

PROGETTO STEM ON BOARD: PENSIERO COMPUTAZIONALE INCLUSIVO

Spazi e strumenti digitali per le STEM

Nel nostro Istituto già in passato abbiamo intrapreso alcune attività di coding e STEM dedicate a gruppi limitati di studentesse e di studenti. Avendo osservato la resa e l'efficacia di quelle esperienze sui soggetti coinvolti, **grazie al progetto "STEM ON BOARD" abbiamo avuto l'opportunità di rendere le attività STEM più sistematiche, trasversali e implementabili.**

A seguito del finanziamento abbiamo aumentato la dotazione di base presente per promuovere una metodologia educativa "project - based" che coinvolga tutte le materie curriculari, maggiormente incentrata su dispositivi innovativi, come strumenti per il coding, il tinkering e la programmazione, molto importanti per l'efficacia didattica e per l'acquisizione di competenze creative, digitali, di comunicazione e collaborazione, delle capacità di problem-solving e di pensiero critico indispensabili per i cittadini di oggi.

Le risorse acquisite vengono inoltre utilizzate per percorsi verticali e di approfondimento, necessari a potenziare i risultati oggettivi degli studenti nelle STEM, in particolare in tecnologia e matematica, attraverso metodologie e risorse innovative, e migliorare altresì la qualità dell'inclusione e della parità di genere promossa nell'istituto.



Ambienti innovativi della scuola primaria dotati di LEGO® Learning System, sistema di apprendimento pratico, intuitivo, inclusivo e altamente adattabile che aiuta studentesse e studenti ad acquisire competenze utili per il futuro e accrescere la fiducia in se stessi, offrendo alla classe infinite possibilità di apprendimento pratiche e divertenti.



Aula dedicata con stampante 3D per una didattica innovativa e coinvolgente.

Attività in classe di progettazione e stampa 3D.

