



Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione



# SEMINARIO NAZIONALE “CITTADINANZA E CULTURA DIGITALE”

## MILANO 14-15 FEBBRAIO 2019

# Olimpiadi Problem Solving... No problem!

**Istituto Comprensivo Montalto Uffugo - Taverna**

*Scuola Primaria, Scuola Secondaria di I grado*

*[icmontaltotaverna.edu.it/ic2](http://icmontaltotaverna.edu.it/ic2)*

*[csic88800n@istruzione.it](mailto: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

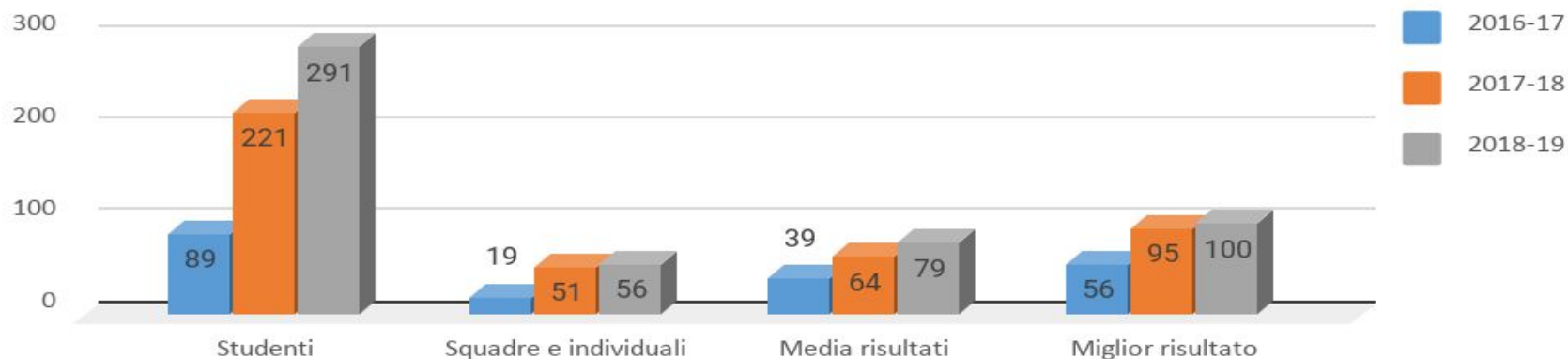
## Strumenti usati

- 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*

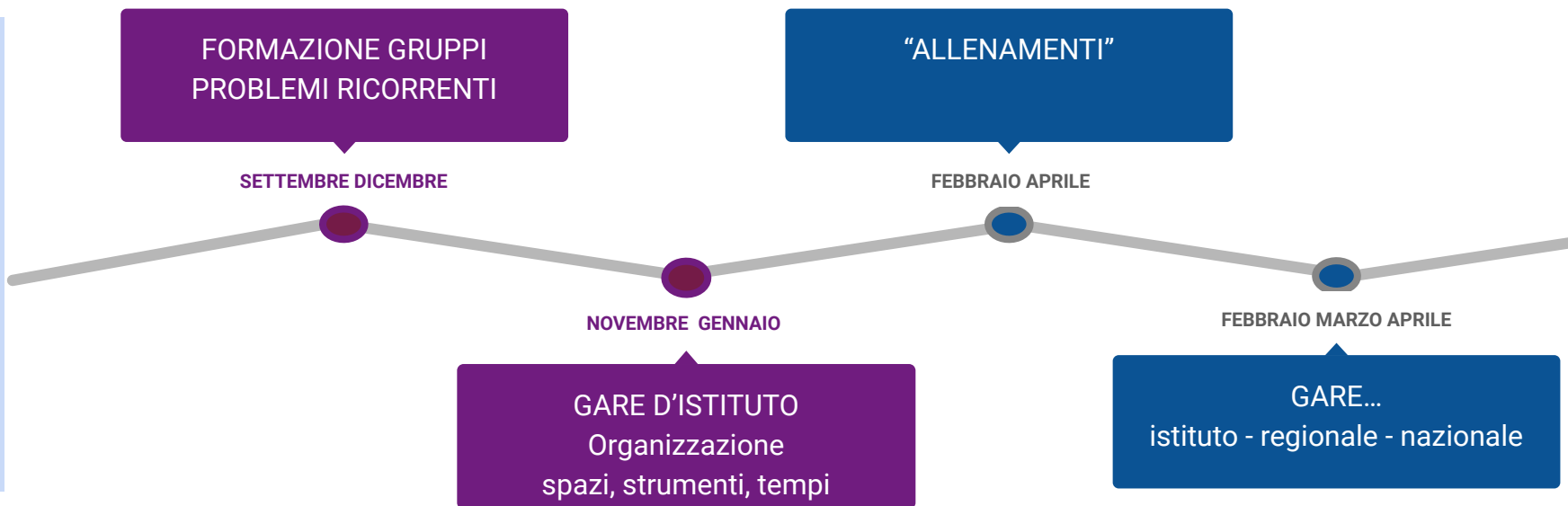
*Dal punto di vista dei docenti*

---

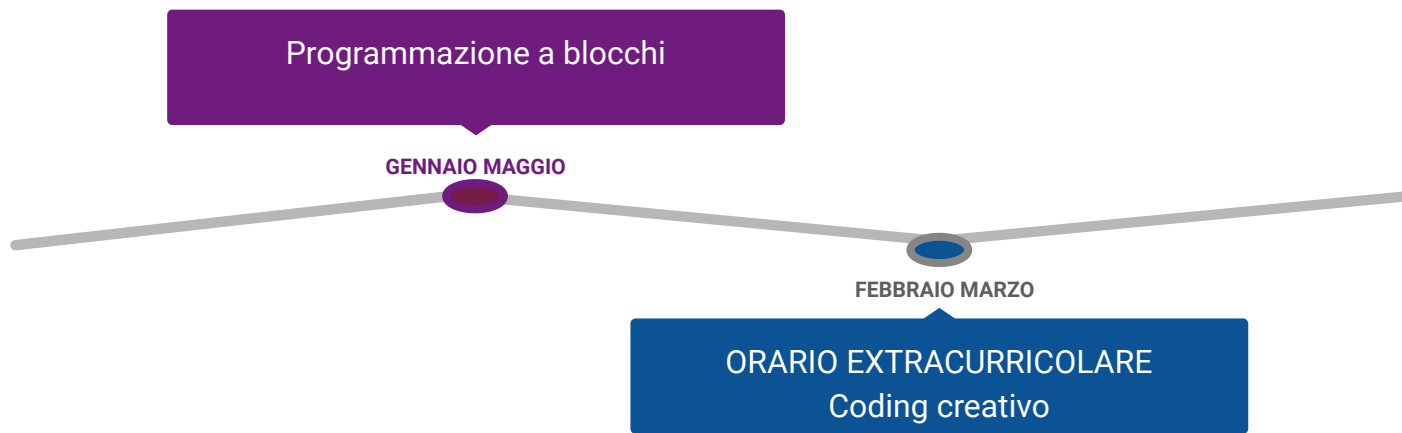


# Fasi di lavoro

Olimpiadi Problem Solving

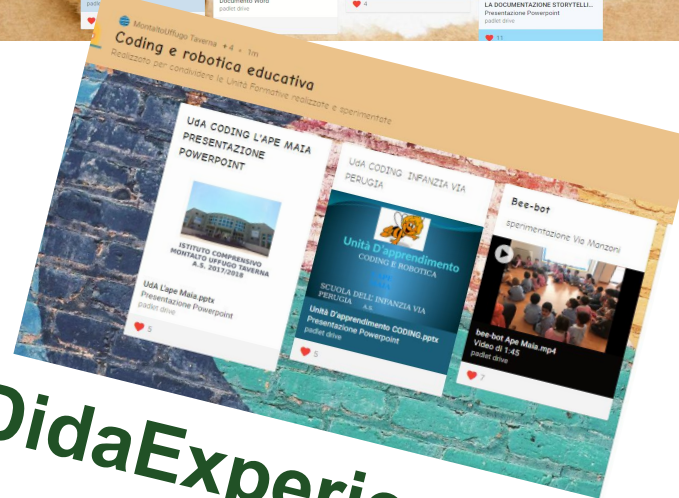
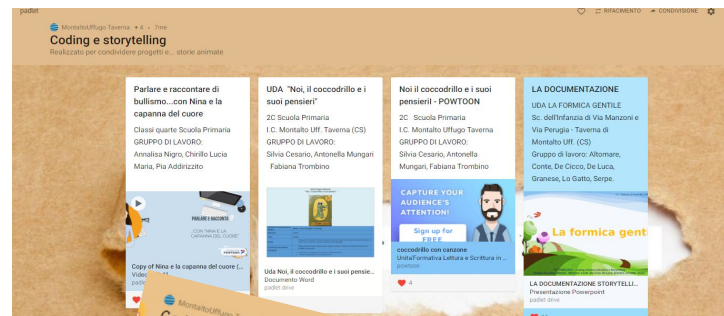
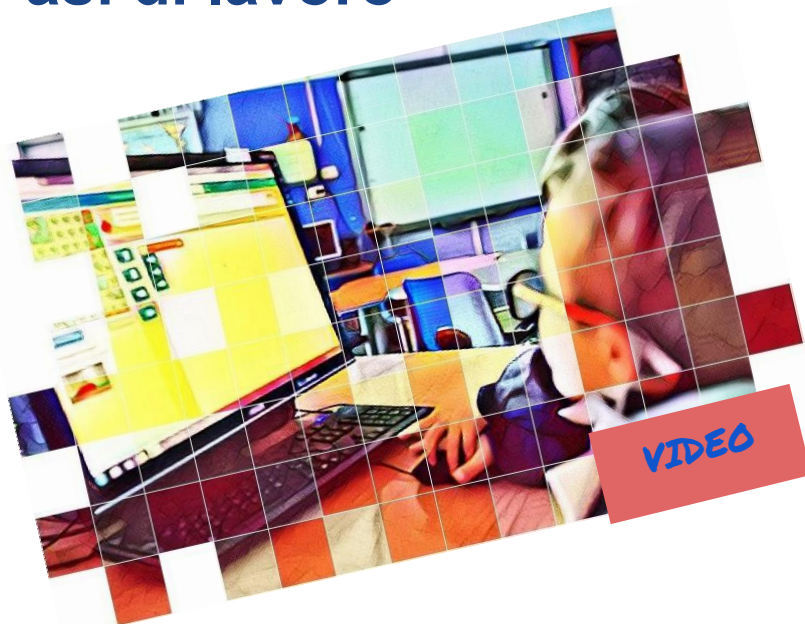


Coding alle OPS



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

# Fasi di lavoro



# DidaExperiences



# PENSIERO COMPUTAZIONALE

DAL PENSIERO LOGICO ALL'AGIRE CONSAPEVOLE

