Immagine che contiene testo

Descrizione generata automaticamente

******



*ISTITUTO COMPRENSIVO “N. ZINGARELLI”*

*Via Pansini 13, 70124 – BARI tel. 080-5618272, fax 080-5096924 Codice fiscale 93249390720*

*[baic81300t@pec.istruzione.it](mailto:BAIC81300T@PEC.ISTRUZIONE.IT) www.nicolazingarellibari.edu.it* [*baic81300t@istruzione.it*](mailto:baic81300t@istruzione.it)

**ALLEGATO C – PROPOSTA PROGETTUALE DEI MODULI**

*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”*

***CNP: M4C1I3.1-2023-1143-P-29945***

***CUP:* *C94D23001480006***

**PROPOSTE PROGETTUALI DEI MODULI PER LA SCUOLA PRIMARIA:**

* **A1 - STEAM STAMPANDO LE IDEE PRIMARIA:**

*Il corso A1 - STEAM STAMPANDO LE IDEE il progetto si basa sull’osservazione e costruzione delle “cose” viste ed interpretate dagli studenti della scuola del primo ciclo. Lo scopo è quello di innescare la passione per il making fornendo tutti gli strumenti software necessari (disegno in 3D e slicing) e le conoscenze dell’hardware necessario alla stampa. Il fine ultimo è quello di far rendere conto di quanto sia complessa la realtà rispetto ad un disegno immaginario in 3D e come un pensiero ed una idea possano essere il punto di partenza per un progetto reale e tangibile..*

* **A1 - STEAM DI STORIA IN STORIA PRIMARIA:**

*Il corso A1 - STEAM DI STORIA IN STORIA il progetto si propone di stimolare gli alunni ad affrontare i grandi temi della storia attraverso l’uso coinvolgente e sfidante di tecnologie come realtà virtuale, realtà aumentata, gamification e simulazioni, parete immersiva, intelligenza artificiale, creazione di piattaforme digitali e di installazioni interattive. Non saranno sviluppate solo competenze storiche, dunque, ma anche e soprattutto competenze tecnologiche, logiche, comunicative e socialimondo esterno.*

**PROPOSTE PROGETTUALI DEI MODULI PER LA SCUOLA SECONDARIA:**

* **A1 - STEM MATEMATICA NEL REALE SECONDARIA:**

*Il corso A1 - STEM MATEMATICA NEL REALE è un progetto che mira alla relazione tra la matematica "astratta" della scuola a quella applicativa nei contesti più disparati. Difatti, il modulo punta a far acquisire agli studenti la consapevolezza che la matematica è in ogni applicazione tecnica e che è il linguaggio universale per l'applicazione di pensieri logici-deduttivi. Il lavoro si baserà analisi di problemi reali di vita quotidiana dai quali trarre dai e procedure per una corretta risoluzione. durante il percorso, gli studenti potranno confrontarsi con i propri compagni attraverso fasi di di base sulle soluzioni scelte per la risoluzione di problemi reali..*

* **A1 - STEM IN A BOOK SECONDARIA:**

*Il corso A1 - STEAM IN A BOOK è un progetto che mira a sviluppare le competenze di creazione e promuove la diversità e l’inclusione attraverso l’ascolto, il gioco e la sperimentazione, utilizzando la lettura ad alta voce come uno strumento per crescere e un momento di piacere da condividere. Partendo dalle competenze di lettura di testi in lingua madre, gli studenti svilupperanno e/o potenzieranno capacità compositive e di storytelling e saranno guidati nel mondo delle discipline STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) creando, per sé e per tutti gli altri studenti della scuola, una serie di strumenti per la promozione della lettura.*

*.* **A1 - STEM E INTELLIGENZA ARTIFICIALE SECONDARIA:**

*Il corso A1 - STEM E INTELLIGENZA ARTIFICIALE è un progetto che mira a introdurre gli studenti al mondo dell'Intelligenza Artificiale (IA) attraverso un approccio pratico e interdisciplinare, integrando concetti chiave delle discipline STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica). Gli studenti lavoreranno in team per affrontare sfide reali, utilizzando l'IA come strumento per analizzare dati, risolvere problemi e sviluppare soluzioni innovative,* *impareranno a valutare criticamente le applicazioni dell'IA, considerando sia i benefici che i potenziali rischi. Saranno incoraggiati a riflettere sull'impatto etico e sociale dell'IA.*

*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.*