

	ISTITUTO COMPRESIVO STATALE IC PIOVE DI SACCO 2 Via S. Francesco, 2 - 35028 Piove di Sacco (PD) C.F. 92258490280 tel. 049 9701167 - fax. 049-5840085 e-mail: pdic89900g@istruzione.it PEC: pdic89900g@pec.istruzione.it www.ics2davila.edu.it	
---	--	---

Musica e SteAm

1. Denominazione dell'attività

Codice e denominazione del progetto

Musica e SteAm

2. Responsabile del progetto

Nome del responsabile su delega del Dirigente

Prof. Francesco Occhi / Prof.ssa Alessandra Penzo

3. Descrizione del progetto

I destinatari a cui si rivolge

Alunni del corso C della Scuola Secondaria I° grado "E.C. Davila" di Piove di Sacco

Descrizione generale del progetto

Le attività proposte sono inserite all'interno della programmazione curricolare della disciplina Musica e mirano a diversificare l'apprendimento utilizzando anche il "digitale" come parte integrante del percorso didattico.

Verranno utilizzati dispositivi di vario genere: iPad, Chromebook, PC, Robot, schede programmabili ma anche strumenti musicali usati in sinergia con la finalità di apprendere mediante l'esperienza concreta.

Attraverso la trasposizione di contenuti didattici in gioco si facilita la motivazione all'apprendere e si ottiene anche una semplificazione dei contenuti che pone tutti gli alunni nelle condizioni di far fronte ad alcuni apprendimenti con un riscontro positivo per sé e per la propria autostima.

L'utilizzo del gioco come strumento di trasmissione e acquisizione di apprendimento aiuta sicuramente a ridurre l'ansia per favorire gli stessi, a promuovere la valorizzazione della diversità intellettuale di ciascuno (ci sono più modi per arrivare alla soluzione del problema) e a facilitare tecniche collaborative con cui gli studenti si aiutano per raggiungere obiettivi comuni. In quest'esperienza l'attività ludica è un'occasione per suscitare interesse e per riflettere anche sul proprio modo di relazionarsi con gli altri. Questo tipo di attività mette insieme contenuti disciplinari, casualità, gioco di squadra e relativo agonismo in una miscela che scatena, oltre che grande motivazione ed entusiasmo, anche velocità degli apprendimenti.

Fasi in cui si articola la lezione e il tempo che si prevede per ciascuna.

Esempio di una lezione

In classe verranno affrontati alcuni aspetti della materia attraverso l'uso di attività di coding e thinking, prevalentemente in gruppi cooperativi.

Le attività saranno articolate in varie fasi come nell'esempio di seguito riportato.

Fase avvio (20/25 min): L'insegnante spiega alla classe tramite lezione frontale con supporto di presentazione su LIM il contenuto e gli obiettivi dell'attività che si svolgerà nel corso della lezione. Stimola la motivazione e il coinvolgimento degli alunni e si collega con le pre-conoscenze degli studenti necessarie allo svolgimento dell'attività (utilizzo ad esempio delle carte ritmiche). L'alunno con disabilità spiega ai compagni attraverso il supporto di un'infografica, precedentemente preparata con l'insegnante di sostegno, il corretto utilizzo del robot educativo MIND. Questa attività permette agli alunni di riconoscere il compagno come capace e di

umentare i livelli di autostima e motivazione dell'alunno con disabilità.

Fase centrale (60/70 minuti): Gli alunni vengono divisi in gruppi cooperativi formati da 3 persone. I gruppi si dispongono a due a due sui banchi preparati con i tabelloni del gioco. L'insegnante o un compagno con l'utilizzo delle mani propone uno dei ritmi presenti nel cartellone gioco. Ogni gruppo, rispettando i ruoli al suo interno, deve riconoscere il ritmo, trovare le indicazioni da dare al robot per raggiungere la casella del ritmo correva, digitare sul robot il codice concordato. In questa attività l'apprendimento avviene per scoperta in quanto gli alunni hanno un feedback immediato degli eventuali errori e possono subito tentare di correggerli.

Fase di uscita (20/25 minuti): Questa fase fondamentale per il controllo degli apprendimenti e per stimolare l'interesse per i successivi argomenti. Tramite discussione di gruppo vengono sintetizzati i concetti e argomenti trattati e viene monitorata la comprensione finale. Viene proposta un'attività di riflessione sulle conoscenze pregresse e quelle acquisite, nonché sull'efficacia del lavoro nei diversi gruppi cooperativi individuandone potenzialità e criticità.

Nel corso delle attività sono previste forme di differenziazione del lavoro per esigenze di personalizzazione del processo di apprendimento, al fine di garantire l'inclusione e la partecipazione di tutti.

I ruoli all'interno dei gruppi vengono affidati secondo le potenzialità e le caratteristiche di ogni alunno in modo da rendere tutti partecipi dell'attività.

4. Obiettivi del progetto

Abilità e conoscenze che si intendono far esercitare - sviluppare - acquisire

- Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un robot per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico;
- Considerazione degli altri;
- Capacità di lavorare in gruppo nel rispetto del ruolo ricevuto per raggiungere un obiettivo comune.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze di riferimento

Programmazione (cfr Digcomp 2.1 Area delle competenze 3: Creazione di contenuti digitali 3.4 Programmazione)				
	In via di prima acquisizione	Base	Intermedio	Avanzato
Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un robot per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, è in grado di elencare semplici istruzioni per risolvere un semplice percorso o svolgere un compito semplice.	Da solo e affrontando situazioni semplici, è in grado di elencare istruzioni definite per risolvere percorsi	In modo indipendente è in grado di elencare le istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.	Oltre a fornire supporto agli altri, è in grado di stabilire le istruzioni più appropriate per risolvere un problema diverso o svolgere compiti diversi.

Apprendimento cooperativo (Tratta da Pier Cesare Rivoltella, *Fare didattica con gli EAS. Episodi di Apprendimento Situati*, 2013)

Lavoro e condivisione con gli altri	In via di prima acquisizione Partecipa ai cambiamenti richiesti quando viene sollecitato e incoraggiato; spesso si appoggia agli altri per svolgere il lavoro.	Base Partecipa ai cambiamenti richiesti con occasionali sollecitazioni; ha spesso bisogno di essere sollecitato a svolgere il lavoro assegnato.	Intermedio Partecipa volentieri ai cambiamenti necessari; di solito svolge il lavoro assegnato e raramente ha bisogno di essere sollecitato.	Avanzato Aiuta il gruppo a identificare i cambiamenti richiesti e incoraggia le azioni del gruppo che favoriscono il cambiamento; svolge il lavoro assegnato senza essere sollecitato.
Contributo al raggiungimento degli obiettivi	In via di prima acquisizione Lavora per gli obiettivi del gruppo solo quando invitato a farlo.	Base Lavora per gli obiettivi del gruppo con occasionali sollecitazioni.	Intermedio Lavora per gli obiettivi del gruppo senza sollecitazioni; accetta e svolge il proprio ruolo individuale all'interno del gruppo.	Avanzato Lavora costantemente e attivamente per gli obiettivi del gruppo; svolge volentieri il proprio ruolo all'interno del gruppo.
Considerazione degli altri	In via di prima acquisizione Ha bisogno di essere sollecitato a prestare attenzione ai sentimenti degli altri.	Base Mostra sensibilità per i sentimenti degli altri.	Intermedio Mostra ed esprime sensibilità per i sentimenti degli altri; incoraggia la partecipazione degli altri.	Avanzato Mostra sensibilità per i sentimenti e per i bisogni formati degli altri; valorizza la conoscenza, le opinioni e le capacità di tutti i membri del gruppo.

Le metodologie utilizzate

- lezione frontale - spiegazione
- approccio da esperienze concrete e manipolative
- approccio in forma di problem solving
- esercitazioni o consegne di lavoro individuale, o a coppie o a gruppi

5. Durata del progetto

Descrizione dell'arco temporale nel quale il progetto si attua (data di inizio e fine del progetto e periodo di svolgimento)

Intero anno scolastico

6. Impianto organizzativo del progetto

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare

Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti

Indicare le sedi in cui verrà svolto il progetto

Personale docente in servizio	Prof. Francesco Occhi Prof.ssa Alessandra Penzo
Collaboratori esterni	
Personale ATA	
Sede di svolgimento	Plesso Scuola Secondaria I° "E.C. Davila"

7. Modalità di valutazione del progetto

o Indicare le modalità di valutazione del progetto

1	Questionario autovalutazione;
2	Realizzazione compito di realtà;
3	Questionario di gradimento attività per gli studenti.