



ISTITUTO COMPRENSIVO DI TRAVERSETOLO
Scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di 1° grado



Via San Martino 82
 43029 Traversetolo
 (PR)

E-mail: pric819001@istruzione.it
 Pec: pric819001@pec.istruzione.it
 Sito web: ictraversetolo.edu.it

Tel.
 0521 842527
 0521 841833

FUTURA

**LA SCUOLA
 PER L'ITALIA DI DOMANI**



All'Albo Online
 All'Amministrazione trasparente
 Al Sito Web
 Agli Atti

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 2.1: Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico
 (D.M. 66/2023)

CODICE AVVISO: M4C1I2.1-2023-1222-P-33255

CUP: B64D23003800006

Progetto: "Verso il futuro e oltre"

CAPITOLATO TECNICO PER L'AVVIO DI TRATTATIVA DIRETTA MEPA CON UN UNICO OPERATORE ECONOMICO
 ai sensi dell'art.50, comma 1, lett.a) e b) del D.Lgs. 31 marzo 2023, n.36

| Percorso formativo | | Destinatari e periodo | N. FIGURE RICHIESTE | Ore di impegno individuale (€ 122,00/H) | Ore di impegno individuale (€ 34,00/H) |
|--------------------|--|---------------------------------------|---------------------|---|--|
| P3 | STRUMENTI EFFICACI PER OSSERVARE E DOCUMENTARE | Docenti di tutti gli ordini di scuola | n.1 esperto | 12 | |
| | | | n.1 tutor | | 12 |
| P4 | COMUNICARE ALL'ESTERNO: video e google sites | Docenti di tutti gli ordini di scuola | n.1 esperto | 6 | |
| | | | n.1 tutor | | 6 |
| P5 | GIOCO E APPRENDIMENTI | Docenti di tutti gli ordini di scuola | n.1 esperto | 12 | |

Firmato digitalmente da Cinzia Campanini

| | | | | | |
|----|---|------------------|--------------|----|----|
| | | | n.1 tutor | | 12 |
| P6 | DIDATTICA DELLA MATEMATICA PER INFANZIA | docenti infanzia | n.1 esperto | 6 | |
| | | | n. 1 tutor | | 6 |
| P7 | DIDATTICA DELLA MATEMATICA PER PRIMARIA | docenti primaria | n. 1 esperto | 10 | |
| | | | n. 1 tutor | | 10 |

CONTENUTI

P3 Il percorso formativo ha come scopo quello di favorire l'emergere di competenze nell'individuare focus osservativi e strumenti efficaci in relazione alle attività educative e didattiche progettate. Il corso prevede 6 incontri da due ore nei quali, attraverso l'analisi di case-study e l'esperienza diretta in contesti allestiti appositamente, i docenti avranno la possibilità di sperimentare e riflettere su potenzialità e limiti di strumenti osservativi e documentativi facilmente utilizzabili nella quotidianità a scuola.

P4 Il workshop ha lo scopo di favorire l'emergere di competenze comunicative, nello specifico legate al linguaggio video e alla costruzione di siti (Google Sites), per raccontare percorsi didattici (a famiglie, altre classi, colleghi...). Attraverso un approccio pratico e operativo i docenti avranno la possibilità di sperimentare e costruire comunicazioni per riflettere sulla loro efficacia in base ai destinatari e obiettivi individuati.

P5 Il corso ha lo scopo di favorire l'individuazione di elementi utili alla progettazione di attività didattiche tra disciplina e gioco, in un'ottica multidisciplinare e interdisciplinare, che possa favorire lo sviluppo di competenze specifiche e trasversali degli studenti (comprensione, analisi, narrazione, comunicazione, decentramento, logica...). Attraverso l'utilizzo e lo studio di diverse tipologie di giochi, si individueranno caratteristiche narrative, meccaniche logico-matematiche e aspetti di comunicazione grafica, che porteranno alla realizzazione di nuovi giochi pensati e ideati dai partecipanti. Il continuo confronto permetterà di soffermarsi sulle metodologie didattiche che si possono attivare con queste attività, nonché sugli svariati strumenti e linguaggi possibili.

P6 I percorsi di logica e l'insegnamento della matematica, sia in età prescolare che scolastica, necessitano di pratiche operative, agite e concrete, di strumenti manipolabili e di confronto all'interno di un contesto laboratoriale. In tal senso le attività proposte partiranno sempre dall'utilizzo di un artefatto o da un fare corporeo, affinché gli adulti possano capire il senso di contesti da proporre a bambini e ragazzi per sviluppare il senso di dedurre o ipotizzare regole e strutture da discutere con i compagni e verificarne la validità. Prove, esperimenti, errori e ri-prove su problemi in situazione si intrecceranno con strumenti analogici e digitali (Software "Per Contare", scratch, geogebra, bee bot...) per permettere agli studenti di ordinare, misurare, calcolare, rappresentare e programmare divertendosi. Nello specifico di una proposta per la scuola dell'infanzia, particolare attenzione verrà data al gioco costruttivo e all'utilizzo di proiettori per luci e ombre, alla progettazione su carta e al ragionamento su grandezze, dimensioni, e mappature, oltre che alla stima di distanze e ragionamenti sulla cardinalità e ordinalità del numero. Per le classi

Firmato digitalmente da Cinzia Campanini

prime e seconde della scuola primaria verranno utilizzati artefatti matematici che possano approfondire il “senso del numero” come quantità scomponibile e ricomponibile e di artefatti che sviluppino la comprensione della posizionalità delle cifre e la loro espressione in potenze del 10. Per le classi terze si approfondirà soprattutto l’aspetto moltiplicativo geometrico, i vari algoritmi della moltiplicazione, della divisione e infine le frazioni. Inoltre verrà data particolare rilevanza alla geometria, anche attraverso l’uso di software specifici e della robotica. Per quanto riguarda le classi quarte e quinte, si utilizzeranno vari software per lo studio della geometria, delle frazioni e delle moltiplicazioni con i decimali. Inoltre verrà proposto l’utilizzo di artefatti per approfondire il concetto di area e perimetro.

P7 I percorsi di logica e l’insegnamento della matematica, sia in età prescolare che scolastica, necessitano di pratiche operative, agite e concrete, di strumenti manipolabili e di confronto all’interno di un contesto laboratoriale. In tal senso le attività proposte partiranno sempre dall’utilizzo di un artefatto o da un fare corporeo, affinché gli adulti possano capire il senso di contesti da proporre a bambini e ragazzi per sviluppare il senso di dedurre o ipotizzare regole e strutture da discutere con i compagni e verificarne la validità. Prove, esperimenti, errori e ri-prove su problemi in situazione si intrecceranno con strumenti analogici e digitali (Software “Per Contare”, scratch, geogebra, bee bot...) per permettere agli studenti di ordinare, misurare, calcolare, rappresentare e programmare divertendosi. Nello specifico di una proposta per la scuola dell’infanzia, particolare attenzione verrà data al gioco costruttivo e all’utilizzo di proiettori per luci e ombre, alla progettazione su carta e al ragionamento su grandezze, dimensioni, e mappature, oltre che alla stima di distanze e ragionamenti sulla cardinalità e ordinalità del numero. Per le classi prime e seconde della scuola primaria verranno utilizzati artefatti matematici che possano approfondire il “senso del numero” come quantità scomponibile e ricomponibile e di artefatti che sviluppino la comprensione della posizionalità delle cifre e la loro espressione in potenze del 10. Per le classi terze si approfondirà soprattutto l’aspetto moltiplicativo geometrico, i vari algoritmi della moltiplicazione, della divisione e infine le frazioni. Inoltre verrà data particolare rilevanza alla geometria, anche attraverso l’uso di software specifici e della robotica. Per quanto riguarda le classi quarte e quinte, si utilizzeranno vari software per lo studio della geometria, delle frazioni e delle moltiplicazioni con i decimali. Inoltre verrà proposto l’utilizzo di artefatti per approfondire il concetto di area e perimetro.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott.ssa Cinzia Campanini

(Documento informatico sottoscritto con firma elettronica

digitale ai sensi degli artt.21e23delD.Lgs n.82/2005)

Firmato digitalmente da Cinzia Campanini