

LICEO SCIENTIFICO STATALE "FILIPPO SILVESTRI"

• Indirizzo di Ordinamento • Indirizzo Scienze Applicate •
• Test Center Trinity • Test Center AICA •

Fondi Strutturali Europei

Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027

Priorità 01 – Scuola e competenze – Fondo Sociale Europeo Plus (FSE+)

Obiettivo Specifico ESO4.5 - Azione ESO4.5.A2

Sotto azione ESO4.5.A2.B

Interventi di cui al decreto del Ministro dell'istruzione e del merito n. 38 del 6 marzo 2026

Avviso 95165 del 24/04/2026 – Formazione docenti.

Liceo Scientifico Statale "F. Silvestri" Portici

Prot. 0008413 del 28/07/2026

IV-5 (Uscita)

Codice progetto: ESO4.5.A2.B-FSEPNCA-2026-633

Titolo: Formiamoci al Silvestri

CUP: I74D26000810007

All' Albo Pretorio

All' Amministrazione Trasparente

Agli Atti

All'Operatore Economico

WACEBO LEARNING HUB S.R.L.

Via Vito Basile 11/13

70010 Locorotondo (BA)

P.IVA: 03283300733

E-mail: c.ribezzo@wacebolh.it

PEC: motris@pec.it

OGGETTO: Affidamento Diretto ai sensi del disposto combinato dell'Art. 50 comma 1, lettera b), del D.Lgs n. 36/2023 e delle disposizioni di cui al Decreto-Legge n. 77 del 2021, convertito con modificazioni dalla Legge n. 108 del 2021, al Decreto-Legge 24 febbraio 2023 n. 13, mediante Trattativa Diretta sul mercato Elettronico della Pubblica Amministrazione (MePA) per un importo contrattuale massimo di € **4.200,00 (quattromiladuecento/00)** per la **fornitura dei servizi di formazione** relativi al progetto **ESO4.5.A2.B-FSEPNCA-2026-633** dal titolo: **"Formiamoci al Silvestri"**, nell'ambito del Programma Nazionale "Scuola e competenze" 2021-2027 - Priorità 01 – Scuola e competenze – Fondo Sociale Europeo Plus (FSE+) - Obiettivo Specifico ESO4.5 - Azione ESO4.5.A2 - Sotto azione ESO4.5.A2.B - Interventi di cui al **decreto del Ministro dell'istruzione e del merito n. 38 del 6 marzo 2026** - **Avviso 95165 del 24/04/2026 – Formazione docenti.**

CAPITOLATO TECNICO

DIGIRETE : STEAM, creatività e problem solving – come svilupparli in una "Classe digitale"	Descrizione del corso La "Classe Digitale" mira a trasformare l'ambiente di apprendimento integrando in modo permanente tecnologie come LIM, tablet, PC personali e ambienti digitali nella didattica quotidiana, per un'aula flessibile e aperta anche in rete per un apprendimento più stimolante ed efficace. I capisaldi per la stesura o l'implementazione del progetto comprendono: - Ambiente di apprendimento ibrido: Uso quotidiano di dispositivi tecnologici (portatili o tablet) sia a casa che a scuola, affiancati a libri e quaderni. - Innovazione metodologica: Didattica collaborativa basata sul "learning by doing" (imparare facendo), in cui gli alunni diventano protagonisti attivi. - Dotazione tecnologica: Acquisizione di kit LIM, connessione Wi-Fi stabile e server di classe per la condivisione di materiali e verifiche collettive. La didattica STEAM non si limita allo sviluppo di competenze scientifiche e tecnologiche, ma promuove anche la creatività, la capacità di affrontare problemi complessi e di progettare soluzioni innovative. In un contesto educativo sempre più orientato alle competenze, il problem solving diventa una dimensione centrale dell'apprendimento, strettamente connessa alla capacità di pensare in modo flessibile e creativo. Questo corso propone un percorso formativo dedicato alla relazione tra approccio STEAM, creatività e problem solving, intesi come elementi chiave per affrontare situazioni autentiche e complesse. I docenti
--	--

LICEO SCIENTIFICO STATALE "FILIPPO SILVESTRI"

• Indirizzo di Ordinamento • Indirizzo Scienze Applicate •
• Test Center Trinity • Test Center AICA •

	saranno accompagnati a riflettere su come progettare attività che stimolino la capacità degli studenti di analizzare problemi, generare idee, testare soluzioni e rielaborare i risultati. La creatività viene presentata come competenza trasversale, da sviluppare attraverso esperienze di apprendimento attivo, collaborativo e laboratoriale. Attraverso esempi concreti e attività di progettazione guidata, il corso offre strumenti operativi per integrare il problem solving creativo nella didattica STEAM, rendendo gli studenti protagonisti di processi di scoperta e innovazione. Metodologia formativa Il corso si sviluppa in due momenti: - un primo momento di acquisizione di competenze tecniche di gestione dei software che rendono la classe una "classe digitale" che privilegerà un approccio esperienziale e laboratoriale; - un secondo momento focalizzato su STEAM, creatività e problem solving in cui si alterneranno momenti di riflessione teorica a attività pratiche, simulazioni e progettazione collaborativa. I docenti sperimentano direttamente attività di problem solving creativo, per riflettere sulle dinamiche di apprendimento e sulle modalità di adattamento ai diversi contesti scolastici. Il confronto tra pari favorisce la condivisione di pratiche didattiche e la costruzione di una visione comune sull'importanza della creatività come leva per l'innovazione educativa. Project work Progettazione di una attività o di un percorso STEAM orientato al problem solving creativo, pronto per essere sperimentato in classe Contenuti Il percorso affronta i seguenti temi: • utilizzo di software che consentano di controllare la lezione, distribuire materiali didattici e lanciare attività, monitorare l'uso delle app e dei dispositivi degli studenti in tempo reale; • creatività come competenza educativa; • problem solving nella didattica STEAM; • fasi del processo di risoluzione dei problemi; • progettazione di attività creative e orientate alla soluzione; • apprendimento basato su sfide e problemi reali; • collaborazione e lavoro di gruppo; • valutazione dei processi creativi e risolutivi; • esempi di attività STEAM orientate al problem solving Obiettivi formativi Al termine del corso i partecipanti saranno in grado di: • utilizzare i software di gestione della classe digitale • comprendere il ruolo della creatività nella didattica STEAM; • progettare attività orientate al problem solving; • stimolare il pensiero creativo e progettuale degli studenti; • favorire l'autonomia e la responsabilità nell'apprendimento; • integrare competenze disciplinari e trasversali Competenze in uscita Al termine i partecipanti avranno sviluppato competenze utili a: • progettare attività STEAM orientate al problem solving; • promuovere creatività e pensiero flessibile; • favorire collaborazione e partecipazione; • sostenere lo sviluppo di competenze per il futuro; valutare processi e risultati in contesti creativi
PENSIAMO POSITIVO - L'Ecosistema Relazionale: Gestione del Gruppo Classe e Clima Positivo per l'Apprendimento	Descrizione del corso Il successo formativo non dipende esclusivamente dalla qualità dei contenuti trasmessi, ma è strettamente legato alla qualità dell'ambiente in cui l'apprendimento avviene. Questo modulo formativo si propone di esplorare la gestione della classe non come mero controllo disciplinare, ma come capacità di orchestrare relazioni, spazi e dinamiche emotive. L'obiettivo è trasformare il gruppo classe in una comunità di apprendimento coesa, dove il benessere relazionale diventa il presupposto indispensabile per il successo cognitivo. 1. Gestione del Gruppo Classe: Leadership e Dinamiche La gestione della classe richiede una leadership autorevole ma democratica. Il modulo analizza le fasi di sviluppo di un gruppo (forming, storming, norming, performing) per fornire al docente strumenti di

LICEO SCIENTIFICO STATALE "FILIPPO SILVESTRI"

• Indirizzo di Ordinamento • Indirizzo Scienze Applicate •
• Test Center Trinity • Test Center AICA •

intervento mirati.

- Gestione della complessità: Tecniche per monitorare simultaneamente più eventi (withitness) e mantenere la fluidità della lezione, riducendo i tempi morti e prevenendo i comportamenti distruttivi.
- Dalla disciplina all'autoregolazione: Superare il concetto di sanzione punitiva a favore di un sistema di regole condivise e routine consolidate che infondano sicurezza e autonomia negli studenti.
- Analisi dei ruoli: Riconoscere i leader positivi, i mediatori e gli studenti isolati per favorire un'integrazione reale.

2. Costruzione di Ambienti Favorevoli all'Apprendimento

L'ambiente non è solo un contenitore fisico, ma un "terzo educatore". Il modulo approfondisce come la strutturazione dello spazio e del tempo influenzi il comportamento e l'attenzione.

- Setting d'aula dinamico: Organizzazione dei banchi e degli spazi comuni per favorire, a seconda delle necessità, il lavoro individuale, la collaborazione in piccoli gruppi o il dibattito collettivo.
- Ambiente psicologico e inclusivo: Creazione di un clima di "sicurezza psicologica" dove l'errore è percepito come tappa naturale del processo di apprendimento e non come motivo di giudizio o umiliazione.
- Universal Design for Learning (UDL): Progettare ambienti che siano accessibili a tutti fin dall'inizio, considerando le diverse modalità di fruizione delle informazioni e di espressione delle competenze.

3. Relazioni Positive con gli Studenti: Empatia e Comunicazione

Il cuore dell'insegnamento è la relazione. Il modulo si focalizza sullo sviluppo di competenze comunicative ed emotive avanzate.

- Ascolto Attivo e Empatia: Tecniche per connettersi emotivamente con gli studenti, riconoscendo i loro bisogni profondi e validando le loro emozioni, fondamentale per la motivazione intrinseca.
- Comunicazione Assertiva: Saper gestire i conflitti e le criticità comunicative senza aggressività né passività, utilizzando il "messaggio-io" per esprimere aspettative e feedback.
- L'Effetto Pigmalione: Consapevolezza dell'impatto delle aspettative del docente sul rendimento degli studenti. Promuovere una visione positiva delle potenzialità di ciascuno per alimentare l'autoefficacia.

4. Gestione dei Conflitti e Benessere Emotivo

Il conflitto è una componente naturale della vita di gruppo. Il modulo fornisce strategie per trasformare la crisi in opportunità di crescita.

- Mediazione e Peer Collaboration: Promuovere la risoluzione dei conflitti tra pari, incoraggiando gli studenti a sviluppare competenze sociali e di negoziazione.
- Intelligenza Emotiva in Aula: Attività per lo sviluppo della consapevolezza emotiva degli studenti, aiutandoli a gestire lo stress e l'ansia da prestazione.

Obiettivi di Apprendimento e Risultati Attesi

Al termine del percorso formativo, i partecipanti saranno in grado di:

1. Analizzare e decodificare le dinamiche relazionali del proprio gruppo classe.
2. Progettare routine d'aula e regole condivise che favoriscano un clima di lavoro ordinato e sereno.
3. Applicare tecniche di comunicazione efficace per gestire situazioni di tensione o rifiuto.
4. Costruire un ambiente fisico e relazionale che valorizzi le differenze e promuova l'inclusione di studenti con BES o in situazioni di svantaggio.
5. Valutare l'impatto del clima di classe sui risultati di apprendimento attraverso strumenti di osservazione sistematica.

In ultima analisi, una gestione efficace della classe è il risultato di un equilibrio tra fermezza e calore, tra organizzazione logistica e sensibilità umana. Questo modulo mira a dotare il docente di una "cassetta degli attrezzi" che integri pedagogia, psicologia e pragmatismo, permettendogli di abitare la classe con consapevolezza e di costruire relazioni significative che lascino un segno duraturo nel percorso di crescita di ogni studente. Il modulo prevede una parte laboratoriale basata su casi studio e simulazioni di situazioni critiche (roleplaying)

Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Annunziata Di Rosa

Documento informatico firmato
digitalmente ai sensi del D.Lgs n. 82/2005