Istituto Comprensivo Chignolo Po

Area di Progetto

Continuità e Orientamento

STEAM SCUOLA INFANZIA - PRIMARIA - SECONDARIA

Obiettiv/i di processo (da RAV- PdM) con riferimento agli indicatori che si monitoreranno

Miglioramento esiti in Matematica

Organizzazione e metodologia: indicare compiti e modalità di azione

Per motivare gli alunni nell'apprendimento favorendo la capacità di porsi domande e cercare risposte con e senza il supporto dell'adulto, il progetto pone l'accento sulle strategie e le procedure del "fare scienza". Infatti, i percorsi proposti sono incentrati sulla didattica laboratoriale, robotica e coding in cui i ragazzi sono sempre attori in un ambiente di apprendimento attivo, stimolante e collaborativo. Gli alunni vanno sostenuti nella costruzione graduale di concetti e conoscenze necessarie alla comprensione dei fenomeni indagati, individuando elementi e relazioni. I protocolli aperti alle esperienze tengono conto di contributi e scelte dei ragazzi, nell'ottica del making e del tinkering. Gli alunni, pertanto, saranno guidati a scoprire la stretta connessione tra scienze- tecnologia- arte – matematica e aspetti pratici della vita quotidiana e, quindi, a comprendere l'utilità di queste discipline, la cui bellezza sta proprio nel procedere per tentativi ed errori, come si fa nella vita. Potranno sperimentare le componenti emozionali e divertenti della matematica attraverso attività creative e sfide appassionanti e le sue connessioni con la logica e il gioco, mediante conversazioni innescate da "oggetti-stimolo" e "sfide ripasso" di gruppi ristretti.

Nel mese di ottobre si terrà la formazione per i docenti di scuola dell' infanzia, i docenti dell'area scientifica della Scuola Primaria, i Professori di tecnologia della scuola secondaria e tutti i docenti di sostegno in servizio presso il nostro istituto. La formazione avverrà sia in presenza sia in ambienti di apprendimento virtuale - classroom.

Istituto Comprensivo
Chignolo Po

Tempi preventivati: indicare il cronogramma annuale delle attività indicate nell'organizzazione * (AREA PROGETTO PLANNING *(da compilare preventivamente)*

- Novembre 2022: N. 6 ore formazione in presenza docenti dei tre ordini di scuola
  09 novembre dalle 16.30 alle 18.30
  tutti i docenti di scuola dell' infanzia – docenti ambito disciplinare e sostegno scuola primaria – docenti di tecnologia e di sostegno scuola secondaria
  16 novembre dalle 16.30 alle 18.30
  tutti i docenti di scuola dell' infanzia – docenti ambito disciplinare e sostegno scuola primaria
  30 novembre dalle 14.30 alle 16.30
  docenti di tecnologia e di sostegno scuola secondaria
- Novembre 2022 : N.10 ore formazione streaming ambiente didattico interattivo Google classroom
- Dicembre 2022 – Febbraio 2023: 40 ore formazione docenti e alunni nei plessi
- Dicembre 2022-Giugno 2023: 20 ore proposte operative e attività per tutti gli alunni di scuola Primaria e Secondaria in ambiente di apprendimento classroom
- Dicembre 2022 Giugno 2023: attuazione laboratori STEAM da parte dei docenti di classe

Verifiche/ monitoraggio: (modalità e tempi) – Risultati attesi (oggettivi)

Fermo restando l'osservazione diretta e sistematica dei comportamenti adottati nel lavoro individuale e/o di gruppo in ordine alla partecipazione, alla condivisione di spazi e strumenti, al l'apporto innovativo di idee e soluzioni, ai metodi utilizzati nell'affrontare i compiti di realtà e non, per la verifica dei risultati raggiunti verranno proposte prove oggettive sia orali che scritte. I questionari di gradimento saranno utilizzati come monitoraggio e di seguito come feed-back dell'azione educativo-didattica soprattutto per verificare se ogni alunno si è sentito accolto, inserito, compreso, valorizzato, ascoltato, supportato durante l'iter progettuale.

Il risultato atteso è il miglioramento dell' 1% sugli esiti di matematica.

Monitoraggio degli iscritti all' ambiente di apprendimento classroom.

Report attività progettate e realizzate in classe pubblicati in ambiente di apprendimento classroom

Questionario di soddisfazione docenti e alunni

Risorse umane: indicare nominativi e compiti

Animatore Digitale Ins. Tarantola Miriam 60 ore formazione steam

30 ore supporto ai docenti e attività da remoto

Istituto Comprensivo
Chignolo Po

Preventivo di spesa: indicare le spese nel dettaglio

Acquisto materiale per i laboratori con fondi bando STEAM

Responsabile del progetto:

l' Animatore Digitale

Ins. Tarantola Miriam