

Le botteghe del fare

I laboratori STEAM in classe!

a cura di

Gianni Monti



**RAFFAELLO
SCUOLA**

27/11/2024

 **RAFFAELLO
FORMAZIONE**

Nuove competenze e nuovi linguaggi (DM 65/2023)

COMPETENZE

[Home](#) > [Avvisi e decreti](#) > [Nuove competenze e nuovi linguaggi \(DM 65/2023\)](#)

NUOVE COMPETENZE E NUOVI LINGUAGGI (DM 65/2023)

Il decreto del Ministro dell'istruzione e del merito 12 aprile 2023, n. 65, destina quota parte delle risorse, pari a 750 milioni di euro, relativi alla linea di investimento 3.1 "Nuove competenze e nuovi linguaggi" della Missione 4 – Componente 1 – del Piano nazionale di ripresa e resilienza.

L'investimento 3.1 "Nuove competenze e nuovi linguaggi" della Missione 4 – Componente 1 del PNRR ha il duplice obiettivo di promuovere l'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 potenziare le competenze multilinguistiche di studenti e insegnanti.

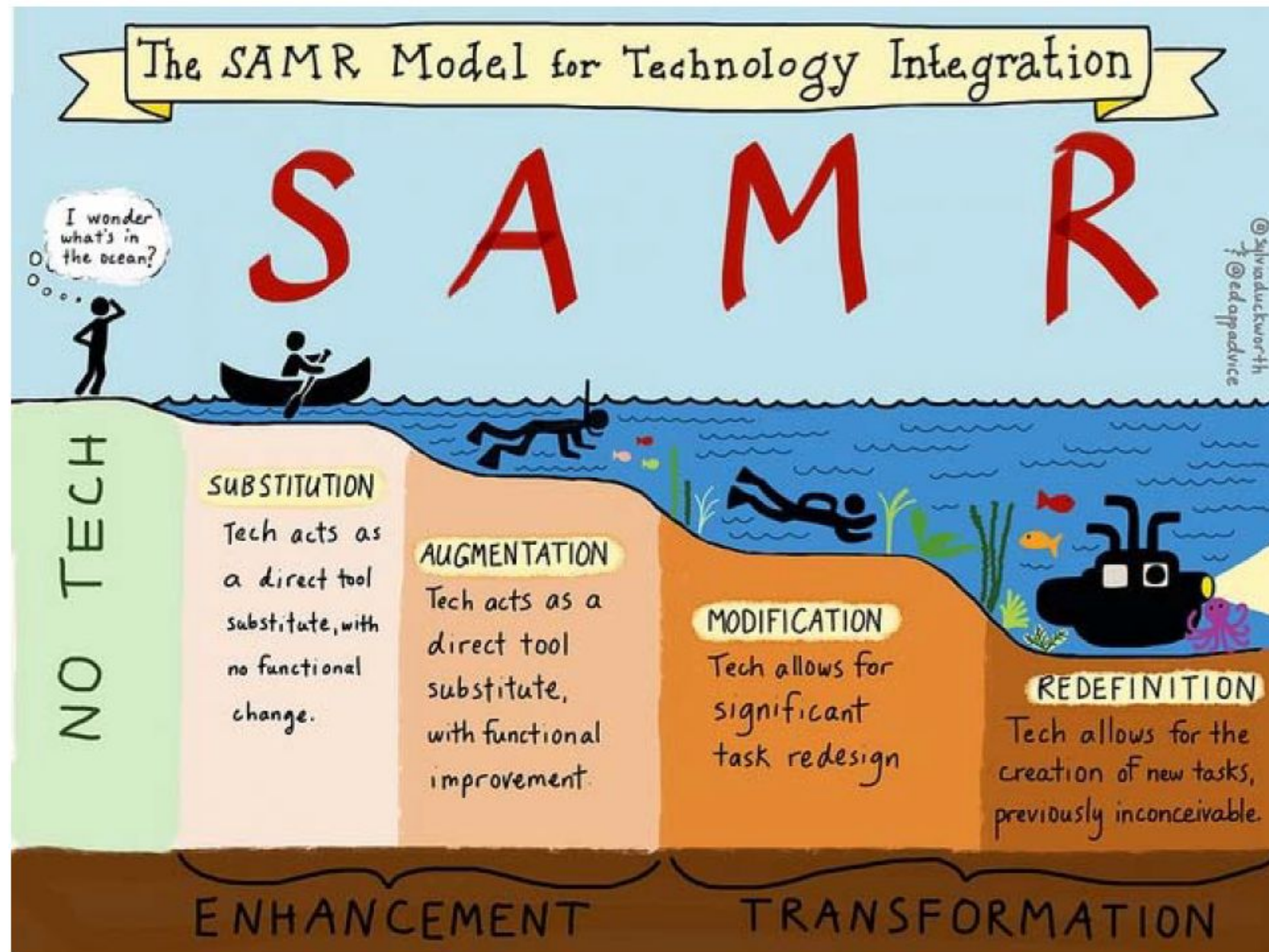
Il primo obiettivo è correlato all'attuazione dei commi 547-554 della legge 29 dicembre 2022, n. 197, recante "Bilancio di previsione dello Stato per l'anno finanziario 2023 e bilancio pluriennale per il triennio 2023-2025", che introducono una serie di iniziative per il rafforzamento delle competenze STEM, digitali e di innovazione da parte degli studenti in tutti i cicli scolastici, e sarà oggetto di un successivo decreto

integrazione

curricula

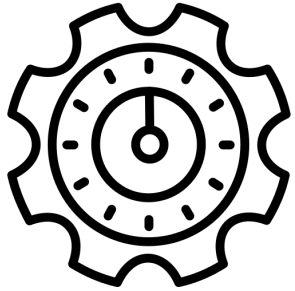
competenze

Integrazione

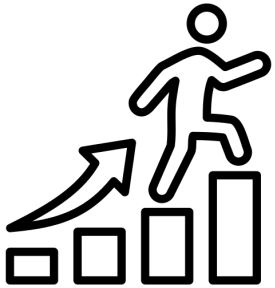


Metafora dell'immersione
relativa al modello SAMR
del pedagogo spagnolo Ruben Puentedura.

Curricula



intervento strutturale e non episodico



per tutti i livelli e cicli scolastici

Competenze STEM, digitali e di innovazione

Portare nelle scuole una “tecnologia riflessiva”

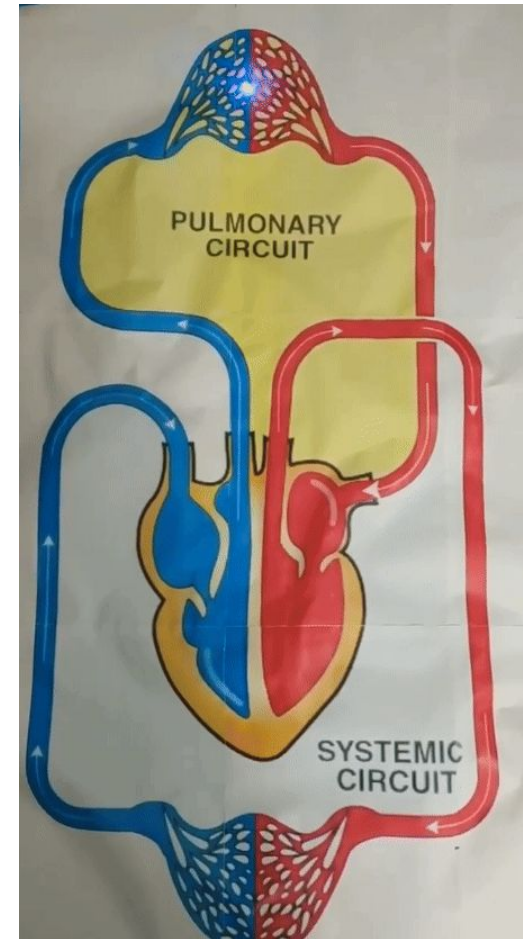
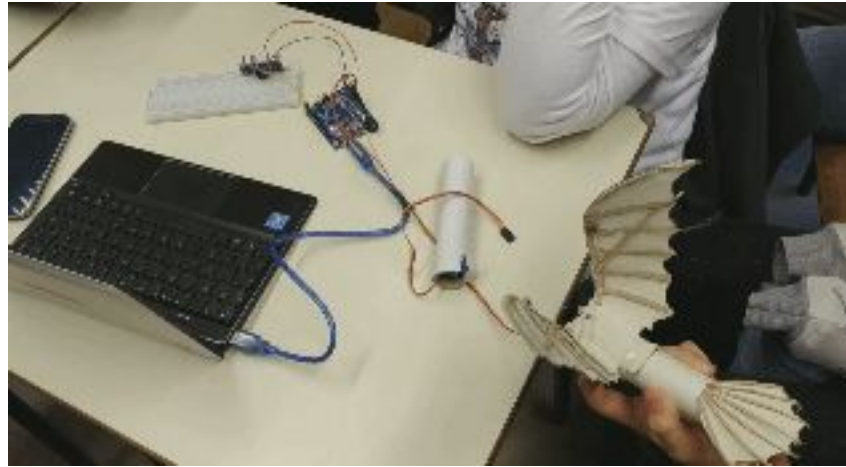
- *senso critico*
- *complessità del reale*
- *nuovi linguaggi*



Digital natives

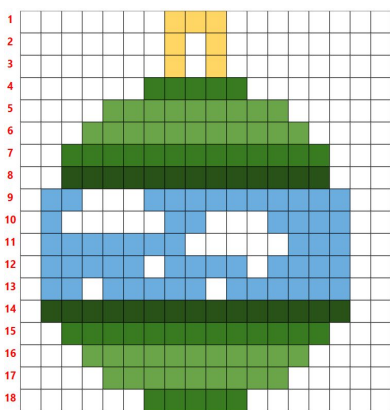
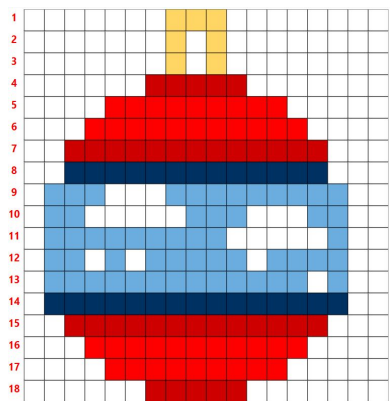
Digital guests

Come portare la “tecnologia riflessiva” a scuola?

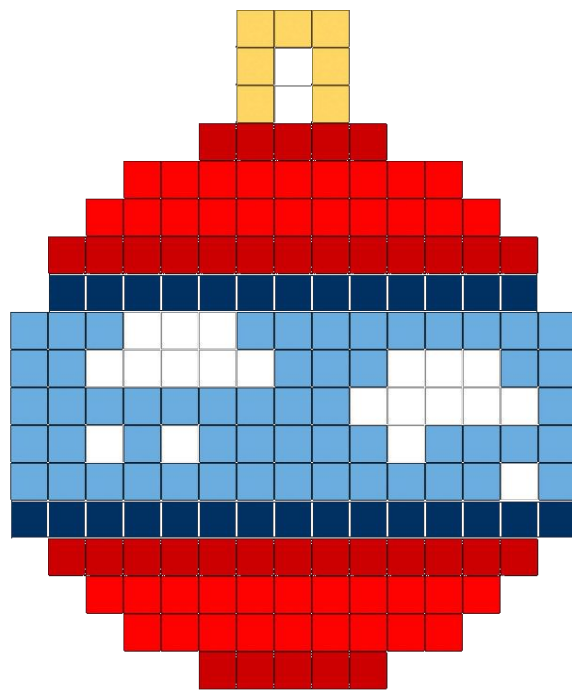


trasformare le aule in “botteghe del fare”

Attività STEAM per il Natale



*pixel-art
tinkering*



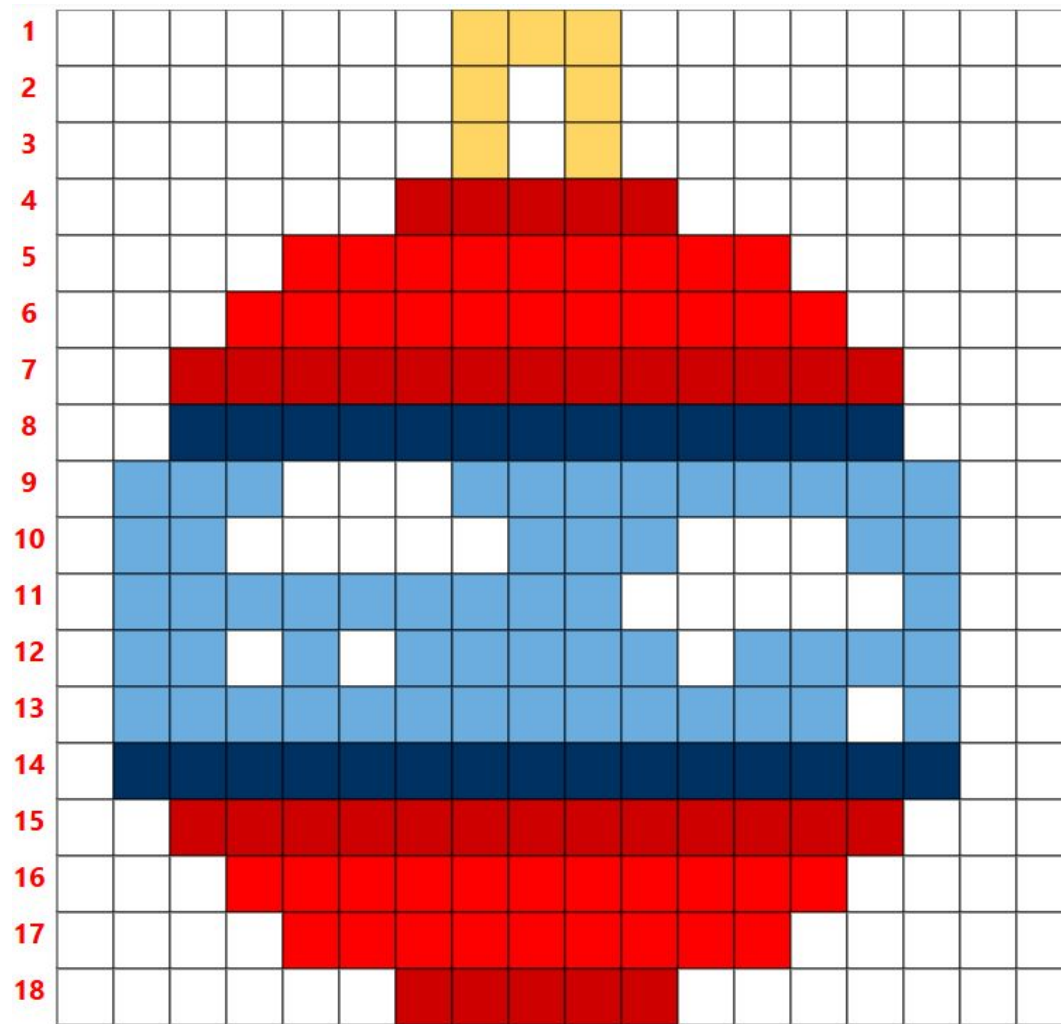
gif animata



albero collaborativo

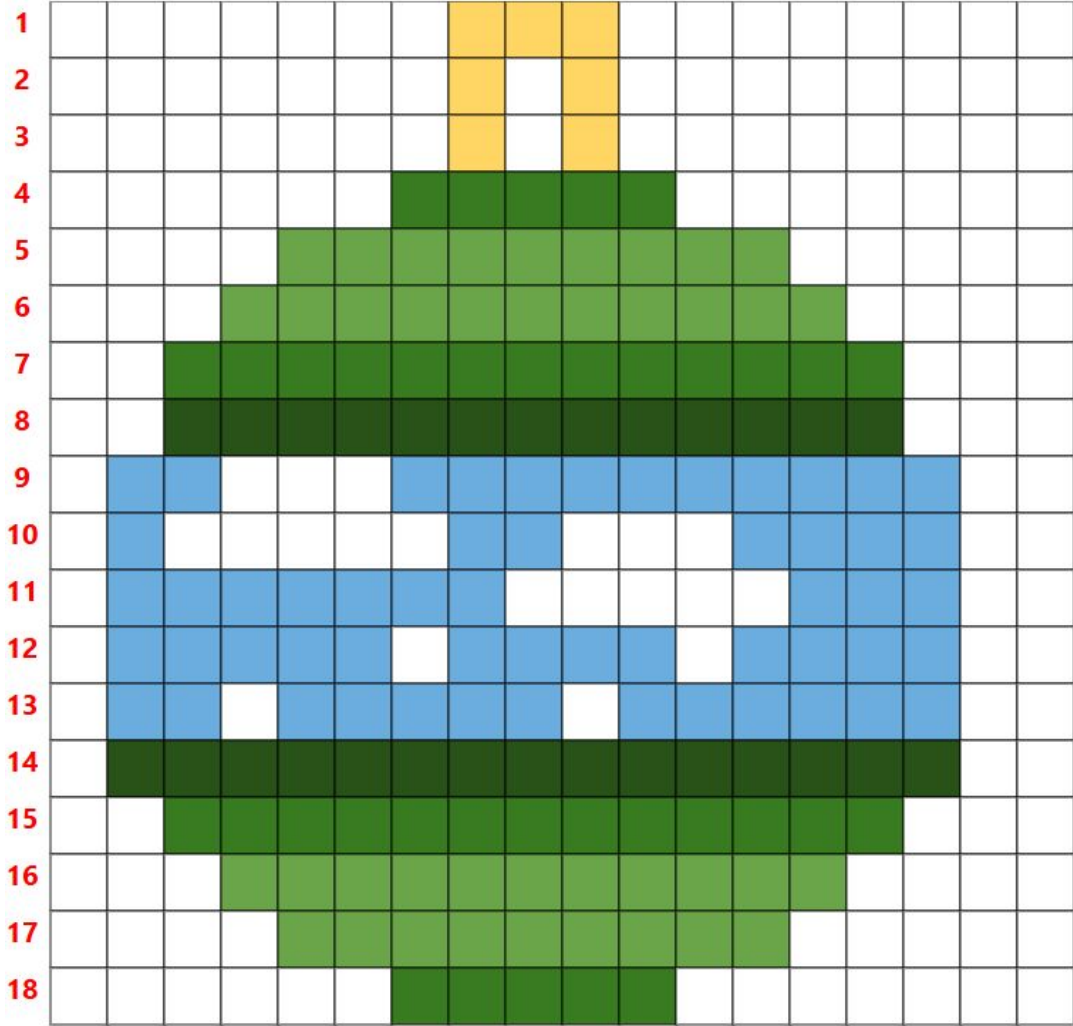
Palline di Natale in pixel-art

1	7	3	8					
2	7	1	1	1	8			
3	7	1	1	1	8			
4	6	5	7					
5	4	9	5					
6	3	11	4					
7	2	13	3					
8	2	13	3					
9	1	3	3	9	2			
10	1	2	5	3	3	2	2	
11	1	9	5	1	2			
12	1	2	1	1	1	5	1	4
13	1	13	1	1	2			
14	1	15	2					
15	2	13	3					
16	3	11	4					
17	4	9	5					
18	6	5	7					



Palline di Natale in pixel-art

1	7	3	8						
2	7	1	1	1	8				
3	7	1	1	1	8				
4	6	5	7						
5	4	9	5						
6	3	11	4						
7	2	13	3						
8	2	13	3						
9	1	2	3	10	2				
10	1	1	5	2	3	4	2		
11	1	7	5	3	2				
12	1	5	1	4	1	4	2		
13	1	2	1	5	1	6	2		
14	1	15	2						
15	2	13	3						
16	3	11	4						
17	4	9	5						
18	6	5	7						



Link alle risorse

Pixel-art: [ZaplyCode](#)

Gif animata: [EzGIF](#)

Albero di Natale collaborativo: [progetto Genially riutilizzabile](#)