

# FUTURA

# LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato  
dall'Unione europea  
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione  
e del Merito



Italiadomani  
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA



## ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "FRANCESCO VIVONA" Calatafimi Segesta - Vita



C/da Santa Maria, s.n.c. - 91013 Calatafimi Segesta (TP)  
Centralino: 0924 951311 - Email: tpic81300b@istruzione.it  
PEC: TPIC81300B@pec.istruzione.it  
Codice fiscale: 80004430817 - Codice meccanografico: TPIC81300B  
www.istitutocomprensivovivona.edu.it

A:

- *Albo on line*
- *Alunni e Famiglie*
- *Docenti*
- *DSGA*
- *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"

Titolo progetto: "IMPARO SPERIMENTANDO"

CNP: M4C1I3.1-2023-1143-P-30703

CUP: D94D23004710006

**Avviso di selezione allievi per l'ammissione ai percorsi formativi ricadenti nel progetto di cui in oggetto in attività pomeridiana o curriculare: percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione**

**Articolazione e durata del corso:**

Il percorso formativo sarà articolato nelle seguenti edizioni

## I Percorsi per l'Infanzia

Titolo del modulo	Durata in ore	N°Allievi e sede	Codice edizione	FINALITA' generali
I-Theatre 1	14 curriculari	N° 15 Sezione H e I  SEDE DI SVOLGIMENTO Plesso BRUNO  VITA	1224-ATT-827-E-3	L'I-Theatre è finalizzato a garantire un attivo coinvolgimento e un approccio consapevole verso la tecnologia fin dall'infanzia, introducendo i bambini e le bambine alla terminologia e all'operatività propria del digitale (es., taglia, inserisci, esporta, riposiziona). i-Theatre, pensato per essere usato in gruppo, favorisce lo sviluppo di abilità relazionali, come la capacità di ascolto e di coordinamento con gli altri membri della squadra. L'esperienza di animare il racconto e registrare la propria voce incuriosisce anche i bambini e le bambine più timidi, e tutti si emozionano nell'ascoltare la storia ultimata. Inoltre l' i-Theatre favorisce lo sviluppo di pratiche inclusive che consentono la valorizzazione di tutte le differenze e il sostegno alle fragilità educative nel percorso di apprendimento, prestandosi alla realizzazione di piani educativi personalizzati, sia per i BES che per i disturbi dello spettro autistico.
I-Theatre 2	15 curriculari	N° 15 Sezioni A-B-F  SEDE DI SVOLGIMENTO Plesso De Amicis  Calatafimi Segesta	1224-ATT-827-E-2	

**I PERCORSI PER LA PRIMARIA**

Titolo del laboratorio	Durata in ore	N°Allievi e sede	Codice edizione	FINALITA'
<b>MATEMATICA MENTE</b>	<b>14</b> <b>Extra</b> <b>curricolari</b>	<b>N°15</b>  III -IV-V  del Plesso "De Amicis"- Sasi" e "Capuana"  SEDE DI SVOLGIMENTO  Plesso "Vivona"	1224-ATT-827-E-12	Questo laboratorio ha come finalità quella di favorire e diffondere, negli alunni, l'interesse e l'amore per la matematica mettendo in competizione sia allievi tra lo stesso Istituto sia allievi tra diversi Istituti. Gli alunni saranno indirizzati gradualmente verso il metodo razionale, che porta da situazioni fisiche a situazioni mentali, da strutture reali a strutture astratte. Inoltre permetterà di valorizzare le eccellenze con la partecipazione alla competizione dei "Giochi Matematici"
<b>CONOSCO E COMPRENDO MODELLANDO</b>	<b>14</b> <b>curricolari</b>	<b>N°15</b>  <b>Classi</b>  III -IV-V  del Plesso "Capuana"  SEDE DI SVOLGIMENTO  Plesso "Capuana"  Di Vita	1224-ATT-827-E-7	Questo laboratorio è un'esperienza educativa e creativa pensata per gli alunni della scuola primaria, che avranno l'opportunità di avvicinarsi al mondo della stampa 3D. Attraverso attività semplici e divertenti, i bambini scopriranno come trasformare le loro idee in oggetti reali, imparando a progettare con software di modellazione 3D e osservando il processo di stampa in azione.  Durante il laboratorio, gli alunni svilupperanno competenze di base in tecnologia, geometria e design, lavorando sia individualmente che in gruppo per creare piccoli oggetti personalizzati, come portachiavi, decorazioni o medaglie.

<p><b>CONOSCO E COMPRENDO MODELLANDO 2</b></p>	<p><b>15 extracurri colari</b></p>	<p><b>Minimo N°10</b></p> <p><b>Classi</b></p> <p>III -IV-V</p> <p>Sezione C</p> <p>del Plesso “SASI”</p> <p>SEDE DI SVOLGIME NTO</p> <p>Plesso “ SASI”</p> <p>Di Calatafimi Segesta</p>	<p>1224-ATT- 827-E-10</p>	<p>Questo laboratorio è un’esperienza educativa e creativa pensata per gli alunni della scuola primaria, che avranno l’opportunità di avvicinarsi al mondo della stampa 3D. Attraverso attività semplici e divertenti, i bambini scopriranno come trasformare le loro idee in oggetti reali, imparando a progettare con software di modellazione 3D e osservando il processo di stampa in azione.</p> <p>Durante il laboratorio, gli alunni svilupperanno competenze di base in tecnologia, geometria e design, lavorando sia individualmente che in gruppo per creare piccoli oggetti personalizzati, come portachiavi, decorazioni o medaglie.</p>
<p><b>SCIENZE IN LABORATORIO</b></p>	<p><b>14 curricolari</b></p>	<p><b>Minimo N°10</b></p> <p><b>Classi</b></p> <p>IV B</p> <p>del Plesso “De Amicis”</p> <p>SEDE DI SVOLGIME NTO</p> <p>Plesso “ De Amicis”</p> <p>Di Calatafimi Segesta</p>	<p>1224-ATT- 827-E-5</p>	<p>Approfondire e mettere in pratica attraverso attività di laboratorio gli obiettivi per lo sviluppo sostenibile (agenda 2030).</p> <p>Recuperare, supportare e promuovere le competenze scientifiche, attraverso percorsi personalizzati e generici volti a stimolare la curiosità e la ricerca del sapere, utilizzando il laboratorio come strumento di gioco individuale e collettivo.</p>

<b>SCIENZE IN LABORATORIO 2</b>	<b>14 curricolari</b>	<b>Minimo N°10</b>  <b>Classe</b>  V B  del Plesso “De Amicis”  SEDE DI SVOLGIME NTO  Plesso  “ De Amicis”  Di Calatafimi Segesta	1224-ATT- 827-E-13	Approfondire e mettere in pratica attraverso attività di laboratorio gli obiettivi per lo sviluppo sostenibile (agenda 2030). Recuperare, supportare e promuovere le competenze scientifiche, attraverso percorsi personalizzati e generici volti a stimolare la curiosità e la ricerca del sapere, utilizzando il laboratorio come strumento di gioco individuale e collettivo.
<b>SCIENZE IN LABORATORIO 3</b>	<b>15 extracurri colari</b>	<b>Minimo N°10</b>  <b>Classe</b>  III A  SEDE DI SVOLGIME NTO  Plesso  “ Vivona”  Di Calatafimi Segesta	1224-ATT- 827-E-4	Approfondire e mettere in pratica attraverso attività di laboratorio gli obiettivi per lo sviluppo sostenibile (agenda 2030). Recuperare, supportare e promuovere le competenze scientifiche, attraverso percorsi personalizzati e generici volti a stimolare la curiosità e la ricerca del sapere, utilizzando il laboratorio come strumento di gioco individuale e collettivo.

<b>SCIENZE IN LABORATORIO 4</b>	<b>15 Extra curricula ri</b>	<b>Minimo N°10 Classi IV e V A</b>  SEDE DI SVOLGIME NTO  Plesso  “ Vivona”  Di Calatafimi Segesta	1224-ATT- 827-E-14	<p>Approfondire e mettere in pratica attraverso attività di laboratorio gli obiettivi per lo sviluppo sostenibile (agenda 2030). Recuperare, supportare e promuovere le competenze scientifiche, attraverso percorsi personalizzati e generici volti a stimolare la curiosità e la ricerca del sapere, utilizzando il laboratorio come strumento di gioco individuale e collettivo.</p>
---	--	--	-----------------------	---

### I PERCORSI PER LA SECONDARIA DI I GRADO

Titolo del modulo	Durata in ore	N°Allievi destinatari e sede	Codice edizione	FINALITA' generali di ciascun modulo
<b>MATLAB</b>	<b>15 Extra curriculari</b>	<b>Minimo N°12</b>  Classi I-II-III  “ F.sco Vivona”  SEDE DI SVOLGIMENTO  Plesso  “ F.Vivona”	1224-ATT-827-E- 15	<p>Questo laboratorio ha come finalità quella di favorire e diffondere, negli alunni, l’interesse e l’amore per la matematica mettendo in competizione sia allievi tra lo stesso Istituto sia allievi tra diversi Istituti. Gli alunni saranno indirizzati gradualmente verso il metodo razionale, che porta da situazioni fisiche a situazioni mentali, da strutture reali a strutture astratte. Inoltre permetterà di valorizzare le eccellenze con la partecipazione alla competizione nazionale dei “ Giochi Matematici”.</p>



<p><b>CODING 2</b> "Costruire Idee, Programmare Soluzioni"</p>	<p>14 Extra curricolari</p>	<p><b>Minimo N°12</b> Classi I-II-III Sezione D " Capuana"  SEDE DI SVOLGIMENTO Plesso " Capuana"  VITA</p>	<p>1224-ATT-827-E-11</p>	<p>Laboratorio di Robotica e Coding: "Costruire Idee, Programmare Soluzioni" Il laboratorio di robotica e coding è un'esperienza educativa coinvolgente pensata per gli studenti della scuola secondaria di primo grado, dove teoria e pratica si uniscono per esplorare il mondo della programmazione e dei robot; La finalità è quella di imparare i fondamenti del coding; incoraggiare la creatività, il lavoro di squadra e l'uso etico della tecnologia, proponendo sfide che stimolano l'innovazione e l'immaginazione</p>
<p><b>PODCAST A SCUOLA</b></p>	<p>14 curricolari</p>	<p><b>Minimo N°12</b> Classe II B " F.sco Vivona"  SEDE DI SVOLGIMENTO Plesso " Vivona"  CALATAFIMI SEGESTA</p>	<p>1224-ATT-827-E-1</p>	<p>Il laboratorio è finalizzato a sviluppare conoscenze e competenze interdisciplinari, promuovendo l'educazione digitale. Inoltre, l'ascolto di podcast come materiale didattico di studio o approfondimento arricchisce le competenze di ricerca online dei ragazzi e delle ragazze migliorando le capacità di analisi critica e di sintesi delle informazioni, competenze essenziali nell'era digitale.</p>

<b>LABORATORIO IMMERSIVO</b>	15 curricolari	<b>Minimo N°12</b>  Classe I A  “ F.sco Vivona”   SEDE DI SVOLGIMENTO  Plesso“ Vivona”   <b>CALATAFIMI          SEGESTA</b>	1224-ATT-827-E-6	L'ambiente immersivo permette ai ragazzi di sperimentare situazioni e mondi diversi dalla realtà, stimolando la loro creatività e la capacità di immaginare nuove soluzioni. Attraverso l'interazione diretta con l'ambiente virtuale, i ragazzi diventano protagonisti del proprio apprendimento, rendendolo più efficace e memorabile. L'utilizzo delle tecnologie immersive favorisce inoltre l'acquisizione di competenze digitali fondamentali per la vita e il lavoro nel XXI secolo.
------------------------------	-------------------	--	------------------	---

#### Destinatari: caratteristiche e requisiti di accesso

I corsi-edizioni sono rivolti a studenti della scuola dall'infanzia alla secondaria di I grado, come indicato nella tabella sopra riportata, che saranno selezionati in funzione dalle domande pervenute. I pre- requisiti sono:

- 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;

La domanda di ammissione dovrà essere presentata esclusivamente a mano, presso la segreteria didattica della propria scuola di appartenenza **entro le ore 13,00 del giorno 29/11/2024**. Farà fede il protocollo della scuola.

La modulistica è allegata al presente avviso ed è scaricabile dal sito **della scuola** nella sezione <https://www.istitutocomprensivovivona.edu.it/documento/documenti-pnrr-titolo-progetto-imparosperimentando/>

Ogni candidato può chiedere di partecipare ad uno o più edizioni. Nell'eventualità di candidatura a edizioni indicare l'ordine di preferenza da 1 a 4 (**1= preferenza maggiore – 4 = 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 del Gruppo di Lavoro costituito per questo progetto

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);
- 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 i seguenti criteri: 1) Precedenza alle studentesse, come da Istruzioni operative prot. 132935 del 15/11/2023 del Ministero dell'Istruzione e del Merito “i percorsi devono favorire, in particolare, la

partecipazione delle studentesse al fine di superare i divari di genere); 2) precedenza agli alunni/e che hanno la valutazione migliore nelle discipline afferenti al modulo scelto.

#### **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

#### **Sede e modalità di svolgimento**

I percorsi formativi si svolgeranno presso le sedi indicate in tabella secondo un calendario da concordare e che sarà pubblicato sul sito dell'Istituto.

#### **Frequenza al corso**

Una volta iscritti, 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.

La Dirigente Scolastica  
*Caterina Agueci*