

## Riferimenti

### Bando

#### Strumenti per crescere 2022 – Fondazione con i bambini

#### Percorsi di potenziamento delle competenze di base tramite le STEAM

Scadenza 01/07/2022

**Finalità:** Il bando “Strumenti per crescere” si propone di promuovere lo sviluppo di competenze di base nell’ambito delle discipline STEAM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arti e Matematica) dei minori nella fascia di età 11-17 anni delle regioni del Mezzogiorno, con attenzione particolare a quelli in situazione di vulnerabilità (di tipo economico, sociale, culturale).;

**Ambito territoriale:** Regioni del Mezzogiorno (Abruzzo, Basilicata, Campania, Calabria, Molise, Puglia, Sardegna e Sicilia); Le attività dovranno essere svolte in comuni NON capoluoghi di provincia

**Risorse:** Il bando mette a disposizione un ammontare complessivo di 3 milioni di euro, in funzione della qualità dei progetti ricevuti;

**Contributo concedibile:** tra 200 mila e 500 mila euro;

**Cofinanziamento minimo:** minimo 10% del costo complessivo;

#### Partenariato:

Soggetto Responsabile- L’uomo e il Legno

2° ente del terzo settore – Sinergie coop. soc

3° ente Istituto scolastico – Don Geremia Piscopo di Arzano

4° ente Istituto scolastico – Istituto Galvani di Giugliano in Campania (in attesa)

5° ente Istituto scolastico – Guido Carli di Casal di Principe

6° ente Istituzione – Comune di Ercolano (in attesa)

7° ente – Cosvitec scarl

altri soggetti che possono partecipare: istituzioni, dei sistemi regionali di istruzione e formazione professionale, dell’università, della ricerca e al mondo delle imprese

**Durata:** da 36 e non superiore ai 48 mesi;

#### Attività previste dal bando

- lo sviluppo di competenze in ambito digitale e nelle discipline STEAM;
- la sperimentazione di modelli educativi e didattici, sia curricolari che di affiancamento agli stessi, che innovino l’apprendimento mediante l’utilizzo di strumenti digitali in grado di creare esperienze qualificanti (es. gamification, digital learning, coding ), utili a stimolare la creatività e trasferire competenze chiave anche per il mondo del lavoro;
- l’integrazione dei percorsi all’interno della didattica del gruppo classe con una durata, per ciascuna classe, di almeno un quadrimestre;
- la collaborazione tra gli istituti scolastici e la comunità educante locale;

- lo sviluppo di interazioni efficaci tra istituti scolastici, con particolare attenzione alle esigenze di aree territoriali omogenee, anche attraverso accordi di carattere organizzativo con gli enti locali.

Le proposte potranno prevedere, in misura non prevalente e contestualmente alle progettualità sui gruppi classe in ambito STEAM, anche interventi di:

- sensibilizzazione delle giovani generazioni sui valori della legalità, della sostenibilità e della cittadinanza attiva, finalizzata alla prevenzione di atteggiamenti devianti e discriminatori e all'inserimento dei ragazzi nella società civile;
- ammodernamento degli istituti scolastici dal punto di vista strumentale in ambito informatico e/o tecnico-scientifico.

#### Indispensabili per il progetto:

4 curriculum vitae (massimo 3 pagine ciascuno, pena la loro esclusione dalla valutazione) delle figure chiave coinvolte nella gestione e nello svolgimento del progetto: il responsabile del progetto, del monitoraggio tecnico, della rendicontazione finanziaria e della comunicazione;

#### **Attività proposte**

- lo sviluppo di competenze in ambito digitale e nelle discipline STEAM; - **Percorso di potenziamento dell'utilizzo delle ICT; Percorso di potenziamento delle discipline Steam con attività pratiche (LAB4ALL -chimica) – (Matematica nella natura)**
- la sperimentazione di modelli educativi e didattici, sia curricolari che di affiancamento agli stessi, che innovino l'apprendimento mediante l'utilizzo di strumenti digitali in grado di creare esperienze qualificanti (es. gamification, digital learning, coding ), utili a stimolare la creatività e trasferire competenze chiave anche per il mondo del lavoro;  
**Creazione e sperimentazione di un Modello di percorso formativo nelle steam utilizzando varie licenze di scuolab.com**  
l'integrazione dei percorsi all'interno della didattica del gruppo classe con una durata, per ciascuna classe, di almeno un quadrimestre; **Integrazione del Modello di percorso formativo nelle steam utilizzando scuolab.com in 2 classi per scuola**
- la collaborazione tra gli istituti scolastici e la comunità educante locale; **Network “Comunità Educante” - Tavolo permanente per la crescita dei minori**
- lo sviluppo di interazioni efficaci tra istituti scolastici, con particolare attenzione alle esigenze di aree territoriali omogenee, anche attraverso accordi di carattere organizzativo con gli enti locali. **Network “Comunità Educante” - Percorsi di empowerment**