

**ISTITUTO COMPRENSIVO DI SAN FIOR**  
*SCUOLE PRIMARIE E SECONDARIE DI PRIMO GRADO*  
COMUNI DI SAN FIOR E GODEGA SANT'URBANO  
**ANNO SCOLASTICO 2023-2024**

Si raccomanda la compilazione di ogni parte, con particolare riguardo agli obiettivi che non devono essere vaghi, ma verificabili, misurabili e all'ipotesi di spesa.

<b>SCHEDA PROGETTO</b>
SCUOLA PRIMARIA DI SAN FIOR: "GIOVANNI XXIII"
<i>DENOMINAZIONE PROGETTO</i> MAGISTEAM
<i>RESPONSABILE PROGETTO (un solo nominativo)</i> Mattiuz Sabrina
<i>DESTINATARI</i> Gli alunni della classe 5 <sup>A</sup> (18 alunni)
<i>FINALITÀ</i> VALORIZZARE LE POTENZIALITÀ DEGLI STUDENTI E DELLE STUDENTESSE ATTRAVERSO IL LEARNING BY DOING: APPASSIONARE, VEDERE E OSSERVARE, PREVEDERE E IMMAGINARE, INTERVENIRE E TRASFORMARE.
<i>OBIETTIVI</i> <ul style="list-style-type: none"><li>- Favorire, incrementare, promuovere il benessere psicofisico attraverso l'educazione digitale;</li><li>- Dare identità alla dimensione emotiva come componente di qualsiasi forma espressiva;</li><li>- Esprimersi creativamente formulando proposte innovative;</li><li>- Incidere positivamente tramite costruzione di ambienti di apprendimento coinvolgenti e modulazione di attività su misura degli alunni;</li><li>- Attivare processi di insegnamento-apprendimento che rendano l'alunno protagonista del suo apprendimento attraverso la cooperazione, la collaborazione e un clima basato su relazioni socio-affettive positive;</li><li>- Far raggiungere a tutti gli alunni il massimo grado possibile di apprendimento e partecipazione sociale, valorizzando le differenze presenti nel gruppo classe e nel lavoro a classi aperte;</li><li>- Imparare a lavorare in gruppo: ascoltare, partecipare, contribuire;</li><li>- Evitare comportamenti discriminatori, ponendo attenzione ai bisogni di ciascuno;</li><li>- Utilizzare azioni inclusive per consolidare le competenze di cittadinanza;</li><li>- Favorire momenti di apprendimento cooperativo, il lavoro di gruppo e/o coppia, accettando le diversità manifestate da tutti gli alunni;</li><li>- Valorizzare la funzione di contitolarità dell'insegnante di sostegno per consentire il lavoro mirato in piccolo gruppo;</li><li>- Osservare le regole di convivenza interne e le regole e le norme della comunità;</li><li>- Trovare punti di contatto tra le programmazioni;</li><li>- Promuovere inferenze, integrazioni e collegamenti tra le conoscenze e le discipline;</li><li>- Educare al riconoscimento e alla gestione delle proprie emozioni per sviluppare consapevolezza del proprio sé;</li><li>- Promuovere l'equità sociale e la risolutezza di sperimentarsi in ambienti operativi e di apprendimento di lavoro collaborativo su compiti basati su problemi;</li><li>- Imparare a utilizzare materiali, attrezzature, risorse con cura e responsabilità, sapendo indicare anche le ragioni e le conseguenze sulla comunità di condotte non responsabili;</li><li>- Tenere conto dei cambiamenti generazionali e di nuove forme digitali della realtà;</li></ul>

- Rivisitare la relazione tra apprendimento e gioco nella formazione iniziale dei bambini;
- Facilitare l'apprendimento attraverso l'elemento esperienziale e ludico;
- Pianificare, progettare, creare;
- Promuovere la pedagogia della risata e della curiosità per incidere positivamente sulla memoria degli studenti ("Le nozioni che i bambini imparano a scuola o in altri ambiti formativi sono fortemente legate alle emozioni" – D. Lucangeli), sfruttando tecniche stimolanti e creative, gioiose, in modo che la parte emotiva positiva aiuti a migliorare gli stimoli e offra la giusta apertura mentale; rinforzare le soft skills, la capacità di lavorare insieme; rimettere al centro la relazione, la cura, l'emozione, la meraviglia per i piccoli grandi prodigi che ci circondano ("Nel poco c'è già moltissimo e un filo trovato per terra può diventare un tesoro" – F. Gentile).

**RIFERIMENTO RAV-PDM:** priorità - obiettivi di processo 2) Ambiente di apprendimento, 3) Inclusione e differenziazione, 7) Integrazione con il territorio e rapporti con le famiglie. Competenze chiave e di cittadinanza

- realizzare esperimenti, creazioni, attività tecnologiche, artistiche, matematiche con una base scientifica, arricchiti dalla componente ludica (arte e magia), integrando questi due aspetti apparentemente contrastanti;
- introdurre gli alunni al pensiero computazionale (sequenze, cicli, eventi e condizioni in situazioni problematiche);
- avvicinare gli alunni ad un ambiente di programmazione gratuito con un linguaggio di programmazione di tipo grafico (Scratch);
- saper riflettere, progettare, codificare, analizzare e applicare/riusare;
- imparare ad affrontare la complessità;
- tradurre le idee progettuali in elaborati grafici;
- argomentare esprimendo le proprie idee e confrontandosi con gli altri;
- promuovere l'eliminazione della differenza di genere nelle STEAM;
- utilizzare strumenti e metodologie innovative nella didattica delle STEAM;
- educare alla sostenibilità: realizzazione di opere eco-designer attraverso l'azione responsabile del riuso di oggetti esausti; dare nuova vita a un oggetto cambiandone l'utilizzo, trasformando la materia "prima" in un prezioso materiale per nuove creazioni; attivare il pensiero creativo (il pensiero laterale di E. De Bono) per sviluppare la capacità di elaborare processi mentali aperti a nuovi stimoli e a nuove sfide.

#### *CONTENUTI*

- le illusioni ottiche
- esperimenti matematici e magico-scientifici
- la creatività espressiva
- il coding
- piattaforme interattive multimediali
- circuiti casalinghi
- il depuratore naturale
- il cielo in bottiglia

#### *METODOLOGIE UTILIZZATE*

- Lezione partecipata, lezione frontale;
- Strategie didattiche che favoriscano l'inclusione, quali: l'apprendimento cooperativo, il docente-educatore come facilitatore del processo di apprendimento, il peer-tutoring;
- Strategie logico-visive;
- Laboratori espressivi;
- Laboratori all'aperto;
- Creazione di Eas;
- Brainstorming;
- Costruzione di manufatti - artefatti.

*MODALITÀ DI VERIFICA DEI RISULTATI RAGGIUNTI/INDICATORI DI RISULTATO*

- In itinere sulla base dei contenuti proposti;
- Valutazione della qualità e dell'efficacia espressiva dei manufatti - artefatti.

*ARCO TEMPORALE DI ATTUAZIONE*

Intero anno scolastico a cura delle docenti della classe.