

Benevento, 23 marzo 2022

**Ai Dirigenti Scolastici  
delle Scuole di ogni Ordine e grado**

**Oggetto: Formazione docenti STEAM**

La scrivente, Dirigente Scolastico dell'ITI "G.B.LUCARELLI" di Benevento, SCUOLA POLO STEAM PER LA FORMAZIONE DEI DOCENTI SULL'INSEGNAMENTO DELLE DISCIPLINE STEAM CON L'UTILIZZO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI" – individuata dal Ministero dell'Istruzione nell'ambito del Piano nazionale di ripresa e resilienza – comunica che sono attive le iscrizioni ai percorsi formativi gratuiti per i docenti in servizio in tutto il territorio nazionale.

L'ITI "LUCARELLI", declinando le finalità e gli obiettivi del PNRR-MISSIONE ISTRUZIONE con il progetto STEAM Vision 25, propone le seguenti unità formative:

- Il pensiero computazionale. Il linguaggio HTML codifica e interpretazione del codice. Il mondo mobile eApp Inventor
- Infanzia e primaria Il coding unplugged esempi da utilizzare in classe.
- La robotica educativa e la scuola inclusiva. Problematiche etiche e sociali dell'intelligenza artificiale.
- Ambienti di simulazione robotica. Script per un approccio interdisciplinare della robotica e delle STEAM.
- Matematica con i BeeBot
- Un curriculum di Matematica, la Tecnologia Digitale e gli alunni ideatori
- Arte digitale da STEM a STEAM la A di Art per un approccio interdisciplinare che interseca le materie umanistiche e artistiche.
- Augmented learning: accrescere, potenziare e amplificare ciò che già c'è.
- Insegnare le STEAM con il tinkering, un sistema integrato di conoscenze scientifiche.

I percorsi formativi contengono anche le informazioni relative al quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali (DigCompEdu) un quadro di riferimento importante in quanto



fornisce una lingua e un approccio comuni che favoriranno il dialogo e lo scambio di best practice.

Questo modello di progressione nella padronanza delle competenze mira a supportare i docenti nel riconoscere i propri punti di forza e debolezza, descrivendo diversi stadi o livelli di sviluppo delle competenze digitali accoppiando i livelli DigCompEdu a quelli del Quadro QCER.

Tanto al fine di incoraggiare i docenti ad usare il quadro DigCompEdu come strumento per la propria crescita professionale, includendo descrittori che motivino ad assumere ruoli diversi, dal Novizio (A1) al Pioniere(C2).

La denominazione attribuita a ciascun livello di competenza rispecchia l'uso tipico delle tecnologie digitali a quel livello di competenza.

Questo significa intervenire sul concetto stesso di scuola e dar vita a nuove possibili riconfigurazioni spaziali e temporali del sistema formativo: apprendimento informale, policentrismo formativo, scuola distribuita, istruzione permanente, e-learning. Non a caso la Commissione europea sta per lanciare il piano d'azione "Opening up Education" per incentivare l'innovazione e le competenze digitali nelle scuole e nelle università, considerando la competenza digitale fra le sei di base individuate dalle Nuove Raccomandazioni del Parlamento (2018).

Con questa comunicazione si intende invitare il personale scolastico (docenti, personale ATA, DSGA, DS), nell'ambito delle azioni del Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR), Missione Istruzione ad iscriversi ai percorsi formativi destinati esclusivamente ai docenti e al personale scolastico in servizio scuola, collegandosi alla piattaforma Scuola Futura: <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/polo-steam-benevento>.

Per attivare le iscrizioni ai percorsi è necessario accedere all'**area riservata** (pulsante in **alto a destra "ACCEDI"**).

Per maggiori informazioni contattare il sito <https://www.itilucarelli.edu.it/formazione-polo-steam/>

A disposizione per ogni necessità e chiarimento.

Cordialità.



**Il Dirigente scolastico**

**Dott.ssa Maria Gabriella FEDELE**

*Firma autografa a mezzo stampa  
ai sensi dell'art.3 comma 2 D.Lgs. n. 39/1993*



