ISTITUTO COMPRENSIVO VILLORBA E POVEGLIANO
Via Solferino, n. 14 - 31020 Fontane di Villorba (TV)
Tel. 0422 910803 – 0422 919633
C. F. 80021160264 - Codice Ministeriale TVIC876001
e-mail: tvic876001@istruzione.it-tvic876001@pec.istruzione.it

MACROAREA SCIENTIFICA

MACRO AREE E COMPETENZE CHIAVE	AREEE PROGETTUALI	ATTIVITÀ PROGETTUALI	AZIONI	COMPETENZE IN SITUAZIONE COMPITI DI REALTÀ	SCUOLE
SCIENTIFICA * affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando fonti e risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati; * proporre soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline; * comunicare, con le modalità più adatte, utilizzando strumenti logici, le soluzioni ed i percorsi seguiti; * imparare dalle esperienze, in situazioni simulate ed effettive (gare, compito autentico) * essere cooperativi e/o assumere ruoli definiti nelle situazioni di equipe.	**SVILUPPO DI COMPETENZE LOGICO MATEMATICHE E TECNOLOGICHE**	**GIOCHI MATEMATICI** **REFERENTI INS.** **SILVIA MARCHESIN** **GIULIA FRUSCALZO**	* Informare: insegnanti, genitori e alunni. * Promuovere attività e competizioni. * Mantenere relazioni e contatti con Dirigenza, Enti e Associazioni. * Allenamenti pre-gara. * Allenamenti pomeridiani (per gli iscritti di V Primaria e Secondaria). * Gare individuali e a squadre, anche online. * Pianificazione ed organizzazione: iscrizioni, gare, trasferte, ecc. * Coinvolgere tutti i livelli e sedi dell'istituto.	* Partecipazione agli allenamenti e alle gare "Mettersi in gioco" * Affronta una prova/gara rispettandone regole e tempi (partecipazione a gare e prove con tempi stabiliti). * Trova e confronta strategie diverse per la soluzione dei quesiti e problemi (svolgimento di compiti con problem-solving). * Comunica ed argomenta le soluzioni scelte. * Applica strategie di collaborazione e di cooperazione nei giochi di squadra (diretta, on-line) * Utilizza strumenti e materiali specifici, anche informatici. * Impara (prova) a gestire le emozioni durante le prove	**Su adesione volontaria** **PRIMARIA** **De Amicis** (classi 3^ - 4^ A – 4^B - 5^) **DLP** (classi 3^ A – 3^B - 4^A – 4^B - 5^A -5^B) **P. Fabris** (classi 3^ - 4^ - 5^) **M. Fiore** (classi - 4^ - 5^) **G. Marconi** (classi 4^ - 5^) **M. Polo** (classi 3^ A – 3^B - 4^A – 4^B - 5^A -5^B) **SECONDARIA** **A. Manzoni_Lanc.** (tutta la sede) **A. Manzoni_Pov.** (tutta la sede) **G. Scarpa** (tutta la sede)

* osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.				* Partecipa alle gare di finale/nazionali (anche) in trasferta.	
	LA CONOSCENZA DEL MONDO	**ROBOTICA EDUCATIVA E PROGETTI EUROPEI** **REFERENTE INS. MICHELA GALLINA**	* 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. * Supporto ai docenti che decidono di intraprendere tali attività con le loro classi, anche con eventuale compresenza introduttiva. * 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). * Aggiornamento in itinere dei docenti su proposte di formazione in piattaforma eTwinning.	* 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: (1°livello) eseguire semplici successioni di movimenti/figure; (2°livello) eseguire successioni di movimenti con utilizzo anche dello storytelling; (3°livello) eseguire movimenti che verifichino semplici leggi fisiche o rappresentino situazioni reali in ambito STEM/STEAM; (4°livello per la secondaria) collegare la robotica ai percorsi di orientamento tramite ricerche e collegamenti con il territorio e/o partecipazione a gare. * Cooperare con docenti di altre nazioni per un confronto costruttivo su buone pratiche didattiche.	**PRIMARIA** **De Amicis** (classi 3^ - 4^ A – 4^B - 5^) **P. Fabris** (classe 4^) **M. Fiore** (classe 5^) **G. Marconi** (classi 4^ - 5^) **G. Pascoli** (classi 3^ - 4^ - 5^) **M. Polo** (classi 4^A – 4^B - 5^A - 5^B) **SECONDARIA** **G. Scarpa** (tutta la sede)

				* Sviluppare e rafforzare le competenze di cittadinanza e le competenze chiave europee in ambiente interattivo e multiculturale.	
		IO COME UN ALBERO ... NOI COME UNA FORESTA **REFERENTI MARTINI ILENIA JACOPONI VALENTINA**	* Offrire opportunità che consentano ai bambini di: - sviluppare una prima forma di consapevolezza di essere parte di una comunità; - acquisire il senso del rispetto dell'ambiente; - esplorare e sperimentare percorsi e mappe a partire dalle "case" e dalle gallerie degli animali; - effettuare uscite didattiche al parco di Villa Giovannina per cogliere i cambiamenti stagionali.	* Osservare organismi viventi nel loro habitat, prendersi cura di animali e piante e studiare le condizioni per mantenerli in vita e in salute; concordare e mettere in atto comportamenti per rispettare l'ambiente. * Osservare fenomeni e ambienti naturali, formulare ipotesi, rilevare costanti e cambiamenti, rappresentarli, registrare dati. * Orientarsi. * Creare percorsi, plastici, mappe.	**INFANZIA** **C. Collodi_Lanc.** (tutta la sede)