

# 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

**ISTITUTO COMPRENSIVO CASORIA3-CARDUCCI-KING Via S.M.C. Brando -80026 Casoria (Na) via A. Moro – 80026**

Casoria (NA)

Tel e Fax 081 7586601

*PROT. 2766 del 12.04.2024*

**A:**

- **Albo**
- **Amministrazione  
Trasparente**
- **Sito sezione PNRR**

**OGGETTO: PROPOSTA FORMATIVA GRUPPO DI LAVORO STEM E MULTILINGUISMO DM 65/2023**

**CNP: M4C1I3.1-2023-1143-P-28631**

**CUP: C74D23001600006**

In data 12 aprile 2025 alle ore 15.00 si è riunito nel plesso King il gruppo di lavoro STEM e MULTILINGUISMO che sulla base di un'indagine tra i docenti della scuola dell'infanzia, di quella primaria e secondaria ha ritenuto opportuno proporre i seguenti percorsi:

**Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze stem, digitali e di innovazione.**

N. 18 percorsi di cui 5 per la scuola dell'Infanzia, 7 per la scuola Primaria, 6 per la scuola secondaria di primo grado. In base alle richieste degli alunni il numero dei percorsi può essere rideterminato.

**Percorsi di tutoraggio per l'orientamento agli studi ed alle carriere stem anche con il coinvolgimento delle famiglie.**

N. 2 percorsi

**Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche**

N. 7 di cui 2 per le IV e le V scuola primaria, 5 per la secondaria di primo grado

**Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze linguistiche dei docenti**

N. 3 di cui 2 per la certificazione linguistica, 1 per la CLIL

Nello specifico i percorsi proposti saranno così suddivisi:

|   |  |           |  |                        |
|---|--|-----------|--|------------------------|
| <p>Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze stem</b>, digitali e di innovazione</p> | <p><b>ROBOTICA EDUCATIVA FOR CHILDREN</b></p>                                      | <p>20</p> | <p>Il corso si propone di avviare i bambini alla conoscenza della robotica</p>   | <p>SCUOLA INFANZIA</p> |
| <p>Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze stem</b>, digitali e di innovazione</p> | <p><b>LABORATORIO STEM: UN VIAGGIO DI SCOPERTA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA</b></p> | <p>20</p> | <p>Il corso si propone di svolgere attività per avvicinare i bambini alle discipline stem attraverso il gioco e l'esplorazione</p> | <p>SCUOLA INFANZIA</p> |

|   |                                  |           |   |                                   |
|---|----------------------------------|-----------|---|-----------------------------------|
| <p>Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze stem</b>, digitali e di innovazione</p> | <p><b>STORIE INTERATTIVE</b></p> | <p>20</p> | <p>Il corso si propone di creare storie interattive dando vita a narrazioni attraverso strumenti come scratch junior.</p>     | <p>SCUOLA INFANZIA (5-6 anni)</p> |
| <p>Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze stem</b>, digitali e di innovazione</p> | <p><b>LOGO TURTLE ART</b></p>    | <p>20</p> | <p>Il corso si propone di creare disegni geometrici attraverso l'uso di un piccolo logo che risponde a comandi di codice.</p> | <p>SCUOLA INFANZIA (5-6 anni)</p> |

|   |   |    |  |                    |
|---|---|----|--|--------------------|
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze stem</b> , digitali e di innovazione | <b>STEM IN GIOCO</b>                            | 20 | Il corso si propone di avvicinare i bambini alle discipline STEM attraverso modalità di apprendimento basate sul learning by doing, attraverso l'uso di giochi educativi che uniscono il divertimento all'apprendimento. | SCUOLA<br>INFANZIA |
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze stem</b> , digitali e di innovazione | <b>L' ARTE DIGITALE</b>                         | 20 | Il corso si propone di potenziare le capacità digitali e il pensiero computazionale applicando le nuove tecnologie digitali alle creazioni artistiche degli alunni.  | SCUOLA<br>PRIMARIA |
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze stem</b> , digitali e di innovazione | <b>LABORATORIO:<br/>GIOCHIAMO CON LA LOGICA</b> | 20 | Il corso propone attività didattiche e sperimentazione diretta per applicare le conoscenze matematiche in contesti reali e digitali e per introdurre gli alunni al pensiero computazionale.                              | SCUOLA<br>PRIMARIA |
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze stem</b> , digitali e di innovazione | <b>LABORATORIO: ALLA<br/>SCOPERTA DEL CIELO</b> | 20 | Il corso propone attività volte alla conoscenza sull'astronomia attraverso un approccio interattivo.   | SCUOLA<br>PRIMARIA |

|   |                                      |    |   |                 |
|---|--------------------------------------|----|---|-----------------|
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze stem</b> , digitali e di innovazione | <b>MATH IN PROGRESS</b>              | 20 | Il corso si propone rafforzare le capacità logico deduttive partendo da problemi di varia natura.   | SCUOLA PRIMARIA |
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze stem</b> , digitali e di innovazione | <b>STEM LAB</b>                      | 20 | Il corso si propone di potenziare le capacità logico deduttive ed il pensiero computazionale attraverso la gamification e l'uso di software specifici.        | SCUOLA PRIMARIA |
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze stem</b> , digitali e di innovazione | <b>COSTRUISCO, PROGRAMMO, IMPARO</b> | 20 | Il corso si propone di rafforzare le competenze digitali attraverso il coding al fine di stimolare la creatività e le abilità di problem solving dei bambini. | SCUOLA PRIMARIA |
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze stem</b> , digitali e di innovazione | <b>ROBOTICA EDUCATIVA</b>            | 20 | Il corso vuole avviare i bambini alla programmazione attraverso kit robotici lego.  | SCUOLA PRIMARIA |

|   |   |    |   |  |
|---|---|----|---|--|
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze stem</b> , digitali e di innovazione | <b>COMPETENZE DIGITALI:<br/>LA MATEMATICA CON<br/>SCRATCH</b> | 20 | Il corso intende rafforzare le capacità logico deduttive e stimolare la curiosità attraverso l'uso di SCRATCH per scrivere storie e realizzare giochi e animazioni. | SCUOLA<br>SECONDARIA DI<br>PRIMO GRADO |
|---|---|----|---|--|

|   |  |    |  |  |
|---|--|----|--|--|
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze stem</b> , digitali e di innovazione | <b>ELEMENTI DI CHIMICA E<br/>BIOLOGIA CON APP STEM</b> | 20 | Il corso intende avvicinare gli alunni alla chimica e alla biologia attraverso attività ludico didattiche partendo dall'uso di app STEM. | SCUOLA<br>SECONDARIA DI<br>PRIMO GRADO |
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze stem</b> , digitali e di innovazione | <b>POTENZIAMENTO LOGICA E<br/>GIOCO</b>                | 20 | Il corso si propone di potenziare le facoltà logico matematiche attraverso la gamification e l'uso di software specifici                 | SCUOLA<br>SECONDARIA DI<br>PRIMO GRADO |
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze stem</b> , digitali e di innovazione | <b>LABORATORIO COMPETENZE<br/>DIGITALI</b>             | 20 | Il corso si propone di rafforzare le competenze digitali attraverso il coding e la gamification.   | SCUOLA<br>SECONDARIA DI<br>PRIMO GRADO |

|   |                                      |    |  |  |
|---|--------------------------------------|----|--|--|
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze stem</b> , digitali e di innovazione | <b>MATH LAB</b>                      | 20 | Il corso si propone di rafforzare le capacità logico deduttive e stimolare la curiosità partendo da problemi aritmetici di varia natura attraverso attività presentate sotto forma di gioco e sfide in piccoli gruppi. | SCUOLA<br>SECONDARIA DI<br>PRIMO GRADO |
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze stem</b> , digitali e di innovazione | <b>DIVERTIAMOCI CON<br/>WORDWALL</b> | 20 | Il corso si propone di potenziare le capacità digitali e il pensiero computazionale imparando a progettare un gioco e divertendosi a crearlo da soli attraverso l'applicativo wordwall.                                | SCUOLA<br>SECONDARIA DI<br>PRIMO GRADO |

|   |                                |    |   |  |
|---|--------------------------------|----|---|--|
| Percorsi di tutoraggio per l' <b>orientamento</b> agli studi ed alle carriere stem anche con il coinvolgimento delle famiglie | <b>ORIENTIAMOCI</b>            | 10 | Il progetto si propone di accompagnare le studentesse e studenti nella scelta del percorso di studi superiori aiutandoli a riconoscere le proprie attitudini e aspirazioni. privilegiando approcci e percorsi legati alle STEM. | SCUOLA<br>SECONDARIA DI<br>PRIMO GRADO |
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze linguistiche</b> degli studenti                | <b>ENGLISH SOCIAL FRIENDLY</b> | 21 | Il corso è volto a sviluppare nei bambini competenze linguistiche di base quali la comunicazione, la convivenza civile, il team work attraverso il gioco.   | SCUOLA<br>PRIMARI<br>A IV E V          |
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze linguistiche</b> degli studenti                | <b>WE LOVE ENGLISH</b>         | 21 | Il corso è volto a sviluppare nei bambini competenze linguistiche di base e la capacità di mettersi in gioco e appassionarsi alla lingua inglese arricchendo il lessico e migliorando la pronuncia.                             | SCUOLA<br>PRIMARI<br>A IV E V          |

|  |  |    |   |                                  |
|--|--|----|---|----------------------------------|
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze linguistiche</b> degli studenti | <b>BREITISH ENGLISH A1/A2</b>              | 21 | Il corso ha lo scopo di rafforzare le competenze linguistiche e l'acquisizione della conoscenza grammaticale, della comprensione orale/scritta e della competenza di scrittura, con un livello adatto agli studenti della scuola secondaria di I grado. | SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO |
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze linguistiche</b> degli studenti | <b>BOARD GAMES TO LEARN ENGLISH BETTER</b> | 21 | Il corso si propone di creare giochi da tavolo e attività linguistiche cartacee e online per approfondire gli argomenti svolti durante le ore curricolari di lingua inglese.  | SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO |

|  |   |    |  |                                  |
|--|---|----|--|----------------------------------|
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze linguistiche</b> degli studenti | <b>LET'S SING TO SPEAK A BETTER ENGLISH</b> | 21 | Il corso si propone di coinvolgere gli alunni in attività volte a potenziare le competenze linguistiche attraverso la scelta, l'ascolto e l'analisi di canzoni in inglese e creare attività linguistiche per migliorare l'apprendimento di argomenti già svolti in classe. | SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO |
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze linguistiche</b> degli studenti | <b>TELLING STORIES</b>                      | 21 | Il corso si propone di coinvolgere gli alunni in attività volte a potenziare le competenze linguistiche attraverso la creazione di storie usando StoryJumper.  | SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO |

|  |   |    |   |  |
|--|---|----|---|--|
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze linguistiche</b> degli studenti | <b>LET'S PLAY WITH ENGLISH</b>          | 21 | Il corso è volto a favorire l'apprendimento della lingua inglese in un contesto laboratoriale al fine di consolidare le competenze linguistiche di ciascun alunno tramite attività di pair work, role play, giochi didattici (memory games, grammar games, computer, internet). | SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO         |
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze linguistiche dei docenti</b>    | <b>BREITISH ENGLISH FOR TEACHERS B1</b> | 39 | Il corso è finalizzato al conseguimento della certificazione linguistica B1.  | DOCENTI SCUOLA PRIMARIA E DELL'INFANZIA  |
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze linguistiche dei docenti</b>    | <b>BREITISH ENGLISH FOR TEACHERS B1</b> | 39 | Il corso è finalizzato al conseguimento della certificazione linguistica B1.  | DOCENTI SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO |
| Percorsi di orientamento e formazione per il potenziamento delle <b>competenze linguistiche dei docenti</b>    | <b>METODOLOGIA CLIL</b>                 | 39 | Il corso è rivolto a docenti di lingua straniera e docenti di discipline non linguistiche interessati a metodologie didattiche innovative per acquisire competenze specifiche volte all'introduzione della <b>metodologia CLIL</b> .  | DOCENTI                                  |

De Santis Antonella

Fichera Luigi

Russo Maria

