



SCHEDA PROGETTO P.T.O.F.
Anno Scolastico 2019-20

Sez. 1 – Descrittiva

1.1 – Denominazione progetto

Denominazione del progetto e sua descrizione sintetica

PavLab: dall'idea all'oggetto per abbellire lo spazio "Scuola".

“Questo luogo non fa per me”. Quante volte è capitato di dire o sentire una frase simile, o di provare **sentimenti di disagio** e **inadeguatezza** in un ambiente scolastico.

La risposta a questa riflessione non è solo una mera preferenza di gusto, ma vi è qualcosa di più profondo che entra in gioco, ovvero, la nostra identità e le sue specifiche caratteristiche. La progettazione del PavLab deve puntare a rendere la nostra scuola uno spazio immediatamente riconoscibile e confortevole.

Il progetto **PavLab** è un metodo didattico per l'apprendimento delle discipline **STEAM** (*Science, Technology, Engineering, Art & Mathematics*) e per lo sviluppo delle competenze del XXI secolo, basato sul gioco creativo e sulla libera sperimentazione secondo i paradigmi del “*tinkering*” e del “*learn by doing*”. E' un metodo per formare i ragazzi per affrontare un futuro dove svolgeranno lavori che oggi ancora non esistono. Le attività avvengono in un apposito spazio organizzato secondo il modello “Fab Lab”. Il **PavLab** è un laboratorio dove convivono strumenti e materiali dell'artigianato tradizionale accanto a tecnologie e strumenti dell'era digitale.

– Responsabile del progetto

Indicare il responsabile del progetto

Prof. Daniello Michela

1.2 – Destinatari – Motivazioni – Obiettivi - Risultati Attesi - Metodologie

1.3.1 *Destinatari* (indicare la classe o il gruppo alunni e il numero presumibile)

Tutte le classi 1°-2°-3°

1.3.2 **Motivazioni dell'intervento**: a partire dall'analisi dei bisogni formativi (indicando anche, se è stata fatta, quali strumenti si sono utilizzati per la raccolta dei dati iniziali)

Progettare e sviluppare pratiche didattiche innovative.

Progettare e realizzare un progetto/oggetto con strumenti di fabbricazione digitale sviluppando le principali competenze per diventare “maker”. Passare dall'ideazione del progetto alla costruzione di un piano di fattibilità, dalla progettazione e sviluppo del prodotto alla sua presentazione.

1.3.3 **Obiettivi formativi generali** da cui nasce il progetto: finalità generali del progetto in accordo con le finalità del PTOF, della programmazione dei Dipartimenti e dei Consigli di Classe

- Utilizzare tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico, geometrico, tecnologico, storico.
- creare e rielaborare

- sperimentare in modo creativo giocando con scienza, robotica e matematica.

1.3.4 **Obiettivi formativi specifici**, devono essere concreti, coerenti, misurabili, verificabili, dunque devono essere espressi in termini di conoscenze, competenze, capacità

- Sharing impact: cos'è il Pavlab; quali sono le risorse, i materiali e le competenze.
- Reperire informazioni da varie fonti nazionali ed internazionali.
- Organizzare le informazioni (ordina, confronta, collega)
- Focalizzare gli obiettivi del progetto
- Discutere le idee e negoziare con altri studenti
- Autovalutare il processo d'apprendimento
- Argomentare in modo critico le conoscenze acquisite
- Prendere decisioni condivise con il gruppo
- Realizzare il prototipo ideato
- Presentare l'oggetto/prototipo

1.3.5 **Risultati attesi**: quale ricaduta formativa ci si attende a favore dei destinatari del progetto (collegamento con le attività curriculari e/o altre iniziative assunte dalla scuola)

Verrà valutata l'acquisizione delle conoscenze e lo sviluppo delle abilità nelle diverse discipline coinvolte nel percorso e la capacità di elaborare testi sugli argomenti proposti; mentre le abilità sociali sviluppate incideranno nella valutazione del comportamento.

1.3.6 **Metodologie** (Numero e tipologia incontri, eventuali uscite, eventuali rapporti con altri enti e scuole ecc.)

Il percorso è organizzato secondo i principi della didattica esperienziale, basata sul learning by doing (imparare facendo) e cooperative learning (imparare cooperando). Le lezioni non saranno frontali e il lavoro sarà svolto in piccoli gruppi. Il percorso sarà affiancato da docenti facilitatori ma buona parte del tempo i gruppi saranno chiamati a lavorare in autonomia rispondendo a specifici obiettivi.

1.4 – Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua e la periodicità degli incontri, illustrare le fasi operative

I tempi saranno stabiliti dalla complessità del progetto.

1.5 – Strumenti di valutazione del progetto

Indicare gli indicatori di valutazione per la verifica dell'efficacia del progetto (numero dei partecipanti, attenzione e gradimento dei partecipanti, ecc.)

- **Conoscenza dei contenuti presentati**
- **Capacità di utilizzare mezzi tecnologici**
- **Qualità e pertinenza del linguaggio utilizzato**
- **Qualità degli interventi**
- **Accuratezza del lavoro svolto**
- **Creatività nella ideazione**

- **Capacità di lavorare in gruppo**
- **Capacità di autonomia e organizzazione dei contenuti presentati**

1.6 – Modalità del monitoraggio

Il referente del progetto, in collaborazione con la commissione P.O.F. e la FS 1, utilizzerà modelli concordati di autovalutazione per la conoscenza dei punti di forza e di eventuali punti critici.

- Modelli di autovalutazione
- schede di fattibilità del progetto.

1.7 – Realizzazione di un prodotto finale

Realizzazione di un prodotto finale testuale multimediale o altro (facoltativo)

- Realizzazione di un prototipo 3d.
- Realizzazione di una scheda di fattibilità del progetto.

1.8 – Risorse umane

Indicare il numero dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare e il n° totale di ore per ogni figura. Indicare i nominativi delle persone che ricoprono ruoli rilevanti.

Coinvolgimento di tutti quei docenti disposti a “mettersi in gioco” con le proprie competenze.
Cocco T. , Borraccino C. , Russo M. , Maggio R.

1.9 – Beni e servizi

- Tecnologiche: Connessione wireless, dispositivi fissi e/o mobili, LIM, software e applicativi dedicati al Coding (sviluppo del pensiero computazionale), applicativi dedicati all'informatica Cisco, periferiche..
- Infrastrutturali: Disponibilità di un'aula e o laboratorio multimediale

Cerignola, 14/10/2019

Il responsabile del progetto

Daniello Michela