

I.C. di Fiano - a. s. 2024/25

SCUOLA PRIMARIA "EUGENIO AIRAUDI" – VALLO TORINESE

PROGETTO

"IMPARARE FACENDO CON LE STEAM"

LR 14-2019 - BM - Bando scuole di montagna a.s. 2024/2025 (Art. 24, c. 2)

Intervento finalizzato al miglioramento dell'organizzazione didattica delle pluriclassi mediante il parziale sdoppiamento delle stesse in gruppi classe.

PREMESSA: l'approccio multidisciplinare delle materie STEAM riveste grande importanza per lo sviluppo di competenze adeguate per vivere da protagonisti la realtà digitale e per preparare al futuro gli alunni e le alunne di tutte le età, liberandosi da preconcetti culturali e di genere.

Il progetto proposto si inserisce in un percorso che il nostro Istituto ha già intrapreso organizzando, grazie all'opportunità data dai fondi del PNRR, la "Settimana dei Saperi" dall'11 al 14 giugno: gli alunni che hanno aderito all'iniziativa hanno avuto modo di approfondire le conoscenze e le competenze in merito ai nuovi linguaggi delle materie STEM in un contesto stimolante e vivace, con l'utilizzo della didattica laboratoriale che li ha portati ad analizzare i problemi per trovare soluzioni e realizzare progetti.

DESTINATARI/ TEMPI: il percorso didattico è rivolto agli alunni della classe 5ª della scuola Primaria per tutto l'anno con carattere interdisciplinare.

FINALITA'

- Stimolare l'apprendimento delle materie STEAM
- Far comprendere l'universalità del linguaggio scientifico-tecnologico-artistico-matematico.
- Contrastare gli stereotipi e i pregiudizi di genere rispetto alle materie STEAM
- Favorendo lo sviluppo di una maggior consapevolezza tra le bambine della loro attitudine matematico-scientifica.

OBIETTIVI formativi

- Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.
- Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.
- Promuovere una cultura di genere e del rispetto delle differenze.
- Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità
- Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.
- Sviluppare il pensiero creativo.

OBIETTIVI didattici

- Sviluppare il pensiero computazionale mediante la pratica del coding.
- Ideare, progettare e realizzare manufatti tecnologici e artistici.
- Utilizzare fonti informative di generi differenti.
- Conoscere il metodo scientifico e saperlo applicare
- Conoscere i contenuti dell'Agenda 2030 relativi agli obiettivi del progetto

METODOLOGIA:

- didattica laboratoriale per rendere l'ambiente di apprendimento attivo, stimolante e collaborativo;
- making e tinkering per scoprire connessioni tra scienza, tecnologia, arte e matematica;
- attività ludiche sfidanti di logica per stimolare il pensiero divergente;
- utilizzo di procedure e strategie del "fare scienza" per riconoscere l'importanza dell'errore come risorsa
- brainstorming , peer tutoring, circle time e attività in gruppo per sviluppare le abilità sociali e l'interdipendenza positiva.

STRUMENTI:

- Supporti multimediali (video e slide; piattaforma Code.org , Geogebra, Scratch),
- LIM,
- tablet,
- robot makeblok,
- strumenti per il disegno tecnico
- materiali di recupero, cartelloni, cancelleria varia per creare manufatti

RISULTATI ATTESI

- Utilizzare in modo appropriato le nuove tecnologie
- Essere in grado di utilizzare il problem-solving anche in contesti non noti
- Essere creativi

VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica sarà effettuata tramite: osservazione diretta e sistematica in itinere dei comportamenti adottati nel lavoro individuale e/o di gruppo; somministrazione di prove oggettive sia orali che scritte; utilizzo di questionari di autovalutazione e gradimento.

La valutazione terrà conto della partecipazione e della capacità di collaborazione; dell'apporto di idee e soluzioni; delle strategie utilizzate nell'affrontare i compiti di realtà e non.