

	<p>M.I.M. – U.S.R. EMILIA ROMAGNA – UFFICIO V – BOLOGNA <b>ISTITUTO COMPRENSIVO di CASTEL MAGGIORE</b> Via Bondanello n. 28 – 40013 Castel Maggiore (BO) Tel. 051/6321233 Cod. Fiscale 91201340378      Cod. Ministeriale BOIC82200G e-mail: <a href="mailto:boic82200g@istruzione.it">boic82200g@istruzione.it</a>      P.E.C.: <a href="mailto:boic82200g@pec.istruzione.it">boic82200g@pec.istruzione.it</a> sitoWeb: <a href="https://www.iccastelmaggiore.edu.it/">https://www.iccastelmaggiore.edu.it/</a></p>	  <p>FONDI STRUTTURALI EUROPEI <b>pon</b> 2014-2020 PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO FISICO</p>
---	--	--

## **ATTIVITÀ PREVISTE IN RELAZIONE AL PNSD**

### **Ambito 1: STRUMENTI**

- SPAZI E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO
- Ambienti per la didattica digitale integrata

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

All'interno dell'Istituto, in tutti i plessi, sono stati allestiti vari spazi per favorire l'apprendimento innovativo così suddivisi:

- scuola secondaria di primo grado: atelier creativo, laboratorio di informatica, aule tematiche di scienze e musica;
- scuola primaria: atelier creativo, aule tematiche di scienze e di digital storytelling;
- scuola dell'infanzia: laboratorio multisensoriale e angoli multisensoriali e digitali.

Inoltre la dotazione tecnologica delle classi/sezioni è la seguente:

- scuola secondaria di primo grado: tutte le classi sono dotate di LIM o monitor touch con relativi notebook e nel plesso sono presenti carrelli mobili con device;
- scuola primaria: tutte le classi sono dotate di monitor touch con relativi notebook e nei vari plessi sono presenti carrelli mobili con device;
- scuola dell'infanzia: alcune sezioni sono dotate di LIM o monitor touch o tavolo interattivo touch con relativi notebook.

Questi spazi innovativi sono stati ideati per essere modulari e flessibili, al fine di promuovere azioni per l'apprendimento attraverso una didattica attiva e costruttiva, in un'ottica di sviluppo delle competenze trasversali e legate alle STEM.

Tra le attività proposte troviamo il coding, il digital storytelling, il tinkering e la robotica educativa.

I destinatari di tali attività sono tutti gli studenti e le studentesse dell'Istituto dai 3 ai 13 anni, in un'ottica di verticalizzazione.

## **Ambito 2: COMPETENZE E CONTENUTI**

Titolo attività: COMPETENZE DEGLI STUDENTI

- Portare il pensiero computazionale a tutta la scuola
- Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

Finalità:

- A) Utilizzare linguaggi specifici di diversi media e procedure informatiche
- B) Promuovere un apprendimento attivo e collaborativo, attraverso l'utilizzo di device tecnologici legati ai percorsi didattici disciplinari ed interdisciplinari che valorizzino le discipline STEM.
- C) Avviare gli alunni ad un utilizzo responsabile e consapevole della rete in base all'età degli studenti
- D) Favorire l'integrazione di alunni con diversi stili di apprendimento (uso di software/hardware per una didattica personalizzata).

## **Ambito 3: FORMAZIONE DEL PERSONALE**

- Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica.

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

Aggiornamento del Curricolo d'istituto relativo alle competenze digitali, definendo i percorsi formativi delle discipline STEM.

Ricaduta sugli alunni delle attività di formazione, mirate ad implementare nei docenti le competenze di utilizzo delle nuove tecnologie.

Implementare nei docenti le competenze tecnologiche al fine di favorire la digitalizzazione della documentazione.