



## ISTITUTO COMPRENSIVO BORGOMANERO 1

Viale Dante 13 – 28021 BORGOMANERO

### Capitolato tecnico

#### PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA (PNRR)

##### 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

*“Scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori”*

#### **AZIONE 1 – AZIONI DI POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE STEM E MULTILINGUISTICHE (D.M. 65/2023) PROGETTO**

**M4C1I3.1-2023-1143-P-36223 CUP J94D23002320006**

**TITOLO PROGETTO: YES WE STEM**

Borgomanero, 05/07/2024

### Descrizione progetto

Il progetto “YES WE STEM” all'interno dell'Investimento 3.1 ha l'obiettivo di promuovere azioni di integrazione, all'interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, e di potenziamento delle competenze multilinguistiche di studenti e insegnanti.

Gli interventi previsti dal progetto sono i seguenti:

### Caratteristiche

Progetto curricolare di didattica della matematica basato su esperienza in classe e ricerca scientifica. L'obiettivo del progetto è portare nelle classi di matematica innovazione metodologica e didattica, attraverso l'utilizzo di diverse risorse, strumenti e materiali digitali e manipolativi, a disposizione di docenti e alunni delle classi coinvolte durante l'anno scolastico.

Con queste risorse, il docente potrà guidare attività didattiche ricche basate su cooperative learning: trasforma la classe in un ambiente di apprendimento innovativo di natura ibrida, incoraggiando l'esplorazione e la costruzione della matematica in ottica competenziale e inclusiva, superando l'idea di didattica trasmissiva e meccanizzata.

Di seguito, un elenco degli strumenti e materiali che si richiedono in quanto dovranno essere utilizzati durante l'anno scolastico:

- **Gestore di Classe.** Il Gestore di Classe (dovrà avere a disposizione una demo gratuita disponibile iscrivendosi con un qualsiasi indirizzo mail qui) è lo strumento di lavoro principale per i docenti. All'interno della piattaforma i docenti trovano le guide didattiche che descrivono le attività da proporre in classe agli alunni, le risorse digitali a supporto delle stesse (immagini, video, animazioni e strumenti didattici interattivi, oltre alla riproduzione dei quaderni operativi degli alunni per permettere una correzione collettiva), i minigiochi da proporre agli alunni in classe (su LIM, su DigitalBoard o altri device utilizzati in classe), i momenti formativi proposti in modalità testuale e video a cui assistere in differita. Il Gestore di Classe permette agli insegnanti di segnalare il proprio progresso, indicando un argomento come svolto, per garantire un miglior adeguamento dei contenuti proposti nella app al reale progresso della classe.
- **App “Innovamat”.** La app “Innovamat” è quella attraverso la quale gli alunni si esercitano sui contenuti matematici elaborati in classe. Essa propone esercitazioni autoadattive e gamificate, adeguandosi automaticamente al progresso degli studenti e fornendo al docente un report settimanale sull'andamento di ciascun alunno. I minigiochi proposti sono adeguati al livello di ciascun alunno grazie anche all'integrazione dell'applicazione con il gestore di classe.
- **Quaderni operativi cartacei per ciascun alunno.** I Quaderni operativi cartacei si ricollegano alle attività proposte sul Gestore di Classe. Il quaderno operativo fornisce al bambino occasione per rappresentare su carta ciò che ha imparato durante una lezione di Matematica, integrando l'attività erogata per mezzo del supporto digitale.
- **Materiale manipolativo per concretizzare le attività.** Questo materiale trova riscontro nelle risorse digitali presentate sul Gestore di Classe e sulla app. Ad esempio, strumenti fisici utilizzati in classe vengono proposti ai bambini anche nelle esercitazioni digitali sull'applicazione e nei video sul Gestore di Classe.



## ISTITUTO COMPRENSIVO BORGOMANERO 1

Viale Dante 13 – 28021 BORGOMANERO

- **Supporto didattico e momenti formativi durante l'anno scolastico.** Il supporto dovrà avvenire sia via webinar e/o videocall sia attraverso interventi presenziali.

N° 34 Materiale per studenti e risorse digitali classi prima,  
n° 34 App Innovamat classi prima,  
n° 49 Materiale per studenti e risorse digitali classi seconda,  
n° 49 App Innovamat classi seconda,  
n° 3 scatole di materiale manipolativo classi terze,  
n° 49 Materiale per studenti e risorse digitali classi terze,  
n° 49 App Innovamat classi terze.

*IL DIRIGENTE SCOLASTICO*

*Prof.ssa Giuseppa Pavone*

*Documento informatico firmato digitalmente ai sensi del D.Lgs 82/2005  
s.m.i. e norme collegate, il quale sostituisce il documento cartaceo e la firma autografa*