

CUP I63D21001610001

Avviso esplorativo per manifestazione di interesse per il progetto #HUBSTEAM

Al fine di promuovere l'adozione delle metodologie didattiche innovative da parte delle Scuole Secondarie di secondo grado, con particolare riferimento alla didattica digitale e alle discipline STEAM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arti e Matematica) - ispirate al protagonismo degli studenti, all'apprendimento attivo e cooperativo, al benessere relazionale, in coerenza con l'ambito "Competenze e Contenuti" del Piano Nazionale per la Scuola Digitale - con la presente si porta a conoscenza dell'**avvio del progetto #HUBSTEAM, presentato in risposta all'avviso pubblico per la realizzazione di progetti di sperimentazione di metodologie didattiche innovative nell'ambito delle STEAM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica) con l'utilizzo delle tecnologie digitali N. 12181 del 19 maggio 2021.**

Tale progetto è stato ideato da una rete di scuole, appositamente costituita, esperte nell'utilizzo di metodologie didattiche innovative e nella progettazione e gestione di progetti nazionali e internazionali. La rete è formata da sei scuole fondatrici del Movimento delle Avanguardie Educative (AE): l'ISI "S.Pertini" di Lucca, scuola capofila, l'IIS "L.Pacioli" di Crema, il Liceo "Attilio Bertolucci" di Parma, l'ITE "E.Tosi" di Busto Arsizio, l'IIS "Savoia-Benincasa" di Ancona e l'ISIS "Europa" di Pomigliano d'Arco che, ad oggi, sono anche scuole polo regionali AE per attività di coordinamento a livello regionale e di sostegno alle scuole aderenti al movimento di AE e ai processi d'innovazione di Indire. Inoltre il Savoia Benincasa di Ancona gestisce il Future Lab "Lorenzo Farinelli".

Ogni Istituto della rete fungerà da HUB nella propria regione per la gestione delle varie azioni del progetto di formazione.

Il liceo "Attilio Bertolucci" di Parma ricoprirà il ruolo di HUB per la regione Emilia Romagna prevedendo il coinvolgimento, fino a un massimo di 9 istituti della scuola secondaria di secondo grado dell'Emilia Romagna, ai quali si chiederà di coinvolgere nella sua realizzazione:

- un team di 10 alunni di terza o quarta, anche di classi diverse, di cui almeno 5 studentesse;
- 2 docenti interni che svolgeranno la funzione di tutor.

Si fa presente che **poiché l'attività potrà essere riconosciuta come PCTO**, in quanto opera sullo sviluppo e l'incremento delle competenze trasversali alle discipline, i docenti interni potranno essere retribuiti con i fondi appositi poiché non previsti nell' **#HUBSTEAM** così come le **spese di viaggio** per la partecipazione al Festival Regionale e Nazionale.

L'obiettivo principale del progetto è quello di far sperimentare la metodologia *STEAM* secondo diverse e molteplici attività che, durante la prima annualità, si svolgeranno secondo il seguente cronogramma:

CUP I63D21001610001

- **Gennaio-Febbraio 2022** individuazione delle scuole aderenti al progetto e dei rispettivi team di studenti con assegnazione a ciascuno di essi di esperti STEAM;
- **Febbraio-Maggio 2022** avvio dei percorsi di tutoraggio/coaching durante i quali ogni team di studenti dovrà realizzare, con il supporto degli esperti assegnati, un **prodotto digitale STEAM (mockup)** comprensivo della **documentazione di ricerca e di apprendimento**, con indicazione delle tecnologie utilizzate e delle fasi di processo che hanno portato alla risoluzione del problema e alla costruzione del prodotto digitale finale;
- **fine maggio 2022** organizzazione di un Festival regionale aperto alle classi delle scuole secondarie di I grado dei territori dei vari HUB per la diffusione/promozione della metodologia STEAM. Il Festival sarà il momento di valutazione dei prodotti digitali di tutti i team di studenti a cura di una giuria composta dagli esperti delle scuole della rete.

Nella seconda annualità del progetto:

- nei mesi di **Settembre/Ottobre 2022** si svolgeranno gli Hackathon regionali che coinvolgeranno tutti i team di studenti delle rispettive zone;
- entro il mese di **Dicembre 2022** il progetto si concluderà con un Hackathon Nazionale che si svolgerà nella città Lucca e che coinvolgerà i team degli studenti vincitori degli Hackathon regionali. L' Hackathon Nazionale sarà strutturato con la realizzazione di una Manifestazione finale (con diretta streaming Youtube) con ospiti istituzionali e interventi di esperti delle discipline STEAM nazionali e internazionali e con la creazione di uno spazio di Q/A a cui parteciperanno tutte le scuole selezionate dall'avviso iniziale. Durante la manifestazione finale si svolgerà la premiazione del team vincitore dell'Hackathon nazionale.

Durante il periodo dedicato alla progettazione dei prodotti/artefatti, per motivare gli studenti alla metodologia *STEAM*, verranno organizzate in presenza e/o on line visite in *FABLAB* e/o centri di ricerca e anche in questo caso le spese di viaggio saranno a carico dei fondi PCTO delle scuole.

Le scuole selezionate utilizzeranno una piattaforma digitale per interfacciarsi e confrontarsi durante il periodo di creazione del prodotto digitale.

Gli istituti secondari di secondo grado che intendono aderire al progetto sono invitati a compilare il form dedicato, cliccando il seguente link <https://forms.gle/ayFpNREwVQEXQLFBA> entro **sabato 5 febbraio 2022 alle ore 13.00.**

In caso di adesioni superiori al numero indicato (9) le scuole verranno selezionate in base alla priorità di arrivo della sottoscrizione del modulo.

Per ulteriori informazioni scrivere hubsteam@liceoattiliobertolucci.edu.it

Parma. 26 gennaio 2022

Prot. 758

Il Dirigente Scolastico
Aluisi Tosolini