

Olimpiadi Problem Solving... No problem!

Istituto Comprensivo Montalto Uffugo - Taverna

Scuola Primaria, Scuola Secondaria di I grado

icmontaltotaverna.edu.it/ic2

csic88800n@istruzione.it

Olimpiadi Problem Solving... No problem!

Insegnanti e ragazzi coinvolti

Due docenti coordinatori di progetto

Responsabili di laboratorio e/o di plesso

Docenti di tecnologia

Consigli di classe

Circa 300 ragazzi (37%)

Olimpiadi Problem Solving... No problem!

Contesto progettuale allargato

“lo cittadino digitale”

“lo cittadino consapevole”

Insegnanti e ragazzi coinvolti

Docenti curricolari (Infanzia, Primaria, Secondaria 1°)

Insegnanti e ragazzi coinvolti

Due docenti coordinatori di progetto

Responsabili di laboratorio e/o di plesso

Docenti di tecnologia

Consigli di classe

Circa 300 ragazzi (37%)

Oltre il 60% della popolazione scolastica

Competenze chiave

- Competenze linguistiche
 - Competenza matematica, scienze e tecnologia
 - Competenza digitale
 - Imparare ad imparare
 - Competenze sociali e civiche
 - Spirito d'iniziativa e imprenditorialità
-

Abilità

- Riuscire a risolvere problemi via via più complessi
 - Costruire ragionamenti formulando ipotesi, sostenere le proprie idee, confrontarsi con il punto di vista altrui
 - Organizzare le informazioni (ordinare, confrontare, ...)
 - Autovalutare le competenze acquisite
 - Assumere ruoli e comportamenti responsabili e partecipativi
 - Scomporre un problema in parti più semplici per trovare la soluzione completa
-

Conoscenze

- Concetti temporali e spaziali
 - Numeri, numerazioni, insiemi numerici, seriazioni, ordinamenti
 - Coordinate su piano cartesiano
 - Elementi di pseudo-linguaggio o programmazione
-

Metodologia

- Problem Solving (approccio modulare alla risoluzione dei problemi)
- peer education
- scaffolding
- cooperative learning

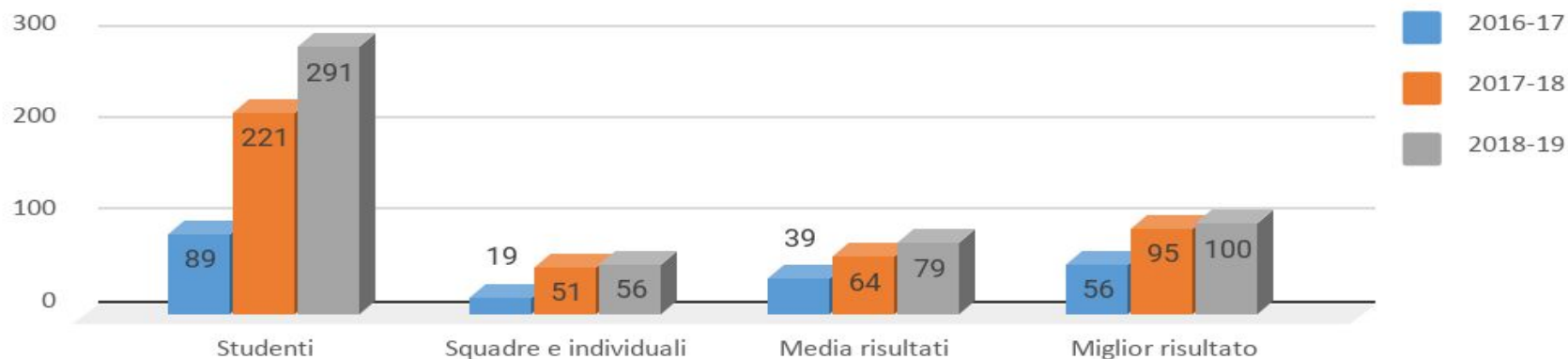
Strumenti usati

- Materiali da “OlimpiadiProblemSolving”
 - Piattaforma OPS online
 - Computer, L.I.M., tablet
code.org, Scratch (coding)
 -
 - Cubetto - BeeBot - LegoWeDo
 - Osmo-Awbie - SwiftPlayground
 - Robotica
-

Monitoraggio

Chi: referenti di progetto
Come: tabulazione esiti gare

Risultati:



Valutazione

Questionario di percezione (studenti)

Scheda di osservazione (docenti)

Rubrica di valutazione (pensiero computazionale)

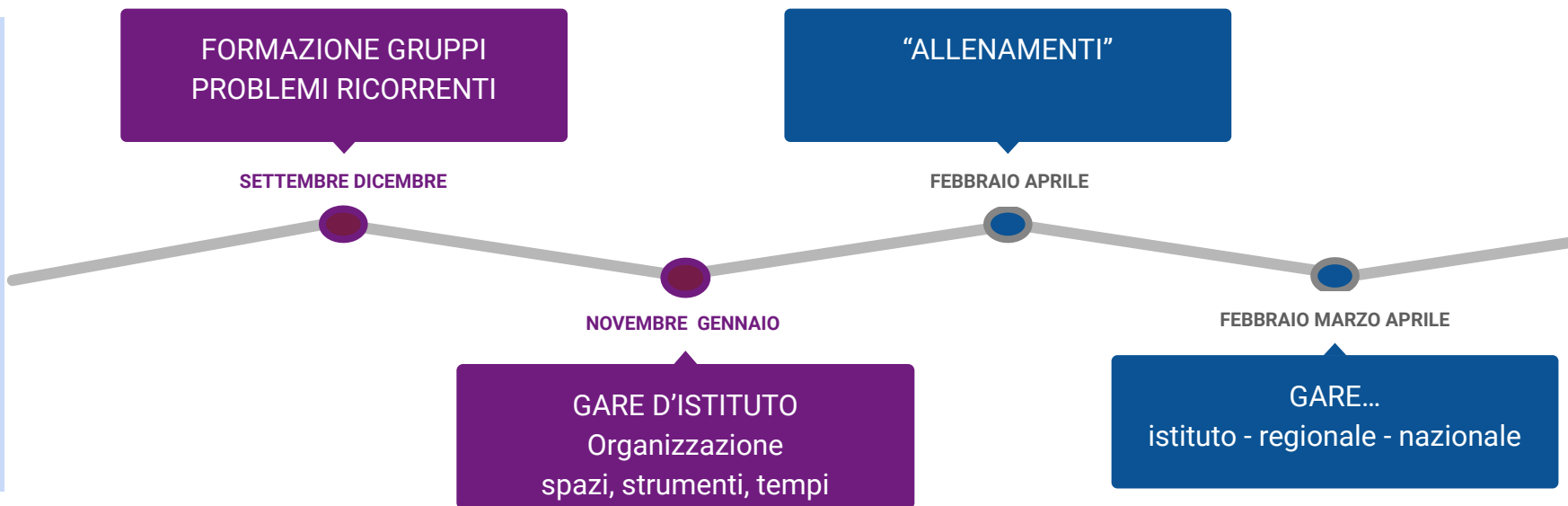
Risultati ottenuti

Dal punto di vista degli studenti

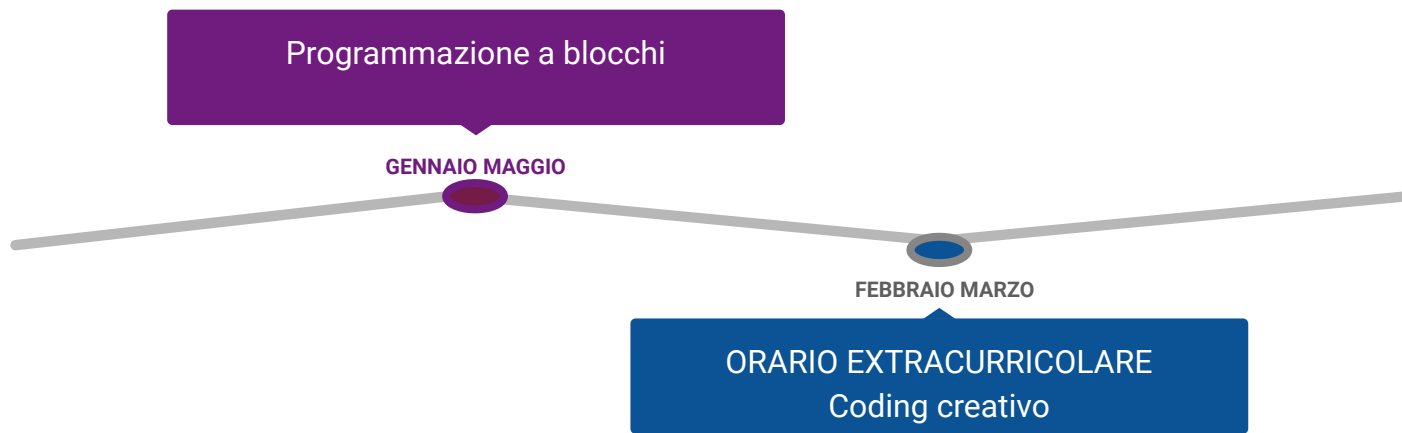
Dal punto di vista dei docenti



Fasi di lavoro

Olimpiadi Problem Solving

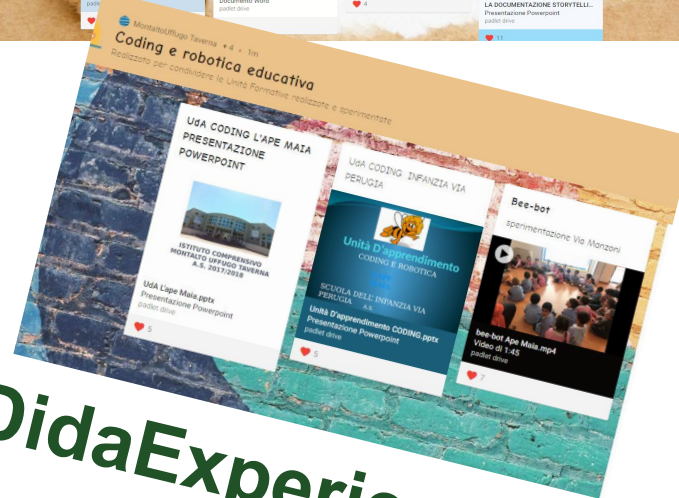
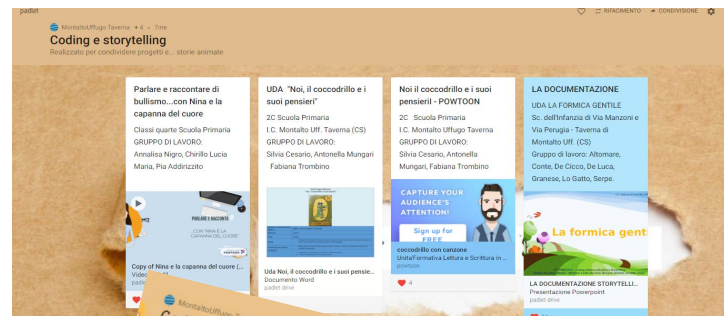
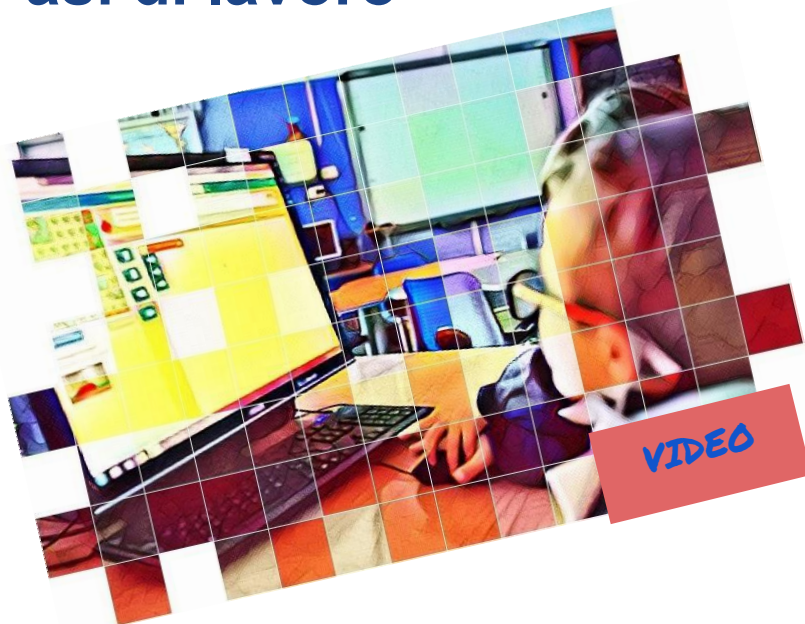


Coding alle OPS



-  Orario curricolare - Coinvolgimento classi intere
-  Orario extracurricolare - Gruppi di ragazzi selezionati

Fasi di lavoro



DidaExperiences



PENSIERO COMPUTAZIONALE

DAL PENSIERO LOGICO ALL'AGIRE CONSAPEVOLE

