

# Resoconto Corsi - Azione 3

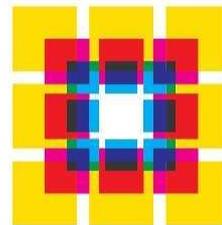
24 novembre 2022



CENTRO DI  
INIZIATIVA  
DEMOCRATICA DEGLI  
INSEGNANTI

**OLTRE I CONFINI**

UN MODELLO DI SCUOLA APERTA AL TERRITORIO



# Progettazione dei corsi (2022)



ISTITUTO COMPRENSIVO

*“Via Linneo”*

MILANO

WIGEVANO

*“Via Linneo”*

ISTITUTO COMPRENSIVO



- Numero di ore: 80 h
- **Gruppi eterogenei** di 10/12 alunni provenienti dalle tre classi del plesso e indicati dai rispettivi CdC.
- 4 corsi  $\left\{ \begin{array}{l} 3 \text{ attività in } \mathbf{orario\ scolastico} \text{ (2 incontri a settimana di 1h)} \\ 1 \text{ attività in orario pomeridiano (1 incontro a settimana di 2h)} \end{array} \right.$
- Metodologia **innovativa** e **laboratoriale**, metodi di apprendimento motivanti, gamification.
- Valutazione:
  - a) questionario di valutazione in entrata;
  - b) scheda di monitoraggio di fine corso;
  - c) scheda di valutazione degli obiettivi raggiunti - griglia di osservazione sistematica;
  - d) scheda di autovalutazione dello studente/del genitore.
- Ambienti: aula informatica, musica, green screen, multimediale (gialla), tradizionale, cantine dell'edificio.



# Libro Game

**Programma:** narrazione aperta e scrittura creativa nella lingua d'istruzione.

**Obiettivo:** miglioramento delle competenze di base di italiano, digitali ed espressive.

**Docenti coinvolti:** Vergani L., Ricevuti L.

**Metodologia:** laboratoriale, deduttiva, metodi di apprendimento motivanti.

**Ambiente:** laboratorio di informatica e aula green screen.

**Classi coinvolte:** seconde.

**Prodotto:** realizzazione di un Libro-Game con contenuti interattivi.

# SI-STEM

**Programma:** utilizzo del linguaggio di programmazione a blocchi Scratch per formulare un codice per la risoluzione di semplici problemi di geometria piana. Conoscere e utilizzare il software GeoGebra per la risoluzione di problemi di geometria piana e solida.

**Obiettivo:** miglioramento delle competenze di base in matematica e tecnologia.

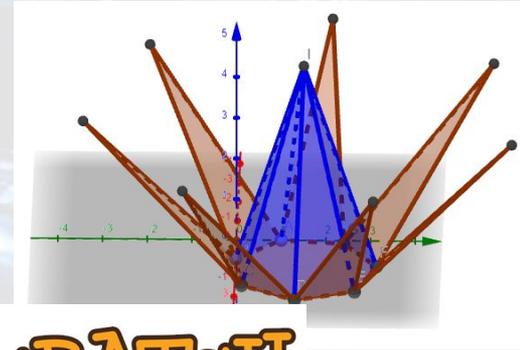
**Docenti coinvolti:** Facchinetto F., Ganzer L.

**Metodologia:** laboratoriale, deduttiva, metodi di apprendimento motivanti.

**Ambiente:** laboratorio di informatica.

**Classi coinvolte:** terze.

**Prodotto:** realizzazione di un codice Scratch e di un progetto su GeoGebra.



SCRATCH



# Educazione ambientale

**Programma:** ideazione, pianificazione, stesura e revisione di un testo per la realizzazione di Storytelling; produzione di espressioni creative e contenuti media.

**Obiettivo:** miglioramento delle competenze digitali e di italiano.

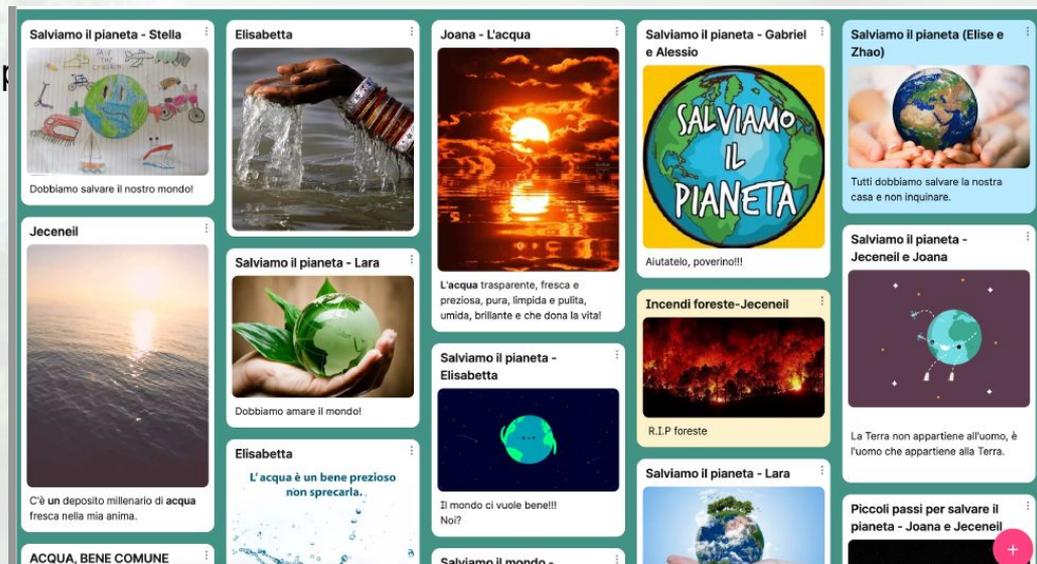
**Docenti coinvolti:** La Barbiera V., Buonfino D.

**Metodologia:** laboratoriale, deduttiva, metodi di apprendimento attivo

**Ambiente:** aula gialla (multimediale).

**Classi coinvolte:** prime.

**Prodotto:** realizzazione di Storytelling con padlet.



# Miglioramento competenze di base di matematica

**Programma:** eseguire operazioni utilizzando algoritmi scritti, calcolatrici e fogli di calcolo. Riprodurre figure geometriche con diversi strumenti (riga, compasso, squadra, goniometro, software GeoGebra). Individuare strategie per la risoluzione di una situazione problematica.

**Obiettivo:** miglioramento delle competenze di base di matematica e digitale.

**Docenti coinvolti:** Bellia M.G. , Buonfino D.

**Metodologia:** laboratoriale, deduttiva, metodi di apprendimento motivanti e stimolanti (giochi e quiz).

**Ambiente:** aula gialla (Digital Board - banchi modulabili - PC per ciascun alunno).

**Classi coinvolte:** prime.

**Prodotto:** realizzazione di un diario digitale del lavoro svolto.

# Competenze base trasversali

## 1) **Competenza sociale e civica:**

- partecipare e collaborare al lavoro di gruppo;
- interagire positivamente con gli altri;
- esprime le proprie opinioni personali.

## 2) **Imparare ad imparare.**

## 3) **Spirito di iniziativa e imprenditorialità.**

## 4) **Competenze digitali** (attività svolte in ambiente Google Workspace dell'IC via Linneo a tutela della privacy di ciascun alunno e docente).



# Valutazione del percorso



- **Scheda di presentazione** dell'alunno.
- **Questionario di ingresso** delle conoscenze con autovalutazione.
- **Osservazione** del comportamento durante la messa in situazione per la risoluzione di problemi, anche in piccoli gruppi.
- **Verifiche intermedie** per “aggiustare il tiro”.
- **Questionario finale** con autovalutazione in riferimento agli obiettivi programmati, con descrizione dei livelli di apprendimento ministeriali (iniziale, base, intermedio, avanzato).
- La valutazione è stata condivisa con i docenti dei CdC.



**Grazie per l'attenzione!**