



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)

PLESSO/I:

Titolo del progetto:

STEAM & CREATIVITA'

Progetto di

Istituto Plesso Classe

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

Mascolo Rachele

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

Il progetto si prefigge di stimolare l'apprendimento delle materie STEM e della robotica educativa attraverso modalità didattiche innovative: 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. Inoltre, si vuole far comprendere la potenzialità e, soprattutto, l'universalità del linguaggio scientifico-tecnologico-artistico-matematico. In ultimo, si vuole contrastare gli stereotipi e i pregiudizi di genere rispetto alle materie STEM, favorendo lo sviluppo di una maggior consapevolezza tra le bambine della loro attitudine matematico-scientifica.

Destinatari del progetto

Gli alunni e alunne di ogni ordine e grado dell'Istituto Comprensivo 2 di Cervia.

Finalità e obiettivi

Obiettivo di questo progetto è quello di favorire uno studio trasversale delle materie scientifico- matematiche, al fine di ridurre il gap di genere, partendo dalla scuola dell'Infanzia per giungere alla Secondaria di Primo Grado. Per giungere a questo traguardo si vuole dotare tutti i plessi di strumenti digitali in grado di accompagnare gli studenti all'uso consapevole dei più recenti mezzi informatici utilizzati negli ambiti della Robotica e del Coding. La progettazione si articolerà per gradi, per rendere le attività STEM più sistematiche e trasversali e implementabili in tutti i plessi dell'Istituto.

Scelte metodologiche

- Flipped class;
- brainstorming;
- coding;
- cooperative learning;
- peer learning,
- learning by doing;
- problem solving;
- mastery learning;
- tutoring;
- didattica laboratoriale;
- didattica accessibile;
- modeling.

Risultati attesi

- Saper utilizzare strategie risolutive in situazioni problematiche e contesti diversi;
- essere creativi;
- saper creare e organizzare una lezione;
- saper utilizzare in modo appropriato le nuove tecnologie in diversi ambiti;
- saper lavorare in team;
- superare la disparità di genere nelle STEM e valorizzare il contributo delle donne alle discipline scientifiche;
- attuare pratiche di insegnamento e apprendimento;
- valorizzare le potenzialità degli studenti;
- favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti;
- avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica.

Risorse umane

- Docenti
- esperti.

Beni e servizi

- Chromebook;
- LIM;
- Stampante 3D;
- robot didattici programmabili;
- tablet;
- droni;
- schede programmabili;
- laboratori STEM portatili;
- software STEM didattico;
 - Cubetto,Codey Rocky,
 - MTiny,
 - set di little bits,
 - set di WeDo 2.0 e
 - Blue bot .
 - visori di realtà virtuale.

Riepilogo dei costi previsti (compilare se necessario)

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

Data: 19/10/2022

Il responsabile del progetto
Rachele Mascolo