Spazi e strumenti digitali per le STEM

BREVE DESCRIZIONE

Il progetto vuole coinvolgere gli studenti da 3 a 13 anni in attività entusiasmanti, che stimolino gradualmente la costruzione di competenze scientifiche, ingegneristiche, tecnologiche e matematiche.

REFERENTE

Animatore digitale

DESTINATARI

Gli alunni di tutte le scuole

PERIODO DI REALIZZAZIONE

aa.ss. 2021/23

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Sviluppare le competenze nelle discipline STEM, ritenute fondamentali per i cittadini del futuro, che dovranno sempre più essere in grado di esaminare problemi, filtrare informazioni, porre domande e formarsi opinioni in merito a problemi complessi, che spesso trovano risposta nell'applicazione delle scienze, della tecnologia e della statistica, come nella situazione pandemica che stiamo vivendo.

RISULTATI ATTESI

Alla base dei nostri ambienti di apprendimento sta l'associazione coding + robotica.

Il coding supporta la robotica con linguaggi di programmazione adatti alla realizzazione di progetti interdisciplinari e trasversali. La robotica supporta il coding arricchendone la formalizzazione logica con la costruzione di manufatti, attraverso i quali gli studenti sperimentano la collaborazione e l'invenzione personale, originale e creativa.

L'utilizzo della stampa 3D e del plotter da taglio stimolano ulteriormente il making, le competenze tecniche, il problem solving.

METODOLOGIA E INNOVAZIONE

L'approccio STEM deve essere interdisciplinare, trasversale, laboratoriale e innovativo; va realizzato attraverso percorsi di formazione-azione capaci di aumentare le competenze dei docenti, oltre che degli studenti.

RISORSE UTILIZZATE

Fondi bando PNSD "Spazi e strumenti digitali per le STEM" pari a € 16 000.

VALUTAZIONE DEL PROGETTO

La ricaduta del progetto verrà monitorata dall'Animatore digitale attraverso incontri con i docenti coinvolti e questionari.

DOCUMENTAZIONE DEL PROGETTO

Le attività realizzate verranno documentate sul sito <https://www.icxxsettembrerimini.edu.it/progetti/>