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

FUTURA LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI — Finanziato dall'Unione europea NextGenerationEU — Ministero dell'Istruzione e del Merito — Italiadomani

Delibera del Collegio Unitario del 28 ottobre 2025 n.29

MACROAREA SCIENTIFICA

Referente Prof.ssa Michela Gallina

COMPETENZE	AMBITO	ATTIVITÀ PROGETTUALI	AZIONI	COMPETENZE IN SITUAZIONE COMPITI DI REALTÀ	DESTINATARI
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.** **NATHALIE CATTAI** **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 * Partecipa alle gare di finale/nazionali (anche) in trasferta.	Su adesione volontaria **PRIMARIA** Classi 3^ - 4 ^ - 5^ di tutte le sedi **SECONDARIA** Tutte le classi di tutte le sedi
			* Realizzazione in classe di attività legate alla robotica, al coding e al pensiero computazionale per	* Costruire e programmare robot o determinare uno sprite o eseguire attività di coding/programmazione a blocchi, definire e descrivere	Su adesione volontaria

* osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	**LA CONOSCENZA DEL MONDO**	**ROBOTICA EDUCATIVA E PROGETTI EUROPEI** **REFERENTE INS. MICHELA GALLINA**	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.	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. * Sviluppare e rafforzare le competenze di cittadinanza e le competenze chiave europee in ambiente interattivo e multiculturale.	**PRIMARIA** Tutte le classi di tutte le sedi **SECONDARIA** **G. Scarpa** (tutta la sede)
		PERCORSI DI ORIENTAMENTO E FORMAZIONE PER IL POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE STEM, DIGITALI E DI INNOVAZIONE	* Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali.	* Corso pomeridiano per gli alunni della scuola secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo, volto al miglioramento delle competenze digitali, pensiero computazionale e sviluppo di pensiero critico nell'utilizzo delle risorse online.	**PRIMARIA** Tutte le classi di tutte le sedi **SECONDARIA** Tutte le classi di tutte le sedi