

FONDAZIONE ASILO INFANTILE DI BREME

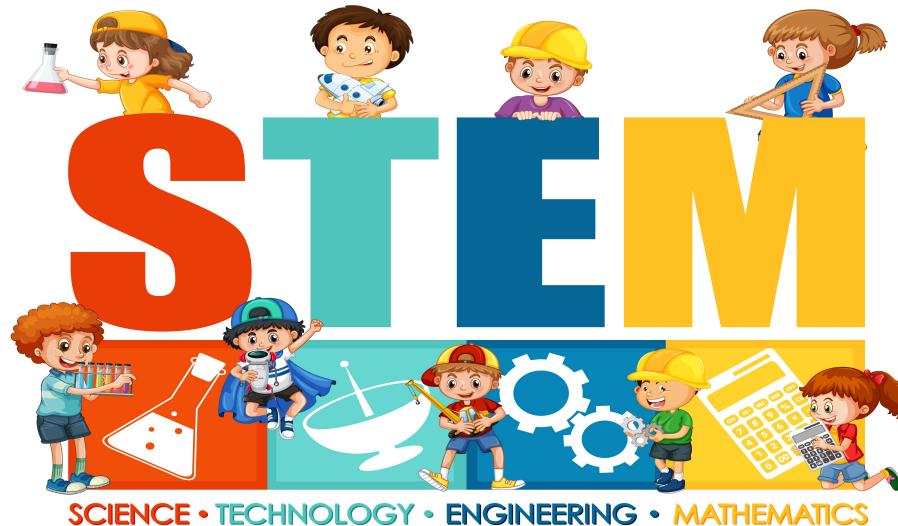
Via Abazia San Pietro, 15 - 27020 BREME (PV)

C.M. PV1A002007 - P.IVA 02047950189 - C.F. 82000710184

e-mail asilobreme@gmail.com Pec asilobreme@legalmail.it sito web www.asilobreme.it

cell. 334-1882944

CURRICOLO DISCIPLINE STEM – STEAM



FONDAZIONE ASILO INFANTILE DI BREME

Via Abazia San Pietro, 15 - 27020 BREME (PV)

C.M. PV1A002007 - P.IVA 02047950189 - C.F. 820000710184

e-mail asilobreme@gmail.com Pec asilobreme@legalmail.it sito web www.asilobreme.it

cell. 334-1882944

L'insegnamento delle discipline **STEM** nell'infanzia ha assunto un ruolo sempre più importante nell'ambito dell'educazione moderna. L'acronimo STEM, sta per *Science, Technology, Engineering e Mathematics* (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica). Insegnare queste materie ai bambini comporta numerosi vantaggi sia per gli studenti stessi che per l'intera società. Infatti, tale approccio li incoraggia a **pensare in modo logico e analitico**.

Allo stesso tempo, li induce ad affrontare problemi complessi e cercare soluzioni innovative. Infatti, l'insegnamento STEM fin dalla più tenera età aiuta i bambini a sviluppare abilità di *problem solving* e pensiero critico.

L'insegnamento STEM consente ai bambini di mettere immediatamente in pratica ciò che apprendono. Questo offre loro la possibilità di **sviluppare il pensiero creativo** e di lavorare in squadra, fin dai primi anni di vita.

I motivi per cui è importante fornire basi **STEM sin dall'infanzia** sono molteplici. Vengono potenziate le competenze definite 4C:

- Critical thinking (il pensiero critico);
- Comunication (la comunicazione);
- Collaboration (la collaborazione);
- Creativity (la creatività).

L'avvio alle STEM , o meglio alle STEAM, è un metodo che prevede come obiettivo non solo l'avvicinamento alla tecnologia da parte dei bambini, ma anche lo stimolo della creatività artistica e di espressione. Il nostro percorso utilizza il cosiddetto " coding unplugged" cioè quell'insieme di attività che aiutano a sviluppare il pensiero computazionale anche senza l'uso di un dispositivo. Si propone ai bambini attività, senza l'uso di tecnologia, favorendo lo sviluppo del pensiero computazionale, sviluppando la capacità di risolvere semplici problemi o trovare un percorso per arrivare a destinazione, seguendo le indicazioni date (gioco, schede).

FONDAZIONE ASILO INFANTILE DI BREME

Via Abazia San Pietro, 15 - 27020 BREME (PV)

C.M. PV1A002007 - P.IVA 02047950189 - C.F. 820000710184

e-mail asilobreme@gmail.com Pec asilobreme@legalmail.it sito web www.asilobreme.it

cell. 334-1882944

Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Conoscenze - abilità	contenuti-obiettivi	Metodologie e strumenti
CODING 1.1 -Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. 1.2 -Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 1.3 -Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie	1 -Realizzare attività Unplugged : giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera. -Realizzare attività di programmazione "Pixel Art". -Realizzare attività di robotica educativa -Leggere, creare un codice ed eseguirlo.	1 -Uso del tappeto a scacchiera e delle carte CodyRoby o similari per muovere giocattoli/oggetti (DOC robottino educativo parlante)	1 -Problem solving, cooperative learning, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged. (DOC robot educativo)
ORIENTEERING 2 -Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; -segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	2-Conoscere ed esplorare il territorio circostante	2-Attività in palestra e in ambiente outdoor -Giocchi di esplorazione dell'ambiente	2 -Problem solving, cooperative learning, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged

FONDAZIONE ASILO INFANTILE DI BREME

Via Abazia San Pietro, 15 - 27020 BREME (PV)

C.M. PV1A002007 - P.IVA 02047950189 - C.F. 82000710184

e-mail asilobreme@gmail.com Pec asilobreme@legalmail.it sito web www.asilobreme.it

cell. 334-1882944

<p>(DIGITAL) STORYTELLING</p> <p>3.1 -Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>3.2 -Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; -utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</p>	<p>3-Produrre illustrazioni, cartelloni , foto</p>	<p>3 illustrare ambienti e territori (macchina fotografica), raccontare presentare contenuti</p>	<p>3 -Problem solving, cooperative learning, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged (DOC robot educativo)</p>
--	--	---	--

FONDAZIONE ASILO INFANTILE DI BREME

Via Abazia San Pietro, 15 - 27020 BREME (PV)

C.M. PV1A002007 - P.IVA 02047950189 - C.F. 820000710184

e-mail asilobreme@gmail.com Pec asilobreme@legalmail.it sito web www.asilobreme.it

cell. 334-1882944

CRITERI DI VALUTAZIONE

PROGETTO STEM INFANZIA

Scuola dell'Infanzia

Le Linee guida, emanate ai sensi dell'articolo 1, comma 552, lett. a) della legge 197 del 29 dicembre 2022, sono finalizzate ad introdurre “*nel piano triennale dell'offerta formativa delle istituzioni scolastiche dell'infanzia, del primo e del secondo ciclo di istruzione e nella programmazione educativa dei servizi educativi per l'infanzia, azioni dedicate a rafforzare nei curricoli lo sviluppo delle competenze matematico scientifico-tecnologiche e digitali legate agli specifici campi di esperienza e l'apprendimento delle discipline STEM, anche attraverso metodologie didattiche innovative*”. Le Linee guida attuano la riforma inserita nel Piano nazionale di ripresa e resilienza e contribuiscono al raggiungimento degli obiettivi dell'investimento “Nuove competenze e nuovi linguaggi”, con la finalità di “sviluppare e rafforzare le competenze STEM, digitali e di innovazione in tutti i cicli scolastici. La curiosità tipica dei bambini che frequentano la scuola dell'infanzia è un terreno fertile per avvicinare i piccoli alle discipline stem e quindi un ambiente fisico ampio, flessibile e ricco distimoli offre al bambino occasioni molteplici per acquisire nuove conoscenze, esercitare abilità, esprimere la propria creatività, fare ipotesi, compiere scoperte, sperimentare, trarre conclusioni, ovvero migliorare le proprie competenze e conoscenze.

FONDAZIONE ASILO INFANTILE DI BREME

Via Abazia San Pietro, 15 - 27020 BREME (PV)

C.M. PV1A002007 - P.IVA 02047950189 - C.F. 82000710184

e-mail asilobreme@gmail.com Pec asilobreme@legalmail.it sito web www.asilobreme.it

cell. 334-1882944

SCHEDA VALUTATIVA –STEM

Coding	A	B	C	D
Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.				
Prende decisioni in gruppo				

Osservazioni

ORIENTEERING	A	B	C	D
Visualizza e costruisce percorsi nello spazio.				
Formula domande, interpretazioni e opinioni su fatti o fenomeni				

Osservazioni

FONDAZIONE ASILO INFANTILE DI BREME

Via Abazia San Pietro, 15 - 27020 BREME (PV)

C.M. PV1A002007 - P.IVA 02047950189 - C.F. 820000710184

e-mail asilobreme@gmail.com Pec asilobreme@legalmail.it sito web www.asilobreme.it

cell. 334-1882944

(DIGITAL) STORYTELLING	A	B	C	D
Comunica, esprime, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.				
Inventa storie e sa esprimerele attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative				

Osservazioni

LEGENDA LIVELLO INDICATORI

A-Avanzato: capacità di operare autonomamente interpretazioni e azioni, di riflettere su di esse e di argomentarle opportunamente, costruendo ed esprimendo opinioni personali su problemi affrontati e sulle situazioni proposte.

B-Intermedio : capacità di interpretare in modo autonomo una situazione problematica, di saper scegliere le risorse più opportune per affrontarle e applicarle in modo adeguato. **C-**

Base: capacità di esprimere prestazioni puramente esecutive ma in modo autonomo in situazioni che altri hanno pre-interpretato per lui.

D-Iniziale capacità di esprimere ma solo se guidato passo, prestazioni puramente esecutive in situazioni che altri hanno interpretato per lui.