

## MACRO AREA SCIENTIFICA

MACRO AREE E COMPETENZE CHIAVE	AREEE PROGETTUALI	ATTIVITÀ PROGETTUALI	AZIONI	COMPETENZE IN SITUAZIONE COMPITI DI REALTÀ	SCUOLE
<p style="text-align: center;"><b>SCIENTIFICA</b></p> <p><b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando fonti e risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati.</li> <li>♣ Proporre soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.</li> <li>♣ Comunicare, con le modalità più adatte, utilizzando strumenti logici, le soluzioni ed i percorsi seguiti.</li> <li>♣ Imparare dalle esperienze, in situazioni simulate ed effettive (gare, compito autentico).</li> <li>♣ Essere cooperativi e/o assumere ruoli definiti nelle situazioni di equipe.</li> </ul>	<p><b>SVILUPPO DI COMPETENZE LOGICO MATEMATICHE E TECNOLOGICHE</b></p>	<p><b>GIOCHI LOGICI</b></p> <p><b>Referenti</b> <b>Ins.</b> <b>Chiara De Somma</b> <b>Raffaele Tonon</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Informare: insegnanti, genitori e alunni.</li> <li>♣ Promuovere attività e competizioni.</li> <li>♣ Mantenere relazioni e contatti con Dirigenza, Enti e Associazioni.</li> <li>♣ Allenamenti pre-gara.</li> <li>♣ Allenamenti pomeridiani (per gli iscritti di V Primaria e Secondaria).</li> <li>♣ Gare individuali e a squadre, anche online.</li> <li>♣ Pianificazione ed organizzazione: iscrizioni, gare, trasferte, ecc.</li> <li>♣ Coinvolgere tutti i livelli e sedi dell'istituto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Partecipazione agli allenamenti e alle gare "Mettersi in gioco"</li> <li>♣ Affronta una prova/gara rispettandone regole e tempi (partecipazione a gare e prove con tempi stabiliti).</li> <li>♣ Trova e confronta strategie diverse per la soluzione dei quesiti e problemi (svolgimento di compiti con problem-solving).</li> <li>♣ Comunica ed argomenta le soluzioni scelte.</li> <li>♣ Applica strategie di collaborazione e di cooperazione nei giochi di squadra (diretta, on-line)</li> <li>♣ Utilizza strumenti e materiali specifici, anche informatici.</li> <li>♣ Impara (prova) a gestire le emozioni durante le prove</li> <li>♣ Partecipa alle gare di finale/nazionali (anche) in trasferta.</li> </ul>	<p style="text-align: center; background-color: #90EE90;"><b>PRIMARIA</b></p> <p><b>M. Fiore - Camalò</b> (aderiscono le classi 3<sup>^</sup>, 4<sup>^</sup> e 5<sup>^</sup>)</p> <p><b>G. Pascoli - San Sisto</b> (aderisce la classe 5<sup>^</sup>)</p> <p><b>E. De Amicis - Fontane</b> (aderiscono le classi 3<sup>^</sup>, 4<sup>^</sup> e 5<sup>^</sup>)</p> <p><b>D.L. Pellizzari - Fontane</b> (aderiscono le classi 3<sup>^</sup>A, 3<sup>^</sup>B, 4<sup>^</sup>A, 4<sup>^</sup>B e 5<sup>^</sup>A e 5<sup>^</sup>B)</p> <p><b>P. Fabris - Povegliano</b> (aderiscono le classi 3<sup>^</sup>, 4<sup>^</sup> e 5<sup>^</sup>)</p> <p><b>G. Marconi -</b></p>

					<p><b>Catena</b> (aderiscono le classi 3<sup>^</sup>, 4<sup>^</sup>A, 4<sup>^</sup>B, 5<sup>^</sup>A e 5<sup>^</sup>B)</p> <p><b>M. Polo - Villorba</b> (aderiscono le classi 3<sup>^</sup>A, 3<sup>^</sup>B, 4<sup>^</sup>A, 4<sup>^</sup>B, 5<sup>^</sup>A e 5<sup>^</sup>B)</p> <p><b>SECONDARIA</b></p> <p><b>A. Manzoni - Lancenigo</b></p> <p><b>A. Manzoni - Povegliano</b></p> <p><b>G. Scarpa - Villorba</b></p>
		<p><b>PROGETTO SCACCHI</b></p> <p><b>Referente Ins.</b> .....</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Informare: insegnanti, genitori e alunni.</li> <li>♣ Promuovere attività.</li> <li>♣ Pianificazione ed organizzazione: iscrizioni, gare,</li> <li>♣ Mantenere relazioni e contatti con Dirigenza.</li> <li>♣ Coinvolgere le 3 sedi dell'istituto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Affronta una prova/gara rispettandone regole e tempi (partecipazione a gare e prove con tempi stabiliti).</li> <li>♣ Trova e confronta strategie diverse per la soluzione di problemi problem-solving).</li> <li>♣ Applica strategie.</li> <li>♣ Impara (prova) a gestire le emozioni durante le prove.</li> <li>♣ Partecipa ai tornei di sede di fine anno (scacchi).</li> </ul>	<p><b>a.s. 2020-2021</b> <b>non attivo</b></p>

		<p align="center"><b>SCREENING CALCOLO</b></p> <p align="center"><b>Referente</b></p> <p align="center"><b>Ins. Nicoletta Cibinel</b></p>	<p>Prova di calcolo test scritto e mentale in entrata</p> <hr/> <p>Potenziamento</p> <hr/> <p>Prova di calcolo test scritto e mentale in uscita.</p>	<p>Esegue la prova di calcolo proposta (collettiva e individuale) relativa al calcolo scritto e mentale.</p> <hr/> <p>Utilizza materiali di potenziamento mirati per sviluppare/migliorare le abilità di calcolo scritto e orale sulla base del profilo emerso in entrata.</p> <hr/> <p>Esegue una prova di calcolo scritto e orale in uscita per registrare i miglioramenti rispetto all'entrata.</p>	<p align="center"><b>PRIMARIA</b></p> <p><b>Sono coinvolte nel progetto tutte le classi 3<sup>^</sup> dell'I.C.</b></p> <p><b>N.B. tutte le attuali classi 4<sup>^</sup> dell'I.C. recuperano le prove d'uscita del secondo quadrimestre dell'a.s. 2019/2020</b></p>
	<p align="center"><b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b></p>	<p align="center"><b>ROBOTICA Educativa</b></p> <p align="center"><b>Referente</b></p> <p align="center"><b>Ins. Michela Gallina</b></p>	<p>♣ Realizzazione in classe di attività legate alla robotica, al coding e al pensiero computazionale per potenziare le competenze dell'area logico-matematica, il problem-solving, il cooperative learning, lo spirito di iniziativa e le competenze digitali e di cittadinanza.</p> <p>♣ Supporto ai docenti che decidono di intraprendere tali attività con le loro classi, anche con eventuale presenza introduttiva.</p>	<p>♣ Costruire e programmare robot o determinare uno sprite o eseguire attività di coding/programmazione a blocchi, definire e descrivere procedure, stabilire regole logiche per la risoluzione di problemi al fine di:</p> <p>(1°livello) eseguire semplici successioni di movimenti/figure;</p> <p>(2°livello) eseguire successioni di movimenti con utilizzo anche dello story telling;</p> <p>(3°livello) eseguire movimenti che verifichino semplici leggi fisiche o rappresentino situazioni reali in ambito STEM/STEAM;</p>	<p align="center"><b>INFANZIA</b></p> <p><b>Collodi – Lancenigo</b></p> <p align="center"><b>PRIMARIA</b></p> <p><b>G. Pascoli San Sisto</b> (aderiscono le classi 4<sup>^</sup> e 5<sup>^</sup>)</p> <p align="center"><b>SECONDARIA</b></p> <p><b>G. Scarpa – Villorba</b> (aderiscono le classi 1<sup>^</sup>F, 1<sup>^</sup>G, 1<sup>^</sup>H e 2<sup>^</sup>G)</p>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Formazione per docenti di istituto.</li> <li>♣ Attività collegate alla Rete Minerva (da definire di anno in anno in base alle proposte che arrivano dalla Rete e in base ad eventuali costi).</li> </ul>	(4°livello per la secondaria) collegare la robotica ai percorsi di orientamento tramite ricerche e collegamenti con il territorio e/o partecipazione a gare.	
		<b>E-TWINNING ERASMUS</b>  <b>Referente Ins. Michela Gallina</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Supporto ai docenti già iscritti in piattaforma e-twinning.</li> <li>♣ Supporto ai docenti e-twinning che decidono di partecipare ad un progetto.</li> <li>♣ Formazione sull'utilizzo di e-twinning per docenti dell'Istituto.</li> <li>♣ Partecipazione ad almeno un progetto da parte del docente responsabile con una o più delle proprie classi.</li> <li>♣ Aggiornamento in itinere dei docenti su proposte di formazione in piattaforma e-twinning.</li> </ul>	(definiti in piattaforma e-twinning all'interno di ogni singolo progetto cui i docenti aderiranno).	<b>SOSPESO NELL'A.S. 2020- 2021 A CAUSA DELL'EMERGENZA COVID-19</b>
		<b>TECNOLOGIE COMPENSATIVE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Informare i genitori degli alunni coinvolti sia di scuola primaria (cl.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Compensare con le tecnologie informatiche l'abilità deficitaria.</li> </ul>	<b>PRIMARIA</b>  docenti e alunni

		<p><b>PER IL METODO DI STUDIO</b></p> <p><b>Referenti Ins. Caterina Barletta Chiara De Somma</b></p>	<p>V^) sia di scuola secondaria.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Attività di laboratorio in orario extrascolastico per avvio all'uso di strumenti informatici compensativi.</li> <li>♣ Utilizzo didattico ed educativo del software gratuito PcInTasca.</li> <li>♣ Curare un'efficace presa in carico educativa per lo sviluppo di competenze compensative.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♣ Stimolare il percorso verso l'autonomia con l'uso delle tecnologie in modo strategico.</li> </ul>	<p><b>SECONDARIA</b> docenti e alunni</p>
--	--	--	---	--	---