



**Breve descrizione dei percorsi formativi  
PROGETTO PNRR - D. M. 65/2023 (INTERVENTO A)**

Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione						
N°	Titolo Edizione	Descrizione	Ore	Alunni (min.)	Classi dell'Istituto	Sede
1	<b>Coding for kids</b>	Questa edizione intende avvicinare i bambini più piccoli al coding, proponendo attività che li stimolino a pensare, lavorare in gruppo e programmare attraverso l'esperienza diretta e il gioco. (a. e. Cody Feet, Cody Roby).	30	15	/	Infanzia Facofano
2	<b>Magie ...informatiche</b>	Questa edizione intende avvicinare gradualmente gli alunni al coding e all'universo della robotica educativa intesi come nucleo capace di generare contemporaneamente saperi, abilità e competenze sia disciplinari sia interdisciplinari. L'obiettivo principale è quello di sviluppare il pensiero computazionale e la creatività digitale attraverso attività di coding sia unplugged sia plugged (a. e. Bee Bot, Glow and Go Boot, Scratch).	30	15	3° e 4°	Primaria San Marco
3	<b>Tinkering: Pensare con le mani</b>	Lo scopo del Tinkering è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa. Tutte le attività vengono proposte sempre sotto forma di gioco e devono essere realizzate in gruppo. Le principali attività che si possono proporre consistono nel costruire o decomporre oggetti, progettare macchine che si muovono, volano, disegnano, galleggiano, esplorare materiali o elementi meccanici, creare artefatti originali o reazioni a catena.	30	15	1° e 2°	Primaria San Rufo
4	<b>STEM a Colori</b>	Questa edizione intende avvicinare i bambini al pensiero computazionale attraverso l'utilizzo dei colori per progettare immagini e brevi storie illustrate (a. e. pixel art, creative coding). I bambini	30	15	1° e 2°	Primaria Pantano

		vengono stimolati a pensare in modo creativo e a sperimentare diverse combinazioni di forme e colori.				
5	<b>Matematica Ricreativa</b>	Questa edizione propone di utilizzare processi logici per risolvere giochi matematici, rompicapi o enigmi attraverso la capacità di osservare e descrivere la realtà da più punti di vista e di organizzarsi per costruire una propria autonomia. La matematica ricreativa deve presentare una sfida intellettuale significativa sotto l'aspetto matematico, ma anche essere accessibile a tutti. Si possono utilizzare strumenti tradizionali come carta, penna, ma anche strumenti tecnologici come il tablet, pc.	30	15	1° e 2°	Sec. I grado Teggiano
6	<b>Coding e pensiero computazionale</b>	Questa edizione promuove la costruzione di modelli mentali, lo sviluppo delle capacità critiche e la realizzazione di percorsi concreti e operativi attraverso il pensiero computazionale. La programmazione ha ricadute immediate nell'ambito logico-matematico e nella risoluzione dei problemi in generale, contribuendo allo sviluppo del pensiero logico dei ragazzi. Saper tradurre idee in codice è espressione di creatività e incentiva la responsabilizzazione e il ruolo attivo dell'individuo, la collaborazione tra pari e lo scambio cognitivo.	30	15	1°, 2° e 3°	Sec. I grado San Rufo
7	<b>Le donne e le STEM</b>	Questa edizione propone un'analisi del ruolo che le donne hanno avuto nel corso della storia nelle discipline STEM in funzione al superamento degli stereotipi e dei divari di genere, valorizzando i talenti delle alunne verso lo studio delle STEM e rafforzando ulteriormente le loro competenze. Le attività si concentreranno sulla vita di una o più donne scienziate scandite da tre momenti integrati fra loro: 1. Storytelling STEM, una breve narrazione dei momenti salienti della vita della scienziata; 2. Lab-STEM, realizzazione di una semplice attività laboratoriale, ispirata al lavoro di ricerca della scienziata; 3. Cara scienziata ti scrivo: momento conclusivo di pensieri e riflessioni.	30	15	3°	Sec. I grado Teggiano