

Evidenze Obiettivo 2 -
potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche

Titolo progetto	Durata	Destinatari
PREPARIAMOCI ALL'INVALSI	30 ore	alunni classi terze secondaria di primo grado

EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI	
Breve descrizione del progetto	
<p>Il progetto si è prefisso di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • consolidare il pensiero razionale; • fare acquisire abilità di studio; • promuovere negli alunni fiducia e sicurezza nelle proprie capacità, • affrontare situazioni problematiche congetturando diverse strategie risolutive con verifica dei risultati o conoscere e padroneggiare oggetti matematici, proprietà e strutture; • conoscere e padroneggiare diverse forme di rappresentazioni e saper passare da una forma all'altra(verbale, scritta, simbolica, grafica). 	
Scelte organizzative efficaci	
Si sono basate su esercitazioni su modello Invalsi, per favorire l'approccio per competenze e la padronanza della piattaforma su cui si svolgono le prove standardizzate nazionali.	
ESITI ATTESI	L'esito è stato raggiunto
Acquisizione di capacità nel saper risolvere problemi utilizzando gli strumenti matematici, prospettando diverse strategie risolutive con verifica dei risultati	<input checked="" type="checkbox"/> in parte <input type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO	
Il progetto ha permesso di esercitarsi sul modello Invalsi.	
PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO	
Numero esiguo di ore	
DOCUMENTAZIONE PRODOTTA	
Simulazione della prova Invalsi di matematica	

PON - New generation community.Comunità educante:rileva disagio, costruisce percorsi, verifica efficacia

Titolo progetto	Durata	Destinatari
La palestra dei numeri	30 ore	alunni secondaria di primo grado

**EVIDENZE PROGETTO-
BILANCIO FINALE DEGLI ESITI**

Breve descrizione del progetto

Questo progetto ha voluto proporre una forma di apprendimento non trasmisivo ma basato sulla maturazione di competenze flessibili e tali da svilupparsi in divenire, con una metodologia innovativa che si serve dell'Ed.fisica per portare i numeri in palestra e non solo.

Scelte organizzative efficaci

Gli alunni hanno potuto recuperare e/o potenziare le competenze logico matematiche di base attraverso attività didattiche che hanno utilizzato come strumento principe il corpo in movimento e i principi caratteristici dell'attività motoria per poter esprimere al meglio le loro potenzialità migliorando altresì l'autostima, i rapporti interpersonali e comportamentali. Sono stati particolarmente motivati a partecipare alle attività proposte e l'ambiente di lavoro laboratoriale ha favorito l'apprendimento di tutti.

ESITI ATTESI	L'esito è stato raggiunto
Recupero delle competenze matematiche di base attraverso le competenze motorie	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Espressione delle capacità individuali nell'ottica di una sana e consapevole convivenza sociale e civile	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Promozione dei valori educativi dello sport	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto

PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO

L'utilizzo del corpo in movimento e i principi caratteristici dell'attività motoria permettono di esprimere al meglio le potenzialità degli alunni migliorandone l'autostima e i rapporti interpersonali e comportamentali.

PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO

Non si sono evidenziati punti deboli significativi

DOCUMENTAZIONE PRODOTTA

- Cartelloni riepilogativi
- Fotografie
- Giochi senza frontiere



Titolo progetto	Durata	Destinatari
MATE GIOCANDO PRIMARIA 2	30 ore	alunni classi terze secondaria di primo grado

EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

Breve descrizione del progetto

Il progetto ha consolidato e potenziato l'apprendimento della matematica attraverso percorsi alternativi ed accattivanti; stimolato la curiosità, il gusto per la ricerca e l'abitudine a riflettere; incentivato l'interesse, l'impegno, la partecipazione, il senso di responsabilità e l'organizzazione del lavoro.

Scelte organizzative efficaci

La metodologia sarà legata alla pratica laboratoriale e al gioco didattico per suscitare l'interesse e la motivazione negli alunni ed è un ottimo mediatore e produttore di conoscenze. Esso pone di fronte a situazioni che obbligano a prendere decisioni, ad organizzare e riorganizzare

ESITI ATTESI	L'esito è stato raggiunto
a) Innalzare i livelli dei risultati delle prove INVALSI in matematica	<input checked="" type="checkbox"/> in parte <input type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
b) Sviluppare le capacità di analisi e di sintesi	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
c) Utilizzare le conoscenze matematiche per risolvere problemi nell'ambito di contesti conosciuti e non	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
DOCUMENTAZIONE PRODOTTA	



Competenze di base - 2a edizione STAR BENE A SCUOLA INSIEME 2
Modulo: Chimica biologia : Scienza attiva

Titolo progetto	Durata	Destinatari
CHIMICA BIOLOGICA “SCIENZA ATTIVA”	30 ore	alunni classi terze secondaria di primo grado

**EVIDENZE PROGETTO-
BILANCIO FINALE DEGLI ESITI**

Breve descrizione del progetto

Per quanto riguarda la didattica delle scienze in particolare della chimica, è riconosciuta la grande importanza, per l'insegnamento e l'apprendimento, di effettuare esperienze

pratiche in laboratorio per stimolare la curiosità e la capacità di analisi. In quest'ottica il progetto ha messo in atto una progettualità che ha implicato la curiosità, l'osservazione, la sperimentazione e il ragionamento, promuovendo l'acquisizione di un metodo di studio e di un metodo operativo a carattere formativo valido non solo in un contesto scientifico.

Scelte organizzative efficaci

Il lavoro si svilupperà in diverse fasi: una prima fase progettuale seguita da attività di laboratorio legate alla realizzazione degli esperimenti, una ultima fase in cui gli stessi alunni, da protagonisti, esporranno, nell'ultima parte dell'anno scolastico ai compagni delle proprie classi gli esperimenti svolti durante gli incontri pomeridiani (peer to peer)

ESITI ATTESI	L'esito è stato raggiunto
a) trovare soluzioni pratiche attraverso ipotesi e sperimentazioni	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
b) realizzare esperienze di osservazione, rilevazione, organizzazione ed elaborazioni di dati nell'ambito di fenomeni naturali ed artificiali.	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto

DOCUMENTAZIONE PRODOTTA

illustrazione degli esperimenti svolti durante gli incontri pomeridiani





Titolo progetto	Durata	Destinatari
SPAZIANDO NELLA REALTA'	30 ore	alunni classi terze secondaria di primo grado

EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

Breve descrizione del progetto

Il laboratorio vuol favorire un approccio ludico alla Geometria partendo dal riconoscimento nel mondo circostante di figure piane e solide, coinvolgendo gli alunni in attività atte a scoprire che la realizzazione di un plastico e di piante in scala rappresenta un ponte tra l'esperienza vissuta e la rappresentazione con l'uso della sola matita o del PC in ambiente bidimensionale. Nell' effettuare misure nel reale, si procede ad una localizzazione degli elementi al fine di sviluppare una visione spaziale attraverso l'osservazione di un modello concreto che permette un'apertura che favorisce il saper astrarre e la coscienza dello spazio.

Fare matematica prendendo origine dall'esperienza, divertendosi, questo rimane sempre una importante finalità da raggiungere, risulta infatti indispensabile far amare questa disciplina troppo spesso presentata in modo arido e formale.

Scelte organizzative efficaci

METODOLOGIA

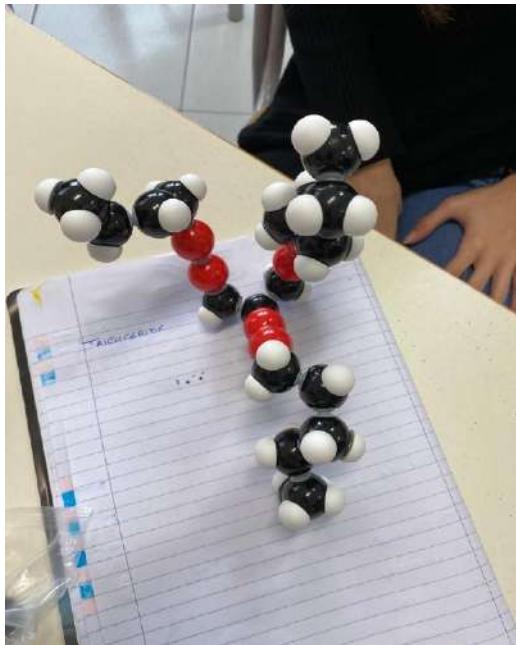
Didattica laboratoriale, lavori di gruppo, lezioni con Office, Paint 3D, libre CAD,

SketchUp, Problem solving

ESITI ATTESI	L'esito è stato raggiunto
a) Sviluppare il concetto di progettazione	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
b) Localizzare e organizzare lo spazio tramite programmi informatici	in parte in modo soddisfacente non è stata raggiunto
c) Capacità di Orientamento spaziale	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto

DOCUMENTAZIONE PRODOTTA

Costruzione del PLASTICO di un aula/edificio scolastico con MATERIALI di recupero



Titolo progetto	Durata	Destinatari
ECONOMIA, MATEMATICA E GESTIONE DELLA PAGHETTA	30 ore	alunni classi terze secondaria di primo grado

EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

Breve descrizione del progetto

Il progetto trova, la sua motivazione nel desiderio di accompagnare i bambini della nostra scuola a riorganizzare i molteplici stimoli e informazioni che ricevono dal contesto in cui vivono quotidianamente; essi usano sempre meno il linguaggio verbale essendo attratti principalmente dal 'visivo' (televisione, computer, videogiochi), spesso facilitatore e sostituto della loro comunicazione. Da tale osservazione emerge il bisogno di potenziare e migliorare la competenza finanziaria con l'obiettivo di prendere dimestichezza con la gestione responsabile del proprio denaro.

Scelte organizzative efficaci

I bambini usano sempre meno il linguaggio verbale essendo attratti principalmente dal 'visivo' (televisione, computer, videogiochi), spesso facilitatore e sostituto della loro comunicazione. Da tale osservazione emerge il bisogno di creare momenti di educazione all'ascolto, di potenziare e migliorare la competenza linguistica e le capacità espressivo-comunicative e comprensive dei bambini in modo da prevenire eventuali disturbi specifici dell'apprendimento attraverso giochi linguistici e giochi di società

ESITI ATTESI	L'esito è stato raggiunto
<ul style="list-style-type: none"> - potenziare e migliorare la competenza linguistica e le capacità espressivo-comunicative 	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto

DOCUMENTAZIONE PRODOTTA

Raccolta di esempi di banconote solidali realizzate dagli alunni del corso

**Istituto Comprensivo
Statale
"Renato Guttuso" Carini**



0009707 del 27/04/2021

- FSE e FDR -

**Apprendimento e socialità
Bentornati a scuola
Modulo: Economi,
matematica e gestione
della 'paghetta'**

Titolo progetto	Durata	Destinatari
PROGETTANDO INVESTIMENTI O RISPARMI	30 ore	alunni classi terze secondaria di primo grado

EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

Breve descrizione del progetto

Il laboratorio prevede un'attività di progettazione in aula nella quale gli alunni saranno chiamati a utilizzare budget virtuali da allocare per la realizzazione della propria idea di impresa. Saranno svolti anche giochi di ruolo e attività mirate per la gestione di un bilancio semplice (es. bilancio familiare, gestione della paghetta) o complesso, anche attraverso un'analisi di bisogni e priorità. Nello specifico gli alunni saranno coinvolti in un progetto di gestione economica delle proprie risorse anche attraverso la progettazione di piccoli investimenti finalizzati all'acquisto di propri 'desiderata'. Una parte delle attività didattica saranno, invece, rivolte alla gestione del risparmio quale focus per la costituzione di un progetto destinato alla gestione di idee future .

Scelte organizzative efficaci

Il modulo si servirà di strumenti messi a disposizione da Banca d' Italia

ESITI ATTESI	L'esito è stato raggiunto
- saper gestire un bilancio semplice	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto

DOCUMENTAZIONE PRODOTTA



Titolo progetto	Durata	Destinatari
Laboratorio mobile di tecnologia (Art.31 comma 6 del D.L.22 marzo 2021, n.41 "c.d. Decreto sostegni")	30 ore	alunni classi terze secondaria di primo grado

EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

Breve descrizione del progetto

Le esperienze laboratoriali sono state svolte presso le aule ubicate nella sede centrale al

piano terra, attrezzate per l'occasione con strumenti tecnologici quali notebook, kit LEGO WeDo 2.0 e cartine geografiche dell'Italia, dell'Europa e del Planisfero. Il set base Lego Wedo è una soluzione pratica, "hands-on" che stimola la curiosità degli studenti e li porta ad approfondire con entusiasmo concetti teorici relativi a robotica, coding, scienze, tecnologia, informatica e matematica. Porta a interrogarsi sistematicamente sulla realtà, osservandone i fenomeni, facendo ipotesi e creando delle soluzioni concrete a problemi ispirati alla vita reale. Si presenta in un contenitore con un pratico vassoio per l'ordinamento dei pezzi, con etichette per la catalogazione dei diversi componenti, motore, sensore di movimento e di inclinazione, smarthub e mattoncini colorati per realizzare fantasiosi robot.

Scelte organizzative efficaci

Le ricadute sulla didattica curricolare, in particolare per l'area tecnica, sono notevoli. I ragazzi che hanno partecipato a questo corso, al di là del rendimento scolastico, sono decisamente più motivati e desiderosi di approfondire gli argomenti trattati. Questo interesse porta in modo naturale ad un miglioramento complessivo della preparazione e delle valutazioni. La necessità di consultare documentazione tecnica in lingua inglese e produrre la documentazione necessaria per le competizioni ha delle ricadute notevoli sugli studenti. Alcuni studenti, trovandosi a lavorare al di fuori delle normali lezioni, hanno evidenziato capacità e competenze di cui loro stessi non erano coscienti: interpretazione di regolamenti in lingua inglese, stesura di relazioni tecniche utilizzando informazioni su argomenti a loro poco noti, provenienti da studenti di altre specializzazioni.

ESITI ATTESI	L'esito è stato raggiunto
Promuovere la motivazione degli alunni attraverso attività laboratoriali	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Sviluppo della capacità di collaborazione e della capacità di lavorare in gruppo.	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Sviluppo della capacità di imparare ad imparare	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto

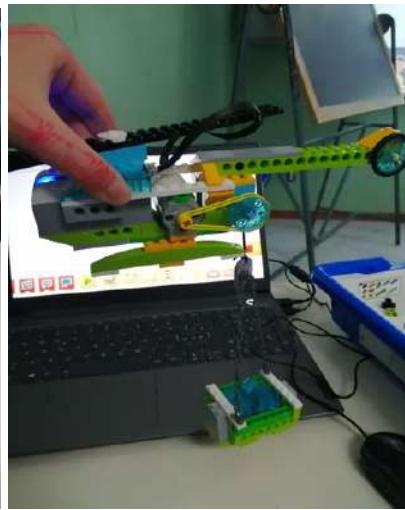
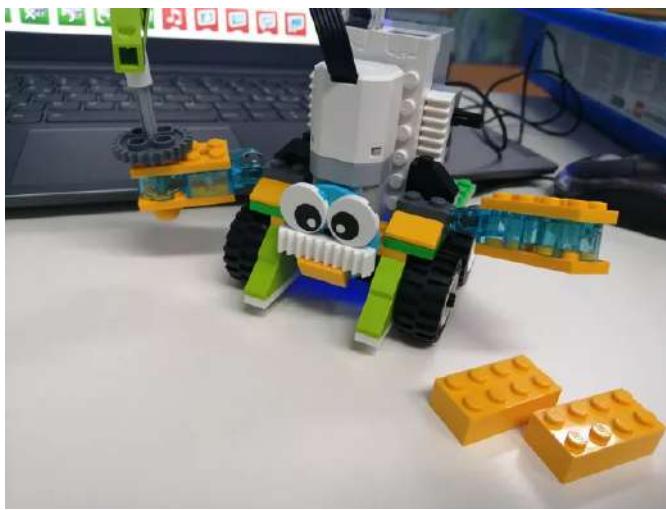
PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO

Attività dinamica, assolutamente concreta e stimolante che racchiude Robotica educativa, Coding e Tinkering, tutte forme di apprendimento informale in cui si impara facendo. Questi metodi incoraggiano a sperimentare, stimolano l'attitudine alla risoluzione dei problemi e insegnano a lavorare in gruppo, a collaborare per il raggiungimento di un obiettivo.

PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO

Sarebbe stato opportuno prevedere un monte ore maggiore di incontri e la presenza di una figura di supporto al docente che potesse documentare con foto e video tutte le esperienze.

DOCUMENTAZIONE PRODOTTA



Titolo progetto	Durata	Destinatari
Laboratorio mobile di scienze applicate (Art.31 comma 6 del D.L.22 marzo 2021, n.41 "c.d. Decreto sostegni")	30 ore	alunni classi terze secondaria di primo grado

EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

Breve descrizione del progetto

Il progetto è volto ad instaurare nei ragazzi la consapevolezza dell'importanza di una corretta alimentazione e a sviluppare in essi processi sempre più ampi di attenzione e responsabilizzazione nei confronti dell'ambiente. Il Percorso, si struttura nella progettazione di interventi antichi che contribuiscono nell'insieme alla implementazione

della cultura dell'alimentazione e, di conseguenza, al rispetto della natura da cui attingiamo per nutrirci. Esso, inoltre, intende trasmettere, in maniera semplice, l'idea che a tavola costruiamo una parte fondamentale del nostro benessere

Scelte organizzative efficaci

Il Piano propone una serie di azioni rivolte a riprogettare comportamenti in linea con sane e pratiche abitudini alimentari e di stile di vita. La Dieta Mediterranea, in questo senso, è tema prioritario Il progetto promuove un approccio integrato tra nutrizione, salute, innovazione e tipicità delle produzioni agro-alimentari sensibilizzando verso la salvaguardia della biodiversità.

ESITI ATTESI	L'esito è stato raggiunto
a)Migliorare le competenze in campo scientifico	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
b)Migliorare le competenze in manualità delle attrezzature scientifiche	<input checked="" type="checkbox"/> in parte <input type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
c)Acquisizione del legame fra alimentazione salute e tutela dell'ambiente	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
d)Aumento delle conoscenze sulle scelte alimentari corrette	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO	Voglia di migliorare e imparare, intraprendenza, spontaneità, aumento della passione verso le materie scientifiche)
PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO	Carenza nell'ambito delle conoscenze matematico-scientifiche , insicurezza, durata ore laboratorio
DOCUMENTAZIONE PRODOTTA	



Titolo progetto	Durata	Destinatari
Laboratorio mobile di matematica e fisica	30 ore	alunni classi terze secondaria di primo grado

EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

Breve descrizione del progetto

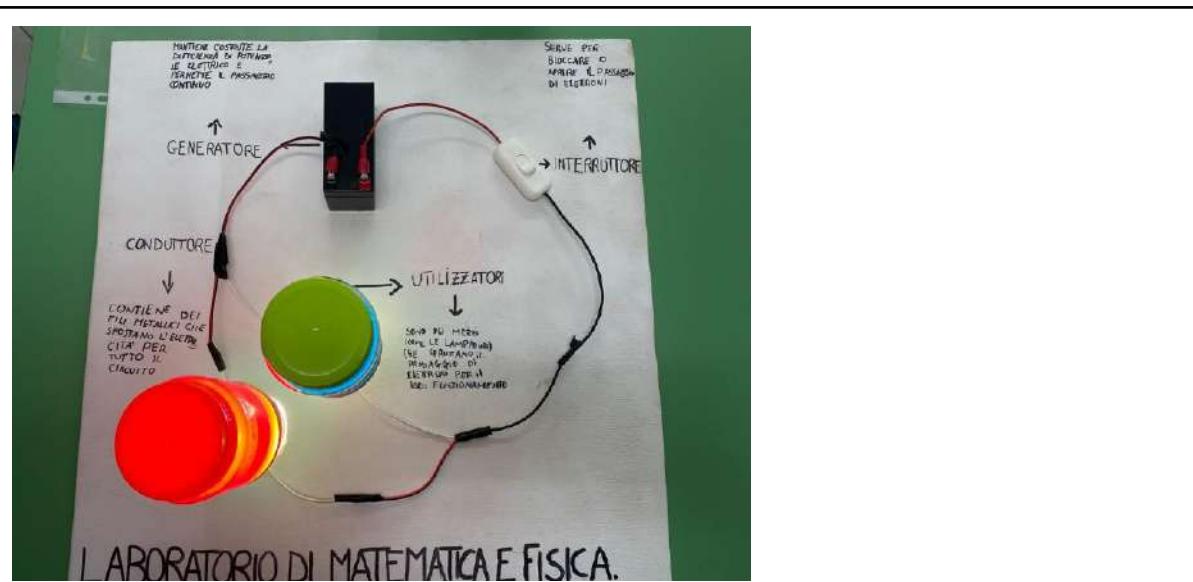
Il progetto ha avuto come finalità quella di accogliere gli alunni che iniziano il percorso nella scuola secondaria di primo grado e di accompagnarli grazie ad alunni tutor già presenti nella scuola secondaria di primo grado nello studio delle scienze sperimentali,

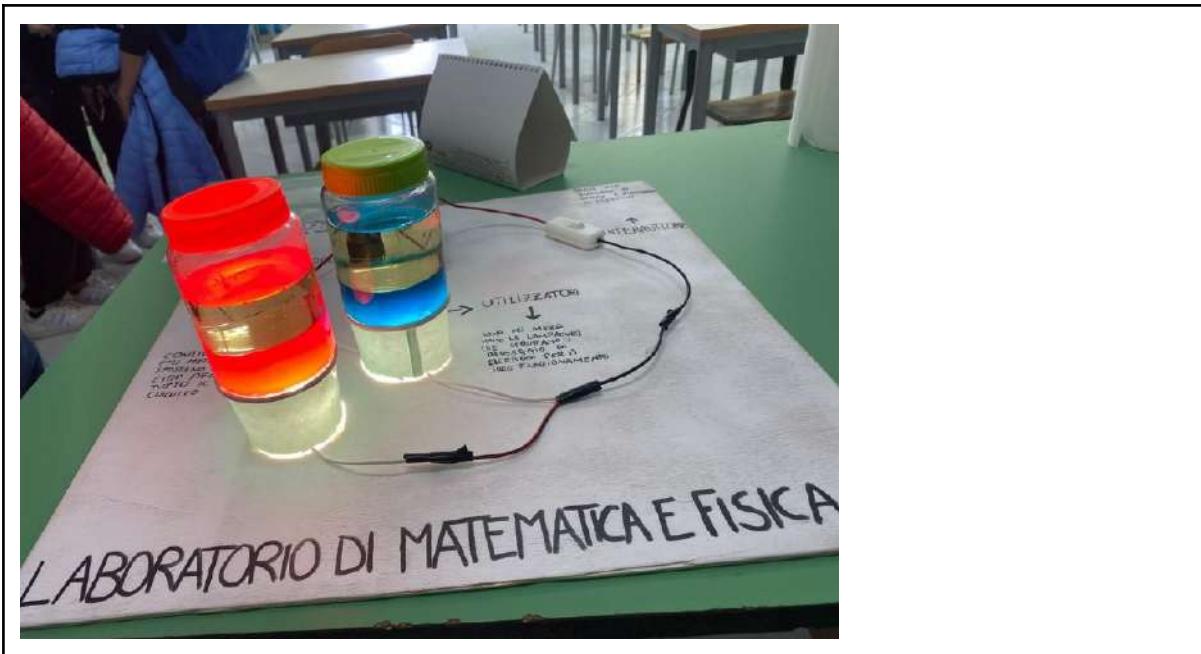
rendendoli attori nell' approccio con l'esperienza diretta di un fenomeno naturale e la sua corretta interpretazione.

Scelte organizzative efficaci

Le attività del progetto hanno avuto l'obiettivo di favorire il raggiungimento di alcune delle otto Competenze chiave europee. In particolare, le attività cooperative hanno consentito di migliorare le competenze relazionali e sociali degli alunni. Inoltre, in relazione alla competenza matematica e alla competenza di base in scienze e tecnologie, gli alunni hanno migliorato le loro capacità di pensiero e ragionamento, argomentazione formulazione e risoluzione dei problemi.

ESITI ATTESI	L'esito è stato raggiunto
Promuovere la motivazione degli alunni allo studio delle discipline scientifiche attraverso attività pratiche e laboratoriali	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Promuovere negli studenti la capacità di cooperare e condividere in piccolo gruppo esperienze di laboratorio	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
Promuovere negli alunni la capacità di saper risolvere situazioni problematiche e di misurarsi in gruppo con scelte, ipotesi e ed errori	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO	
Le attività proposte di natura pratica e laboratoriale hanno consentito ai ragazzi di mettere in pratica i contenuti appresi, stimolando il loro interesse e la loro curiosità e permettendo loro di acquisire il “sapere” attraverso il “fare”. Questo tipo di approccio ha favorito l'apprendimento e l'inclusione degli alunni con BES	
PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO	
Il monte ore ridotto non ha consentito di trattare altri contenuti che sarebbero stati sperimentati nella pratica.	
DOCUMENTAZIONE PRODOTTA	





Titolo progetto	Durata	Destinatari
Modulo PON: Interconnettiamoci con STEM - PRIMARIA E SECONDARIA	30 ore	alunni classi terze secondaria di primo grado

EVIDENZE PROGETTO- BILANCIO FINALE DEGLI ESITI

Breve descrizione del progetto

L'obiettivo del progetto è stato finalizzato a migliorare le conoscenze, le competenze e le abilità specifiche dei partecipanti in ambito STEM.

Scelte organizzative efficaci

Le metodologie didattiche utilizzate sono state le seguenti:

a) didattica laboratoriale: quale strumento per coinvolgere l'esperto e i discenti in un processo di costruzione delle conoscenze e di sviluppo di abilità e competenze

b) action Learning: è un potente strumento di problem solving che ha la formidabile capacità di costruire, simultaneamente, situazioni in grado di portare beneficio al gruppo di lavoro favorendo l'apprendimento individuale, di gruppo ed organizzativo.

c) lezione frontale: quale strumento privilegiato quando la finalità del momento formativo è costituita dalla trasmissione di concetti, informazioni e schemi interpretativi.

ESITI ATTESI	L'esito è stato raggiunto
-migliorare le conoscenze, le competenze e le abilità specifiche dei partecipanti in ambito STEM.	<input type="checkbox"/> in parte <input checked="" type="checkbox"/> in modo soddisfacente <input type="checkbox"/> non è stata raggiunto
PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO	<p>Gli alunni hanno seguito con costanza e grande interesse, l'esperto esterno è stato supportato dalla preziosa collaborazione del tutor, la dott.ssa Cancelliere che si è mostrata fattivamente indispensabile per la buona riuscita del percorso in essere.</p>
PUNTI DEBOLI DEL PROGETTO	<p>Alla fine del percorso sono stati valutati i risultati conseguiti dagli alunni, da considerarsi positivi per la maggioranza dei partecipanti e si presume che tutti i corsisti, ad eccezione di pochissimi elementi, siano in grado di sostenere con successo l'esame di certificazione della piattaforma code.org codice Corso C.</p>
DOCUMENTAZIONE PRODOTTA	