, digitali e di innovazione, FINALIZZATE ALLA PROMOZIONE DI PARI OPPORTUNITA' DI GENERE

N. del MODULO	Titolo modulo	Ore previste per ciascun modulo (ESPERTO)	Ore previste per ciascun modulo (TUTOR)
1	<p>'Passione Fisica' 2023/2024 scuola secondaria</p> <p>Studenti delle classi terze della scuola secondaria, privilegiando coloro i quali intraprenderanno indirizzi di studio che prevedono all'interno del curriculum lo studio della Fisica.</p> <p>Verrà fatto ricorso in maniera ridotta alle lezioni frontali tradizionali per avvalersi in modo prevalente di una didattica partecipata “ibrida” che venga incontro agli studenti mediante discussioni, apprendimento collaborativo e comparativo, brainstorming ecc.</p> <p>Gli argomenti chiave verteranno intorno a: • metodo scientifico; • grandezze fisiche; • vettori, • concetti base della meccanica classica: moto uniforme, moto uniformemente accelerato, massa, peso, forze.</p>	10	10
2	<p>'Coding e Tessitura' a.s. 2023/2024 scuola secondaria</p> <p>Il tessuto come coding: trama, ordito e coding. Il laboratorio proposto vede la creazione di piccoli manufatti in tessuto, eseguita ideando e seguendo schemi geometrici, sviluppando capacità logiche, creatività e manualità.</p> <p>Inoltre promuove la collaborazione e il lavoro di squadra tra gli studenti e li aiuta a sviluppare la pazienza e la concentrazione.</p>		



**P.N.R.R. – Missione 4 – Componente 1 – Potenziamento dell’offerta dei servizi di istruzione:
dagli asili nido alle Università – Investimento 3.1 “Nuove competenze e nuovi linguaggi”
Finanziato dall’Unione Europea – Next Generation EU**

CUP: J84D23004180006

Identificativo progetto: M4C1I3.1-2023-1143-P-37059

3	<p>‘Codiing e Tessitura’ a.s. 2023/2024 scuola secondaria</p> <p>Il tessuto come coding: trama, ordito e coding. Il laboratorio proposto vede la creazione di piccoli manufatti in tessuto, eseguita ideando e seguendo schemi geometrici, sviluppando capacità logiche, creatività e manualità.</p> <p>Inoltre promuove la collaborazione e il lavoro di squadra tra gli studenti e li aiuta a sviluppare la pazienza e la concentrazione.</p>		
4	<p>‘Leggere con e per I preadolescenti utilizzando la metodologia TEAL: TEALleggo e TEALascolto’ a.s. 2023/2024 scuola secondaria</p> <p>Conoscere le varie tipologie di libri; - Leggere le immagini : come interpretare le immagini e condividerle con l’ascoltatore attraverso la lettura dialogica e la lettura dinamica; - Il tempo e lo spazio del racconto : come prendersi il tempo e lo spazio per leggere e raccontare; – Il ritmo emotivo : come affrontare e conoscere le situazioni dove il ritmo emotivo e quello narrativo , influenzano l’ascoltatore e la narrazione; – La voce e i suoni : come utilizzare la propria voce , tenendo presente la storia l’ambiente e l’età dei nostri ascoltatori, cosa fare per condividere la lettura evitando che diventi un momento didattico o performativo , lo studio dei nostri suoni e quelli contenuti nelle storie; – La gestualità : scoprire come i nostri gesti e le nostre espressioni, possono far parte di una comunicazione su piani differenti, utilizzando le storie, e le filastrocche, come il nostro corpo diviene senza costrizioni o artifici , parola suono, immagini.</p> <p>L’obiettivo sarà quello di avviare dinamiche sperimentali atte a creare la positiva correlazione tra lettura e divertimento- piacere.</p> <p>Il piacere di leggere inoltre è fondamentale per alimentare una motivazione intrinseca che è prerequisito essenziale per il raggiungimento di altri obiettivi come la conoscenza di sé e degli altri, il migliorare delle relazioni sociali, aumento del capitale sociale e culturale, incremento delle capacità di immaginazione, aumento delle capacità di attenzione e concentrazione.</p>		



**P.N.R.R. – Missione 4 – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione:
dagli asili nido alle Università – Investimento 3.1 “Nuove competenze e nuovi linguaggi”**

Finanziato dall'Unione Europea – Next Generation EU

CUP: J84D23004180006

Identificativo progetto: M4C1I3.1-2023-1143-P-37059

5	<p>La lettura in questa fascia di età migliora, inoltre, il rilassamento e la regolazione dell'umore, aumenta le capacità comunicative e i risultati scolastici in tutto il corso degli studi.</p> <p>'Matematicando' a.s. 2023/2024 scuola secondaria</p> <p>La matematica in relazione alle esigenze della vita quotidiana: il calcolo per fornire una risposta a problemi quali lo studio di un moto, il calcolo di aree e volumi, le equazioni dell'aerodinamica, ecc..Grazie alla matematica, alla fisica e alle scienze sperimentali, l'uomo è stato capace di intervenire sull'ambiente che lo circonda in equilibrio fra astrazione ed applicazione. Lo studio delle materie STEM permette di non “subire” la tecnologia che ci circonda: da Internet alla musica elettronica, dallo sport al cinema con i suoi effetti speciali. Tramite la cosiddetta “matematica del cittadino” si possono formare studenti capaci di interpretare i tempi moderni proiettandosi verso il futuro tecnologico. Occorre raggiungere questo obiettivo, insegnando la matematica in un modo non solo procedurale ma anche laboratoriale, utilizzando le nuove tecnologie didattiche a disposizione</p>		
6	<p>' Grammatica e Coding' a.s. 2023/2024 scuola secondaria</p> <p>Nelle discipline umanistiche, i laboratori didattici possono arricchire la comprensione degli studenti in materia di filosofia, storia, letteratura, arte e lingue. Questi laboratori consentono agli studenti di esplorare le prospettive culturali, storiche e sociali, e di sviluppare abilità critico-analitiche fondamentali. Sviluppare modalità attive di insegnamento delle discipline umanistiche con le STEAM che rendano gli/le alunni/e partecipi e responsabili del percorso di apprendimento. Le attività proposte promuovono l'uso degli open data, l'elaborazione dei dati in fogli di calcolo e la loro rappresentazione grafica. Attraverso esempi concreti di UDA, gli/le insegnanti guidano in percorsi didattici che prevedono la costruzione di mappe, di infografiche e di percorsi di storytelling digitale mediante strumenti open source. Utilizzo del gioco di Ross, 'la sgrammanebbia' il primo videogioco sulla grammatica</p>		



**P.N.R.R. – Missione 4 – Componente 1 – Potenziamento dell’offerta dei servizi di istruzione:
dagli asili nido alle Università – Investimento 3.1 “Nuove competenze e nuovi linguaggi”
Finanziato dall’Unione Europea – Next Generation EU**

CUP: J84D23004180006

Identificativo progetto: M4C1I3.1-2023-1143-P-37059

	<p>italiana.i videogiochi sono sempre più accettati come uno strumento per insegnare, influenzare o informare. È stato inoltre dimostrato che i videogiochi sono particolarmente adatti all’educazione di studenti e studentesse visto che l’interattività favorisce una curva di apprendimento che si evolve livello dopo livello e il fallimento è visto come strumento di crescita che permette lo sviluppo di capacità e abilità come il ragionamento deduttivo o la memorizzazione. Il videogioco diverte e motiva studenti e studentesse a perdurare in un ambiente educativo stimolante e riflessivo.</p> <p>7 Grammar and coding (INGLESE) a.s. 2023/2024 scuola secondaria</p> <p>Nelle discipline umanistiche, i laboratori didattici possono arricchire la comprensione degli studenti in materia di filosofia, storia, letteratura, arte e lingue. Questi laboratori consentono agli studenti di esplorare le prospettive culturali, storiche e sociali, e di sviluppare abilità critico-analitiche fondamentali. Sviluppare modalità attive di insegnamento delle discipline umanistiche con le STEAM che rendano gli/le alunni/e partecipi e responsabili del percorso di apprendimento. Le attività proposte promuovono l’uso degli open data, l’elaborazione dei dati in fogli di calcolo e la loro rappresentazione grafica. Attraverso esempi concreti di UDA, gli/le insegnanti guidano in percorsi didattici che prevedono la costruzione di mappe, di infografiche e di percorsi di storytelling digitale mediante strumenti open source.</p> <p>8 Grammaire et coding (FRANCESE) a.s. 2023/2024 scuola secondaria</p> <p>Nelle discipline umanistiche, i laboratori didattici possono arricchire la comprensione degli studenti in materia di filosofia, storia, letteratura, arte e lingue. Questi laboratori consentono agli studenti di esplorare le prospettive culturali, storiche e sociali, e di sviluppare abilità critico-analitiche fondamentali. Sviluppare modalità attive di insegnamento delle discipline umanistiche con le STEAM che rendano gli/le alunni/e partecipi e responsabili del percorso di apprendimento. Le attività proposte promuovono l’uso degli open data, l’elaborazione dei dati in fogli di calcolo e la loro rappresentazione grafica. Attraverso esempi concreti di UDA, gli/le insegnanti</p>		
--	--	--	--



**P.N.R.R. – Missione 4 – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione:
dagli asili nido alle Università – Investimento 3.1 “Nuove competenze e nuovi linguaggi”**

Finanziato dall'Unione Europea – Next Generation EU

CUP: J84D23004180006

Identificativo progetto: M4C1I3.1-2023-1143-P-37059

	guidano in percorsi didattici che prevedono la costruzione di mappe, di infografiche e di percorsi di storytelling digitale mediante strumenti open source. Utilizzo del gioco di Ross, 'la sgrammanebbia' il primo videogioco sulla grammatica italiana.i videogiochi sono sempre più accettati come uno strumento per insegnare, influenzare o informare. È stato inoltre dimostrato che i videogiochi sono particolarmente adatti all'educazione di studenti e studentesse visto che l'interattività favorisce una curva di apprendimento che si evolve livello dopo livello e il fallimento è visto come strumento di crescita che permette lo sviluppo di capacità e abilità come il ragionamento deduttivo o la memorizzazione. Il videogioco diverte e motiva studenti e studentesse a perdurare in un ambiente educativo stimolante e riflessivo		
PERCORSI DI FORMAZIONE PER IL POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE LINGUISTICHE DEGLI STUDENTI			
N. del MODULO	Titolo modulo	Ore previste per ciascun modulo (ESPERTO)	Ore previste per ciascun modulo (TUTOR)
1	Preparazione alla certificazione A1/A2 INGLESE 'KET' a.s. 2023/2024 scuola secondaria	10	10
2	Preparazione alla certificazione A1/A2 INGLESE 'KET' a.s. 2023/2024 scuola secondaria		
3	Preparazione alla certificazione A2 A1 Francese 'DELFP' a.s. 2023/2024 scuola secondaria		
4	Preparazione alla certificazione A2 A1 Francese 'DELFP' a.s. 2023/2024 scuola secondaria		

Il Dirigente Scolastico

Paola Avorio

(Documento firmato digitalmente)