



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE CERVIA 2

Codice MIUR RAIC829007 - C.F. 92082630390

Via Caduti per la Libertà, 16 - 48015 CERVIA (RA) - tel.0544/71955 fax 0544/72246

E mail: raic829007@istruzione.it - Pec: raic829007@pec.istruzione.it - Sito web: www.iccervia2.edu.it

PROGETTUALITÀ PER L'AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA A.S. 2022/2025

Scheda progetto

Durata

(Scegliere una sola opzione)

- Triennale
- Annuale (a.s. 2022 / 2023)

PLESSI

Tutti i plessi dell'Istituto.

Titolo del progetto

STEAM by Step: percorso di accompagnamento.

Progetto di

- Istituto Plesso Classe

Responsabile e coordinatore del Progetto (n. 1 solo docente)

Rachele Mascolo

Macroaree di progetto PTOF

(Scegliere una sola opzione)

- Inclusione e differenziazione
- Potenziamento linguistico
- Potenziamento logico, matematico e scientifico
- I linguaggi espressivi
- Salute, Ambiente, Legalità e Sostenibilità
- Continuità e orientamento
- Scuola digitale

Bisogni educativi e formativi individuati

- ❖ Sviluppare il pensiero creativo.
- ❖ Sviluppare il pensiero computazionale mediante la pratica del coding.
- ❖ Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo.
- ❖ Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

Destinatari del progetto

Alunni delle classi quinte dell'istituto e la classe 3.0 (ID)della scuola secondaria di primo grado.

Finalità e obiettivi

- ❖ Favorire la centralità del studenti e renderli protagonisti attivi del proprio apprendimento;
- ❖ Sviluppare conoscenze ed abilità scientifico/tecnologiche implementanti il curricolo disciplinare, attraverso l'apprendimento ludico e laboratoriale;
- ❖ Consolidare le capacità elaborative e deduttive per risolvere problemi posti;
- ❖ Promuovere la consapevolezza che il gruppo è una forza per la risoluzione dei problemi e che diversi punti di vista, espressi in termini anche di genere, sono premianti per raggiungere lo scopo;
- ❖ Promuovere capacità di progettazione e pianificazione;
- ❖ Favorire una didattica accattivante totalmente inclusiva;
- ❖ Sviluppare il senso critico e la consapevolezza del proprio pensiero;
- ❖ Favorire lo sviluppo di una maggiore consapevolezza tra le giovani studentesse della propria attitudine verso le discipline STEM
- ❖ Promuovere *il fare* come base per riflettere e capire utilizzando il divertimento come fonte di creatività e di apprendimento.

Scelte metodologiche.

Durante il laboratorio gli alunni sperimenteranno attività divertenti da realizzare utili a potenziare il pensiero logico e la creatività, a incoraggiare la collaborazione tra pari, l'imparare facendo e a sviluppare capacità di problem solving e di astrazione.

Risultati attesi

- ❖ Saper utilizzare strategie risolutive in situazioni problematiche e contesti diversi.
- ❖ Essere creativi.
- ❖ Saper usare in modo appropriato il linguaggio delle nuove tecnologie.

Risorse umane

Gli incontri nelle classi saranno tenuti dalla formatrice Prof.ssa Chiara Fontana dell'Equipe formativa territoriale Servizio Marconi.

Beni e servizi

Cubetto,Codey Rocky, MTiny, set di little bits, set di WeDo 2.0 , makey makey e Blue bot.

Riepilogo dei costi previsti (compilare se necessario)

Voce di spesa	Importo in euro
Docenti dell'Istituto	€
Esperti esterni	€
Materiali di consumo	€
Materiale inventariabile	€
Altro (specificare) _____	€
COSTO TOTALE	€

Data: 19 ottobre 2022

Il responsabile del progetto
Rachele Mascolo