

**ISTITUTO COMPRESIVO STATALE "DON MILANI - LINGUITI"**  
P.zza Giovanni XXIII, n. 3 – 84095 Giffoni Valle Piana (Sa)  
Segreteria Tel: 089 868360 – C.M. SAIC857007 - C.F. 80025860653  
saic857007@istruzione.it - saic857007@pec.istruzione.it

## MONITORAGGIO DM65/2023 -

### Competenze STEM e multilinguistiche nelle scuole statali

#### LINEA A

TIPOLOGIA EDIZIONI	NUMERO EDIZIONI	ALUNNI ISCRITTI	ATTESTATI RILASCIATI	RISORSE
Percorsi di Orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM digitali e dell'innovazione SCUOLA secondaria di primo grado	11	220	181	11 docenti – 11 tutor
Percorsi di Tutoraggio per l'orientamento agli studi e alle carriere STEM anche con il coinvolgimento delle famiglie SCUOLA secondaria di I grado	6	107	98	2 docenti
Percorsi di Orientamento e formazione per il potenziamento delle competenze STEM digitali e dell'innovazione SCUOLA primaria	6	115	104	6 docenti – 6 tutor

## Relazione di presentazione delle risultanze del Progetto PNRR DM 65

### Introduzione

Il progetto PNRR DM 65, inserito nell'ambito degli interventi degli interventi per il potenziamento delle competenze STEM e digitali, ha rappresentato per il nostro istituto un'importante occasione di crescita e di innovazione metodologica. L'iniziativa è stata rivolta principalmente agli studenti della scuola secondaria di primo grado, con l'obiettivo di rafforzare non solo le conoscenze disciplinari, ma anche le competenze trasversali necessarie ad affrontare con consapevolezza e spirito critico i futuri percorsi scolastici e professionali.

La realizzazione delle attività ha consentito di sperimentare modalità didattiche dinamiche, in grado di integrare strumenti digitali, attività manuali e approcci unplugged. Tale impostazione ha garantito un'esperienza formativa varia e coinvolgente, favorendo un apprendimento attivo e inclusivo.

---

### **Partecipazione e coinvolgimento**

Uno degli aspetti più significativi emersi riguarda l'elevato grado di partecipazione degli studenti. La frequenza media si è attestata tra l'80% e il 100%, con un numero estremamente contenuto di alunni che non hanno raggiunto la soglia minima del 70%. Questo dato costituisce un chiaro indicatore dell'interesse e della motivazione dei partecipanti, sostenuti anche dal supporto delle famiglie, che hanno riconosciuto il valore formativo dell'iniziativa.

---

### **Soddisfazione e ricaduta sugli studenti**

La soddisfazione degli studenti, rilevata attraverso osservazioni dirette e strumenti di feedback, è risultata molto alta. I ragazzi hanno manifestato entusiasmo per la varietà delle attività proposte e per la possibilità di apprendere in un contesto innovativo, meno tradizionale rispetto alle consuete modalità scolastiche.

Gli esiti mostrano come i percorsi abbiano favorito non solo l'acquisizione di nuove competenze digitali, ma anche lo sviluppo di abilità trasversali quali la capacità di collaborare, di comunicare in modo efficace e di affrontare situazioni-problema con strategie creative.

---

### **Attività realizzate**

#### **1. Utilizzo di applicativi digitali**

Ampio spazio è stato dedicato all'uso dei principali software e ambienti digitali per la realizzazione di esperienze didattiche interattive e prodotti multimediali. Gli studenti hanno potuto cimentarsi nella creazione di contenuti digitali, apprendendo modalità nuove di espressione e comunicazione.

## 2. Attività unplugged

Parallelamente, sono stati proposti percorsi unplugged, tra cui il noto *Cody Roby*, che hanno consentito di introdurre i principi base del pensiero computazionale e della programmazione attraverso il gioco e la manipolazione, senza l'uso diretto di strumenti informatici.

## 3. Laboratori manuali

Sono state sviluppate attività pratiche per comprendere le relazioni tra forme geometriche, stabilità e statica degli oggetti. Questi momenti hanno permesso di collegare concetti teorici a esperienze tangibili, stimolando negli alunni curiosità e capacità di osservazione.

## 4. Attività per le classi terze

Particolare attenzione è stata riservata agli studenti delle classi terze, impegnati nella progettazione e presentazione del percorso d'esame in formato digitale. Tale esperienza ha rafforzato competenze organizzative, di sintesi e di comunicazione, in linea con le nuove modalità di documentazione e valorizzazione dei percorsi scolastici.

---

## Risultati conseguiti

Dall'analisi complessiva delle attività emergono diversi risultati significativi:

- **Partecipazione e motivazione elevate**, testimonianza del successo delle metodologie adottate.
  - **Rafforzamento delle competenze digitali e STEM**, grazie all'uso di strumenti tecnologici e alla realizzazione di prodotti concreti.
  - **Sviluppo del pensiero computazionale**, sia attraverso attività digitali sia mediante percorsi unplugged.
  - **Miglioramento delle capacità collaborative e comunicative**, favorite dal lavoro di gruppo e dalle esperienze laboratoriali.
  - **Orientamento attivo**, soprattutto per le classi terminali, con un supporto concreto alla preparazione dell'esame in un'ottica digitale e innovativa.
-

## Conclusioni

Il progetto PNRR DM 65 ha rappresentato un'esperienza altamente significativa, capace di incidere positivamente sul percorso formativo degli studenti e sull'arricchimento dell'offerta didattica dell'istituto. L'integrazione di strumenti digitali, attività manuali e metodologie sperimentali ha garantito un apprendimento coinvolgente e inclusivo, in grado di motivare gli alunni e di stimolarne curiosità e creatività.

L'alta frequenza, la soddisfazione manifestata dagli studenti e i risultati conseguiti dimostrano la validità dell'iniziativa, che potrà costituire un modello di riferimento per future progettualità in ambito STEM e digitale.