

Resoconto Corsi - Azione 3

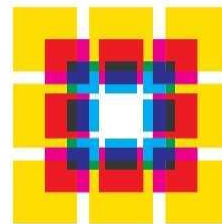
24 novembre 2022



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 {
 - 3 attività in **orario scolastico** (2 incontri a settimana di 1h)
 - 1 attività in orario pomeridiano (1 incontro a settimana di 2h)
- 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.

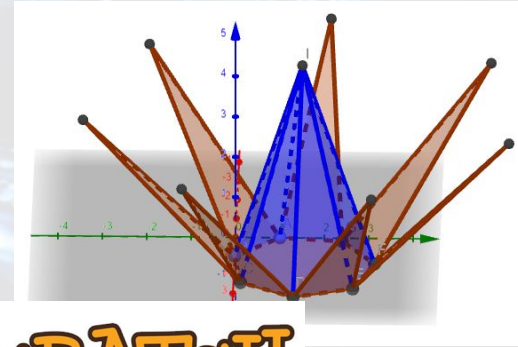
Docenti coinvolti: Facchinetto F., Ganzer L.

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.

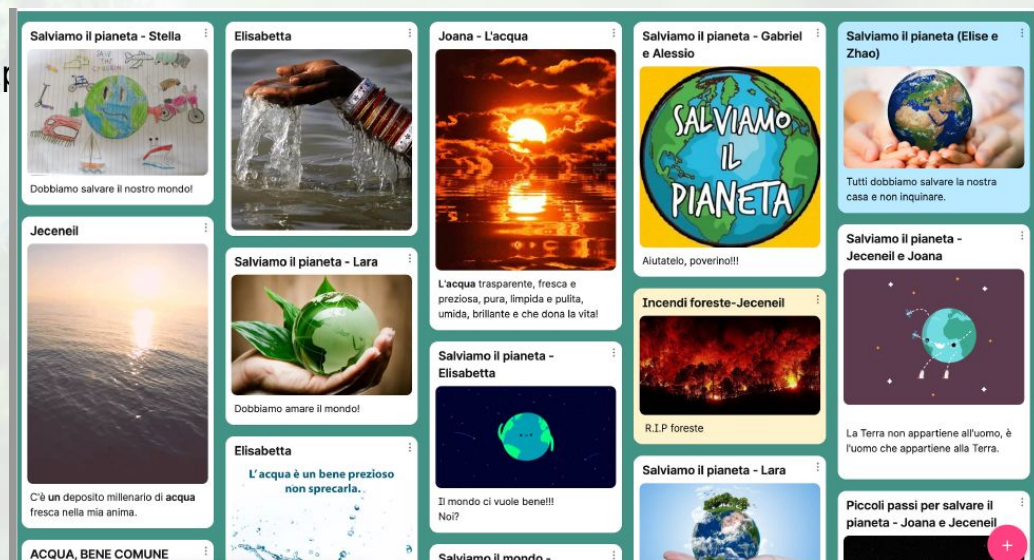
Docenti coinvolti: La Barbiera V., Buonfino D.

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!