



DIREZIONE DIDATTICA STATALE "I CIRCOLO"  
Via Cesare Battisti n.27 - C.A.P. 80047 San Giuseppe  
Vesuviano (NA) Tel. 081/8271660 - Cod. Fiscale  
92019790630  
Cod. Istituto NAEE177001 e-mail: naee177001@istruzione.it  
P.E.C.:  
[naee177001@pec.istruzione.it](mailto:naee177001@pec.istruzione.it)



DIREZIONE DIDATTICA STATALE  
"I CIRCOLO"  
S. GIUSEPPE VESUVIANO (NA)  
Prot. 0004122 del 30/08/2024  
IV (Uscita)

**A:**  
- **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”

**Azioni di potenziamento delle competenze STEM e multilinguistiche (D.M. n. 65/2023) – Intervento A**

**TITOLO PROGETTO: “ALLA SCOPERTA DELLE STEM”**

**IDENTIFICATIVO PROGETTO: M4C1I3.1-2023-1143-P-  
27788**

**CUP: J74D23003050006**

**Avviso di selezione allievi per l'ammissione ai percorsi formativi ricadenti nel progetto di  
cui in oggetto in attività pomeridiana**

**Articolazione e durata del corso:**

Il percorso formativo sarà articolato nelle seguenti edizioni

### Potenziamento delle competenze STEM

<b>Codice Edizione</b>	<b>Titolo Edizione</b>	<b>Descrizione</b>	<b>n° ore</b>
1224-ATT-827-E-1	ORTO IN STEM 1 Alunni scuola dell'infanzia 3/4 anni Plesso Ceschelli	L'intervento didattico che verrà messo in campo non è volto alla trasmissione di conoscenze precostituite o di saperi specifici, ma ad una prima scoperta del mondo naturale attraverso il diretto contatto con gli elementi, le cose, gli oggetti, gli animali, gli ambienti. Con questo approccio i bambini impareranno gradatamente a osservare, descrivere, fare ipotesi, costruire relazioni.	30

1224-ATT-827-E-2	ORTO IN STEM 2 Alunni scuola dell'infanzia 3/4 anni Plesso Rossilli	L'intervento didattico che verrà messo in campo non è volto alla trasmissione di conoscenze precostituite o di saperi specifici, ma ad una prima scoperta del mondo naturale attraverso il diretto contatto con gli elementi, le cose, gli oggetti, gli animali, gli ambienti. Con questo approccio i bambini impareranno gradatamente a osservare, descrivere, fare ipotesi, costruire relazioni.	30
1224-ATT-827-E-3	ORTO IN STEM 3 Alunni scuola dell'infanzia 3/4 anni Plesso Boccia Ionna	L'intervento didattico che verrà messo in campo non è volto alla trasmissione di conoscenze precostituite o di saperi specifici, ma ad una prima scoperta del mondo naturale attraverso il diretto contatto con gli elementi, le cose, gli oggetti, gli animali, gli ambienti. Con questo approccio i bambini impareranno gradatamente a osservare, descrivere, fare ipotesi, costruire relazioni.	30
1224-ATT-827-E-4	CODING/PRIMI PERCORSI 1 Alunni scuola dell'infanzia 4/5 anni Plesso Ceschelli	Il coding nella scuola dell'infanzia rappresenta un nuovo approccio educativo che sfrutta le nuove tecnologie per lo sviluppo delle competenze cognitive e digitali dei bambini. Attraverso attività ludiche e interattive, i bambini imparano a programmare, a risolvere problemi e a pensare in modo logico e creativo. Questo approccio favorisce lo sviluppo delle abilità informatiche fin dai primi anni di vita, preparando i bambini a una società sempre più digitale. Inoltre, il coding stimola la collaborazione, la comunicazione e il lavoro di squadra, permettendo ai bambini di esprimere la propria creatività e fantasia, preparandoli per un futuro sempre più tecnologico.	30
1224-ATT-827-E-5	CODING/PRIMI PERCORSI 2 Alunni scuola dell'infanzia 4/5 anni Plesso Rossilli	Il coding nella scuola dell'infanzia rappresenta un nuovo approccio educativo che sfrutta le nuove tecnologie per lo sviluppo delle competenze cognitive e digitali dei bambini. Attraverso attività ludiche e interattive, i bambini imparano a programmare, a risolvere problemi e a pensare in modo logico e creativo. Questo approccio favorisce lo sviluppo delle abilità informatiche fin dai primi anni di vita, preparando i bambini a una società sempre più digitale. Inoltre, il coding stimola la collaborazione, la comunicazione e il lavoro di squadra, permettendo ai bambini di esprimere la propria creatività e fantasia, preparandoli per un futuro sempre più tecnologico	30
1224-ATT-827-E-6	CODING/PRIMI PERCORSI 3 Alunni scuola dell'infanzia 4/5 anni Plesso Boccia Ionna	Il coding nella scuola dell'infanzia rappresenta un nuovo approccio educativo che sfrutta le nuove tecnologie per lo sviluppo delle competenze cognitive e digitali dei bambini. Attraverso attività ludiche e interattive, i bambini imparano a programmare, a risolvere problemi e a pensare in modo logico e creativo. Questo approccio favorisce lo sviluppo delle abilità informatiche fin dai primi anni di vita, preparando i bambini a una società sempre più digitale. Inoltre, il coding stimola la collaborazione, la comunicazione e il lavoro di squadra, permettendo ai bambini di esprimere la propria creatività e fantasia, preparandoli per un futuro sempre più tecnologico	30

1224-ATT-827-E-7	Tinkering Circuiti elettrici 1 Alunni scuola primaria Classi quarte Plesso Capoluogo	Lo scopo del tinkering è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa. Scatole, bicchieri, fogli di carta, pezzi di legno, fili metallici, involucri di plastica sono solo alcuni degli "ingredienti" che servono per mettersi all'opera. Le cose che si possono costruire sono tantissime: circuiti elettrici, piccoli robot, giocattoli meccanici, piste per biglie, meccanismi di reazione a catena, sculture.	30
1224-ATT-827-E-8	Tinkering Circuiti elettrici 2 Alunni scuola primaria Classi quarte Plesso Belvedere	Lo scopo del tinkering è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa. Scatole, bicchieri, fogli di carta, pezzi di legno, fili metallici, involucri di plastica sono solo alcuni degli "ingredienti" che servono per mettersi all'opera. Le cose che si possono costruire sono tantissime: circuiti elettrici, piccoli robot, giocattoli meccanici, piste per biglie, meccanismi di reazione a catena, sculture.	30
1224-ATT-827-E-9	Tinkering Circuiti elettrici 3 Alunni scuola primaria Classi quarte Plesso Rossilli	Lo scopo del tinkering è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa. Scatole, bicchieri, fogli di carta, pezzi di legno, fili metallici, involucri di plastica sono solo alcuni degli "ingredienti" che servono per mettersi all'opera. Le cose che si possono costruire sono tantissime: circuiti elettrici, piccoli robot, giocattoli meccanici, piste per biglie, meccanismi di reazione a catena, sculture.	30
1224-ATT-827-E-10	Pillole di Stem Alunni scuola primaria Classi seconde Plesso Capoluogo	Il progetto ha lo scopo di avviare un percorso di attività laboratoriali che permetta di promuovere e sviluppare il pensiero scientifico, attraverso un approccio integrato delle discipline e mediante un approccio digitale. Caratterizzante sarà l'adozione delle metodologie relative al "problem solving" e del "learn by doing" che favoriscono la sperimentazione in aula, il confronto con l'oggetto di studio (un problema reale o un fenomeno riprodotto in laboratorio), si pongono delle domande significative, si formulano e confrontano delle ipotesi, le si verificano attraverso esperimenti da loro progettati e se ne discutono i risultati con i propri compagni e con il docente per concludere con una nuova domanda di ricerca, stimolando la curiosità e l'interesse degli alunni.	30
1224-ATT-827-E-11	Robotica a scuola Alunni scuola primaria Classi terze Plesso Belvedere	Il laboratorio di robotica educativa coniuga il fascino e l'attualità dei suoi contenuti interdisciplinari incentrati sui robot, che alimentano la curiosità e la passione verso la scienza, all'utilizzo di nuove modalità di apprendimento centrate sulla filosofia della didattica delle competenze: un apprendimento "sul campo", costruito in forma partecipata, inclusiva e cooperativa, attento ai processi e non solo ai contenuti, fortemente mirato ad equilibrare gli aspetti cognitivi, emotivo-affettivi e relazionali. Giocare, ideare e imparare a programmare un robot, riflettere sui meccanismi che regolano l'intelligenza e le interazioni sociali umane, significa sviluppare competenze e abilità utili non solo dal punto di vista tecnologico/scientifico, ma anche da quello della risoluzione dei problemi, dell'intelligenza emotiva, della creatività e del lavoro di gruppo.	30

## Competenze linguistiche

<b>Codice Edizione</b>	<b>Titolo Edizione</b>	<b>Descrizione</b>	<b>n° ore</b>
1224-ATT-829-E-1	PLAY... LEARN... AND GROW... TOGETHER 1 Alunni scuola dell'infanzia 5 anni Plesso Ceschelli	Il progetto è rivolto ai bambini in età prescolare con lo scopo di renderli consapevoli dell'esistenza di lingue diverse dalla propria, di scoprirne la peculiarità e la sonorità, e di stimolarli nell'apprendimento di semplici espressioni e vocaboli della lingua inglese attraverso attività di gruppo, divertenti, creative e di ascolto, partendo dalla realtà in cui si vive e si opera quotidianamente.	<b>30</b>
1224-ATT-829-E-2	PLAY... LEARN... AND GROW... TOGETHER 2 Alunni scuola dell'infanzia 5 anni Plesso Rossilli	Il progetto è rivolto ai bambini in età prescolare con lo scopo di renderli consapevoli dell'esistenza di lingue diverse dalla propria, di scoprirne la peculiarità e la sonorità, e di stimolarli nell'apprendimento di semplici espressioni e vocaboli della lingua inglese attraverso attività di gruppo, divertenti, creative e di ascolto, partendo dalla realtà in cui si vive e si opera quotidianamente.	<b>30</b>
1224-ATT-829-E-3	PLAY... LEARN... AND GROW... TO 3 Alunni scuola dell'infanzia 5 anni Plesso Boccia Ionna	Il progetto è rivolto ai bambini in età prescolare con lo scopo di renderli consapevoli dell'esistenza di lingue diverse dalla propria, di scoprirne la peculiarità e la sonorità, e di stimolarli nell'apprendimento di semplici espressioni e vocaboli della lingua inglese attraverso attività di gruppo, divertenti, creative e di ascolto, partendo dalla realtà in cui si vive e si opera quotidianamente.	<b>30</b>
1224-ATT-829-E-4	ONE...TWO.....THREE PLAY WITH ME! Alunni scuola primaria Classi seconde Plesso Rossilli	Il diverso codice linguistico è un mezzo di promozione individuale e sociale, è uno strumento per organizzare conoscenze attraverso il quale il bambino, divertendosi, ha la possibilità di arricchire il proprio bagaglio cognitivo, di conoscere e accettare contesti culturali diversi dal proprio, di assumere comportamenti orientati alla solidarietà e all'accoglienza. Offre inoltre la possibilità di ampliare la sfera dei rapporti con altre persone, disponendo al dialogo e alla comprensione reciproca. Tutte le attività saranno focalizzate sugli obiettivi preposti con lo scopo di far socializzare i bambini, renderli autonomi, insegnare loro a conoscere il proprio corpo e stimolarli all'apprendimento di una nuova lingua, sia attraverso il gioco libero che le attività guidate dall'insegnante, come ad esempio le canzoni, la lettura di libri in inglese, dress-up (i travestimenti), manipolazione, pittura, giochi di movimento, giochi del far finta, giochi di costruzione, i role-plays...	<b>30</b>

### Destinatari: caratteristiche e requisiti di accesso

Il corso è rivolto a n. **15** partecipanti per edizione, studenti della scuola, selezionati in funzione dalle domande pervenute aventi i seguenti requisiti

- Essere nell'anno scolastico 2024/2025 iscritti all'istituto
- Avere manifestato durante il presente anno scolastico, o nei precedenti, forti motivazioni al miglioramento e all'apprendimento non convenzionale

## **Nel caso di esubero di candidature il Dirigente Scolastico si riserva il diritto di ammettere un numero superiore di alunni**

### **Modalità presentazione domanda**

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

- domanda di ammissione al corso, redatta sull'apposito modello "Allegato A" dell'avviso debitamente firmato 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.
- Scheda Anagrafica compilata interamente e sottoscritta dai genitori ( ALLEGATO)

La domanda di ammissione, corredata della suddetta documentazione, dovrà essere presentata esclusivamente a mano, presso la segreteria didattica della propria scuola di appartenenza, a pena di esclusione, **entro le ore 13,00 del giorno 20 settembre 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 PNR – D.M 65 e nella bacheca genitori Argo

Ogni candidato può chiedere di partecipare ad uno o più edizioni. Nell'eventualità di candidatura a edizioni indicare l'ordine di preferenza (**1= preferenza maggiore – X = preferenza minore**) di ammissione agli stessi.

### **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

I percorsi formativi sono diretti al potenziamento delle competenze dimostrate nel corso dell'anno scolastico, pertanto, nel caso in cui il numero delle domande di ammissione al corso superi il numero massimo di posti previsti, saranno considerati

- 1) La media delle proposte di voto riportate agli scrutini del primo trimestre/quadrimestre
  - 2) La proposta di voto nella materia oggetto di formazione voto riportate agli scrutini del primo trimestre/quadrimestre
- a parità di punteggio sarà preso in esame:
- 3) Lo stato economico certificato attraverso ISEE
  - 4) Il parere espresso dal consiglio di classe

La procedura di selezione si concluderà con una valutazione espressa in centesimi.

A parità di punteggio anche dopo il parere espresso dal consiglio di classi, sarà data preferenza all'allievo con il modello ISEE più basso.

### **Graduatoria finale**

La graduatoria finale, ove occorra, verrà redatta in base ai titoli valutati e 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: <https://www.primocircolosangiusepvesuviano.edu.it>

Il percorso formativo si svolgerà presso l'istituzione scolastica, salvo uscite sul territorio secondo un calendario da concordare e che sarà pubblicato sul sito dell'Istituto

**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  
Dott.ssa Maria Rosaria Fornaro**

(documento informatico firmato digitalmente  
ai sensi dell'art. 24 D.Lgs. 82/2005 e ss.mm.ii.)

# FUTURA



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione  
e del Merito

# LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Italiadomani  
PIANO NAZIONALE DI PRESSIONE E RESILIENZA



DIREZIONE DIDATTICA STATALE "I CIRCOLO"  
Via Cesare Battisti n.27 - C.A.P. 80047 San Giuseppe  
Vesuviano (NA) Tel. 081/8271660 - Cod. Fiscale  
92019790630  
Cod. Istituto NAEE177001 e-mail: [naee177001@istruzione.it](mailto:naee177001@istruzione.it)  
P.E.C.:  
[naee177001@pec.istruzione.it](mailto:naee177001@pec.istruzione.it)



## ALLEGATO A – DOMANDA DI PARTECIPAZIONE

### Azioni di potenziamento delle competenze STEM e multilinguistiche (D.M. n. 65/2023) – Intervento A

**TITOLO PROGETTO: "ALLA SCOPERTA DELLE STEM"**

**IDENTIFICATIVO PROGETTO: M4C1I3.1-2023-1143-P-  
27788**

**CUP: J74D23003050006**

**Al Dirigente Scolastico  
Del I CIRCOLO DIDATTICO  
DI SAN GIUSEPPE VESUVIANO**

Il sottoscritto genitore/tutore ....., nato il.....a  
..... (.....) residente a ..... (.....) .....

in via/piazza..... n. .... CAP.....

Telefono..... Cell. .... e-mail .....

**E**

Il sottoscritto genitore/tutore ....., nato il.....a  
..... (.....) residente a ..... (.....) .....

in via/piazza..... n. .... CAP.....

Telefono..... Cell. .... e-mail .....

### CHIEDE/ CHIEDONO

che il/la proprio/a figlio/a ..... nato il.....a  
 ..... (..) residente a ..... ( ..) in via/piazza  
 ..... n. .... CAP ..... iscritto/a nell'anno scolastico 2024/25 e  
 frequentante la classe ..... sez. .... Plesso .....

sia ammesso/a a partecipare alla selezione per la partecipazione alle edizioni di potenziamento del progetto di cui in oggetto secondo l'allegata tabella: **(N.B.: BARRARE LA CASELLA DI SCELTA PER PARTECIPARE E INDICARE LA PREFERENZA)**

#### Potenziamento delle competenze STEM

<i>Codice Edizione</i>	<i>Titolo Edizione</i>	<i>Descrizione</i>	<i>n° ore</i>	<i>N° preferenza</i>
1224-ATT-827-E-1	ORTO IN STEM 1 Alunni scuola dell'infanzia 3/4 anni Plesso Ceschelli	L'intervento didattico che verrà messo in campo non è volto alla trasmissione di conoscenze precostituite o di saperi specifici, ma ad una prima scoperta del mondo naturale attraverso il diretto contatto con gli elementi, le cose, gli oggetti, gli animali, gli ambienti. Con questo approccio i bambini impareranno gradatamente a osservare, descrivere, fare ipotesi, costruire relazioni.	30	
1224-ATT-827-E-2	ORTO IN STEM 2 Alunni scuola dell'infanzia 3/4 anni Plesso Rossilli	L'intervento didattico che verrà messo in campo non è volto alla trasmissione di conoscenze precostituite o di saperi specifici, ma ad una prima scoperta del mondo naturale attraverso il diretto contatto con gli elementi, le cose, gli oggetti, gli animali, gli ambienti. Con questo approccio i bambini impareranno gradatamente a osservare, descrivere, fare ipotesi, costruire relazioni..	30	
1224-ATT-827-E-3	ORTO IN STEM 3 Alunni scuola dell'infanzia 3/4 anni Plesso Boccia Ionna	L'intervento didattico che verrà messo in campo non è volto alla trasmissione di conoscenze precostituite o di saperi specifici, ma ad una prima scoperta del mondo naturale attraverso il diretto contatto con gli elementi, le cose, gli oggetti, gli animali, gli ambienti. Con questo approccio i bambini impareranno gradatamente a osservare, descrivere, fare ipotesi, costruire relazioni.	30	
1224-ATT-827-E-4	CODING/PRIMI PERCORSI 1 Alunni scuola dell'infanzia 4/5 anni Plesso Ceschelli	Il coding nella scuola dell'infanzia rappresenta un nuovo approccio educativo che sfrutta le nuove tecnologie per lo sviluppo delle competenze cognitive e digitali dei bambini. Attraverso attività ludiche e interattive, i bambini imparano a programmare, a risolvere problemi e a pensare in modo logico e creativo. Questo approccio favorisce lo sviluppo delle abilità informatiche fin dai primi anni di vita, preparando i bambini a una società sempre più digitale. Inoltre, il coding stimola la collaborazione, la comunicazione e il lavoro di squadra, permettendo ai bambini di esprimere la propria creatività e fantasia, preparandoli per un futuro sempre più tecnologico.	30	



1224-ATT-827-E-5	CODING/PRIMI PERCORSI 2 Alunni scuola dell'infanzia 4/5 anni Plesso Rossilli	Il coding nella scuola dell'infanzia rappresenta un nuovo approccio educativo che sfrutta le nuove tecnologie per lo sviluppo delle competenze cognitive e digitali dei bambini. Attraverso attività ludiche e interattive, i bambini imparano a programmare, a risolvere problemi e a pensare in modo logico e creativo. Questo approccio favorisce lo sviluppo delle abilità informatiche fin dai primi anni di vita, preparando i bambini a una società sempre più digitale. Inoltre, il coding stimola la collaborazione, la comunicazione e il lavoro di squadra, permettendo ai bambini di esprimere la propria creatività e fantasia, preparandoli per un futuro sempre più tecnologico	30	
1224-ATT-827-E-6	CODING/PRIMI PERCORSI 3 Alunni scuola dell'infanzia 4/5 anni Plesso Boccia Ionna	Il coding nella scuola dell'infanzia rappresenta un nuovo approccio educativo che sfrutta le nuove tecnologie per lo sviluppo delle competenze cognitive e digitali dei bambini. Attraverso attività ludiche e interattive, i bambini imparano a programmare, a risolvere problemi e a pensare in modo logico e creativo. Questo approccio favorisce lo sviluppo delle abilità informatiche fin dai primi anni di vita, preparando i bambini a una società sempre più digitale. Inoltre, il coding stimola la collaborazione, la comunicazione e il lavoro di squadra, permettendo ai bambini di esprimere la propria creatività e fantasia, preparandoli per un futuro sempre più tecnologico	30	
1224-ATT-827-E-7	Tinkering Circuiti elettrici 1 Alunni scuola primaria Classi quarte Plesso Capoluogo	Lo scopo del tinkering è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa. Scatole, bicchieri, fogli di carta, pezzi di legno, fili metallici, involucri di plastica sono solo alcuni degli "ingredienti" che servono per mettersi all'opera. Le cose che si possono costruire sono tantissime: circuiti elettrici, piccoli robot, giocattoli meccanici, piste per biglie, meccanismi di reazione a catena, sculture.	30	
1224-ATT-827-E-8	Tinkering Circuiti elettrici 2 Alunni scuola primaria Classi quarte Plesso Belvedere	Lo scopo del tinkering è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa. Scatole, bicchieri, fogli di carta, pezzi di legno, fili metallici, involucri di plastica sono solo alcuni degli "ingredienti" che servono per mettersi all'opera. Le cose che si possono costruire sono tantissime: circuiti elettrici, piccoli robot, giocattoli meccanici, piste per biglie, meccanismi di reazione a catena, sculture.	30	
1224-ATT-827-E-9	Tinkering Circuiti elettrici 3 Alunni scuola primaria Classi quarte	Lo scopo del tinkering è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero, facilmente reperibili anche in casa. Scatole, bicchieri, fogli di carta, pezzi di legno, fili metallici, involucri di plastica sono solo alcuni degli "ingredienti" che servono per	30	

	Plesso Rossilli	mettersi all'opera. Le cose che si possono costruire sono tantissime: circuiti elettrici, piccoli robot, giocattoli meccanici, piste per biglie, meccanismi di reazione a catena, sculture.		
1224-ATT-827-E-10	Pillole di Stem Alunni scuola primaria Classi seconde Plesso Capoluogo	Il progetto ha lo scopo di avviare un percorso di attività laboratoriali che permetta di promuovere e sviluppare il pensiero scientifico, attraverso un approccio integrato delle discipline e mediante un approccio digitale. Caratterizzante sarà l'adozione delle metodologie relative al "problem solving" e del "learn by doing" che favoriscono la sperimentazione in aula, il confronto con l'oggetto di studio (un problema reale o un fenomeno riprodotto in laboratorio), si pongono delle domande significative, si formulano e confrontano delle ipotesi, le si verificano attraverso esperimenti da loro progettati e se ne discutono i risultati con i propri compagni e con il docente per concludere con una nuova domanda di ricerca, stimolando la curiosità e l'interesse degli alunni.	30	
1224-ATT-827-E-11	Robotica a scuola Alunni scuola primaria Classi terze Plesso Belvedere	Il laboratorio di robotica educativa coniuga il fascino e l'attualità dei suoi contenuti interdisciplinari incentrati sui robot, che alimentano la curiosità e la passione verso la scienza, all'utilizzo di nuove modalità di apprendimento centrate sulla filosofia della didattica delle competenze: un apprendimento "sul campo", costruito in forma partecipata, inclusiva e cooperativa, attento ai processi e non solo ai contenuti, fortemente mirato ad equilibrare gli aspetti cognitivi, emotivo-affettivi e relazionali. Giocare, ideare e imparare a programmare un robot, riflettere sui meccanismi che regolano l'intelligenza e le interazioni sociali umane, significa sviluppare competenze e abilità utili non solo dal punto di vista tecnologico/scientifico, ma anche da quello della risoluzione dei problemi, dell'intelligenza emotiva, della creatività e del lavoro di gruppo.	30	

### Competenze linguistiche

<b>Codice Edizione</b>	<b>Titolo Edizione</b>	<b>Descrizione</b>	<b>n° ore</b>	<b>N° preferenza</b>
1224-ATT-829-E-1	PLAY... LEARN... AND GROW... TOGETHER 1 Alunni scuola dell'infanzia 5 anni Plesso Ceschelli	Il progetto è rivolto ai bambini in età prescolare con lo scopo di renderli consapevoli dell'esistenza di lingue diverse dalla propria, di scoprirne la peculiarità e la sonorità, e di stimolarli nell'apprendimento di semplici espressioni e vocaboli della lingua inglese attraverso attività di gruppo, divertenti, creative e di ascolto, partendo dalla realtà in cui si vive e si opera quotidianamente.	30	

1224-ATT-829-E-2	PLAY... LEARN... AND GROW... TOGETHER 2 Alunni scuola dell'infanzia 5 anni Plesso Rossilli	Il progetto è rivolto ai bambini in età prescolare con lo scopo di renderli consapevoli dell'esistenza di lingue diverse dalla propria, di scoprirne la peculiarità e la sonorità, e di stimolarli nell'apprendimento di semplici espressioni e vocaboli della lingua inglese attraverso attività di gruppo, divertenti, creative e di ascolto, partendo dalla realtà in cui si vive e si opera quotidianamente.	<b>30</b>	
1224-ATT-829-E-3	PLAY... LEARN... AND GROW... TO 3 Alunni scuola dell'infanzia 5 anni Plesso Boccia Ionna	Il progetto è rivolto ai bambini in età prescolare con lo scopo di renderli consapevoli dell'esistenza di lingue diverse dalla propria, di scoprirne la peculiarità e la sonorità, e di stimolarli nell'apprendimento di semplici espressioni e vocaboli della lingua inglese attraverso attività di gruppo, divertenti, creative e di ascolto, partendo dalla realtà in cui si vive e si opera quotidianamente.	<b>30</b>	
1224-ATT-829-E-4	ONE...TWO.....THREE PLAY WITH ME! Alunni scuola primaria Classi seconde Plesso Rossilli	Il diverso codice linguistico è un mezzo di promozione individuale e sociale, è uno strumento per organizzare conoscenze attraverso il quale il bambino, divertendosi, ha la possibilità di arricchire il proprio bagaglio cognitivo, di conoscere e accettare contesti culturali diversi dal proprio, di assumere comportamenti orientati alla solidarietà e all'accoglienza. Offre inoltre la possibilità di ampliare la sfera dei rapporti con altre persone, disponendo al dialogo e alla comprensione reciproca. Tutte le attività saranno focalizzate sugli obiettivi preposti con lo scopo di far socializzare i bambini, renderli autonomi, insegnare loro a conoscere il proprio corpo e stimolarli all'apprendimento di una nuova lingua, sia attraverso il gioco libero che le attività guidate dall'insegnante, come ad esempio le canzoni, la lettura di libri in inglese, dress-up (i travestimenti), manipolazione, pittura, giochi di movimento, giochi del far finta, giochi di costruzione, i role-plays...	30	

Il/i sottoscritto/i \_\_\_\_\_ genitore/i dell'allievo dichiara di aver preso visione del bando e di accettarne il contenuto consapevole che le attività formative che si terranno in orario extracurricolare.

Ai sensi dell'art. 13 del D. L.vo 196/03, e successivo GDPR 679/2016 il sottoscritto autorizza l'istituto all'utilizzo ed al trattamento dei dati personali quali dichiarati per le finalità istituzionali, la pubblicizzazione del corso e la pubblicazione sul sito web.

San Giuseppe Vesuviano, \_\_\_\_\_

Firme dei genitori

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# 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



DIREZIONE DIDATTICA STATALE "I CIRCOLO"  
Via Cesare Battisti n.27 - C.A.P. 80047 San Giuseppe  
Vesuviano (NA) Tel. 081/8271660 - Cod. Fiscale  
92019790630

Cod. Istituto NAEE177001 e-mail: [naee177001@istruzione.it](mailto:naee177001@istruzione.it)  
P.E.C.:

[naee177001@pec.istruzione.it](mailto:naee177001@pec.istruzione.it)



## DICHIARAZIONE DI RESPONSABILITA' GENITORIALE

### Azioni di potenziamento delle competenze STEM e multilinguistiche (D.M. n. 65/2023) – Intervento A

**TITOLO PROGETTO: "ALLA SCOPERTA DELLE STEM"**

**IDENTIFICATIVO PROGETTO: M4C1I3.1-2023-1143-P-  
27788**

**CUP: J74D23003050006**

Il sottoscritto ..... padre/madre di .....

e

Il sottoscritto ..... padre/madre di .....

autorizza/zzano il proprio/a figlio/a a partecipare alle attività previste dal Progetto in avviso per l'anno scolastico 202\_/202\_ e ad essere ripreso/a, nell'ambito delle attività suddette, con telecamere, macchine fotografiche o altro.

In caso di partecipazione il sottoscritto si impegna a far frequentare il/la proprio/a figlio/a con costanza ed impegno, consapevole che per l'amministrazione il progetto ha un impatto notevole sia in termini di costi che di gestione.

Il sottoscritto/i si impegna altresì a compilare e consegnare, in caso di ammissione al corso, la dichiarazione di responsabilità conforme al modello predisposto dalla istituzione scolastica.

Autorizzo, inoltre, l'istituto alla pubblicazione delle immagini, delle riprese video e di eventuali prodotti elaborati durante le attività formative, sul sito internet e/o comunque alla loro diffusione nell'ambito della realizzazione di azioni programmate dall'Istituto stesso. Tutto il materiale prodotto sarà conservato agli atti dell'istituto.

Si precisa che l'istituto depositario dei dati personali, potrà, a richiesta, fornire all'autorità competente del MIUR le informazioni necessarie per le attività di monitoraggio e valutazione del processo formativo a cui è ammesso l'allievo/a. I sottoscritti avendo ricevuto l'informativa sul trattamento dei dati personali loro e del/della proprio/a figlio/a autorizzano codesto Istituto al loro trattamento solo per le finalità connesse con la partecipazione alle attività formative previste dal progetto.

San Giuseppe Vesuviano , \_\_\_\_\_

Firme dei genitori

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**N.B.: In caso di un solo genitore dichiarante barrare il secondo rigo**

**ALLEGATO C: TABELLA ESPLICATIVA DELLA VALUTAZIONE TITOLI****VALORE ULTIMO ISEE PRESENTATO (non obbligatorio)**

<b>VALORE DICHIARATO</b>	<b>PUNTEGGIO ASSEGNATO</b>
0,00 euro o negativo o assenza di reddito	20 punti
Da 0,00 euro fino a 5.000,00 euro	15 punti
Da 5.001,00 euro fino a 20.000,00 euro	10 punti
Oltre i 20.001,00 euro	5 punti

**MEDIA VOTI PRIMO QUADRIMESTRE**

<b>VALORE DICHIARATO</b>	<b>PUNTEGGIO ASSEGNATO</b>
MEDIA PROPOSTE <5	5 PUNTI
MEDIA PROPOSTE COMPRESO TRA 5,1 E 6	10 PUNTI
MEDIA PROPOSTE COMPRESO TRA 6,1 E 7	20 PUNTI
MEDIA PROPOSTE SUPERIORE AL 7	30 PUNTI

**VOTO NELLA SPECIFICA MATERIA/MATERIE DI FORMAZIONE**

<b>VALORE DICHIARATO</b>	<b>PUNTEGGIO ASSEGNATO</b>
MEDIA PROPOSTE <5	5 PUNTI
MEDIA PROPOSTE COMPRESO TRA 5,1 E 6	10 PUNTI
MEDIA PROPOSTE COMPRESO TRA 6,1 E 7	20 PUNTI
MEDIA PROPOSTE SUPERIORE AL 7	30 PUNTI

**PARERE DEL CONSIGLIO DI CLASSE**

<b>VALORE COMPRESO TRA 0 E 20 PUNTI A DISCREZIONE DEL CONSIGLIO DI CLASSE</b>
---

**ALLEGATO D – AUTODICHIARAZIONE TITOLI (non obbligatorio)**

Il/La sottoscritto\a \_\_\_\_\_ nato\ a \_\_\_\_\_  
prov. \_\_\_\_\_ il \_\_\_\_\_ domiciliato\ a \_\_\_\_\_  
alla Via \_\_\_\_\_ tel. \_\_\_\_\_ cellulare \_\_\_\_\_  
e-mail \_\_\_\_\_ Cod. fiscale \_\_\_\_\_  
genitore dell'alunno \_\_\_\_\_ C.F.: \_\_\_\_\_  
frequentante nell' A.S. 2017/2018 la classe \_\_\_\_\_ dell'Istituto \_\_\_\_\_  
e-mail \_\_\_\_\_ @ \_\_\_\_\_

**DICHIARA**

**AI SENSI DEGLI ART. 46 E 47 DEL DPR 28.12.2000 N. 445, CONSAPEVOLE DELLA RESPONSABILITA' PENALE CUI PUO' ANDARE INCONTRO IN CASO DI AFFERMAZIONI MENDACI AI SENSI DELL'ART. 76 DEL MEDESIMO DPR 445/2000 DICHIARA DI AVERE DI POSSEDERE I SEGUENTI TITOLI PER I QUALI SI RICHIEDE ATTRIBUZIONE DI PUNTEGGIO**

TITOLO	VALORE DICHIARATO
Reddito ultimo ISEE presentato	

Luogo e data, \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_