

Pilastri d'innovazione 1

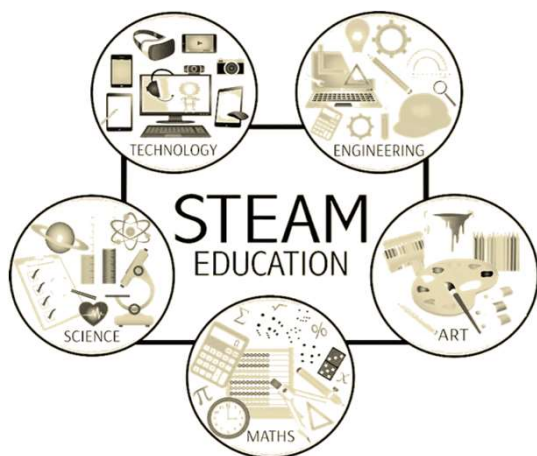
per l'anno scolastico 2024-2025

Progetti STEAM infanzia/primaria

Il progetto prevede la proposta di diverse attività che rispondono all'insaziabile e naturale interesse che i bambini hanno per gli argomenti STEAM (scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica).

Puntiamo a incrementare nel curriculum percorsi di apprendimento basati sull'idea di educare gli studenti in queste cinque discipline, attraverso un approccio interdisciplinare e applicato, con una metodologia didattica attiva.





DIDATTICA **STEAM** PER UNA SCUOLA IN CONTINUO CAMBIAMENTO

SISTEMA INTEGRATO PER BAMBINI
DAI 3 AGLI 11 ANNI

NUOVE COMPETENZE
NUOVI LINGUAGGI

La **MODERNITÀ** sempre più **COMPLESSA** e in
costante
mutamento **CI CHIEDE** abilità interdisciplinari
intrecciando teoria e pratica per lo **SVILUPPO DI**
NUOVE COMPETENZE, anche trasversali.

MATEMATICA: PER SVILUPPARE
CAPACITÀ LOGICO-DEDUTTIVE
NELLA VITA REALE

PENSIERO CRITICO

SCIENZE: PER SVILUPPARE UNA
METODOLOGIA CHE RENDA
CAPACI DI FORMULARE IPOTESI E
TROVARE SOLUZIONI

COLLABORAZIONE

STEAM

TECNOLOGIA: SVILUPPARE
COMPETENZE DIGITALI CON
RIGUARDO AL PENSIERO CRITICO
E CONSAPEVOLE

COMUNICAZIONE

INGEGNERIA: SVILUPPARE IL
PENSIERO COMPUTAZIONALE, UN
PENSIERO LOGICO CREATIVO PER
AFFRONTARE E RISOLVERE I
PROBLEMI NELLA VITA

CREATIVITÀ E ARTE

Innovazione STEAM

Attivato dall'anno scolastico 2024-2025

Progetti STEAM infanzia

Progetto Leonardo
**I TESORI DI
LEONARDO
ODRANOEL ID
IROSET I**



Innovazione STEAM

Attivato dall'anno scolastico 2024-2025

Progetti STEAM primaria



Classi Prima e Seconda:

- Sotto la supervisione di un Esperto laureato in una disciplina scientifica (matematica) vengono proposti giochi di logica, percorsi e coding.

Classi Terza e Quarta:

- Con la guida di una società di robotica educativa, i ragazzi vengono guidati alla costruzione di diverse strutture in seguito programmate tramite software.

Classe Quinta:

- Con la guida di una società di robotica educativa, in tre diversi progetti i ragazzi progettano su software articolazioni del corpo, mezzi di trasporto, percorsi di vagoni in tridimensione.
- Costruiscono diverse strutture e le programmano tramite software

In tutte le classi sono attivati progetti STEAM che partono da scienze e coinvolgono varie discipline.