

Dati Generali

N.Inserimento:

2024000055

Anno Scolastico:

2024-2025

Durata:

Annuale

Ruolo:

Figura Strumentale

Area Funzioni Strumentali - Staff:

- Ricerca, formazione e didattica

Codice attività progetto:

A03 - Didattica

Struttura del progetto:

Progetto unione di più sottoprogetti

Riferimento progetti esistenti:

SI

Dati PTOF

Descrizione breve del progetto:

Il Progetto "MalignaniSperimentaMENTI - Incubatore di Innovazione" si propone di raccogliere le principali proposte di innovazione didattica dell'Istituto. L'innovazione di cui si tratta è rivolta alla persona (centralità dello studente/del gruppo classe, valorizzazione della professionalità docente), alla collaborazione (potenziamento delle attività di gruppo, integrate con quelle individuali sia per i docenti sia per gli studenti) e alle tecnologie, intese come strumento del processo di apprendimento, in grado di fare da volano allo sviluppo della creatività ed alla condivisione/contaminazione di buone pratiche. Si compone di diverse sotto-azioni ma gli obiettivi della proposta sono comuni: 1) Mettere a sistema attività di innovazione, già in corso all'interno dell'Istituto, attraverso azioni di contagio ed ampliamento delle persone coinvolte (studenti, docenti, famiglie); 2) Raccogliere nuove proposte di innovazione allo scopo di valorizzarle ed iniziare una sperimentazione su piccola scala se ritenute percorribili e realizzabili nel contesto; 3) Potenziare le attività laboratoriali e collaborative, proprie della "didattica attiva" in collegamento con la prima delle due priorità identificate dal RAV per il triennio in corso; 4) Migliorare le competenze lessicali e di comprensione della lingua italiana tramite una azione congiunta tra linguaggi specifici disciplinari e tematiche trasversali in collegamento con la seconda delle due priorità identificate dal RAV per il triennio in corso. Nella scelta delle linee di azione si fa riferimento alle Idee di Avanguardie Educative di INDIRE attuate in vari settori disciplinari anche nei precedenti anni scolastici, ai progetti MIM/PNSD/PNRR ed alle relative esperienze specifiche maturate all'interno della scuola nei diversi settori che la compongono. Nel dettaglio ci si riferisce alle metodologie innovative: MLTV - "Making Learning and Thinking Visible" (AE), Service Learning (AE), TEAL "Technology Enhanced Active Learning" (AE), Outdoor Education (AE), Apprendimento Autonomo e Tutoring (AE). Inoltre, verrà dedicato ulteriore spazio alle sperimentazioni iniziate con i progetti CDV "Curricoli Digitali Verticali" in ambito STEAM e "Metodologie didattiche innovative" (MIM/PNSD) ed alla prosecuzione e germinazione di nuove idee che prendono spunto da quanto già realizzato in collaborazione con le scuole della rete "Futura 4.0" con capofila l'IC Govone. Allo stesso modo, all'interno del progetto troveranno spazio sia nuovi ambiti di ricerca quali quelli afferenti al finanziamento MIM "Cinema per la scuola" e quelli riferiti alle attività immersive, sia il consolidamento delle collaborazioni con l'Università di Udine, con la Rete di scuole con capifila il Liceo "Stellini" - "Costruire il futuro", con le associazioni Euritmica di Udine e Ashoka Italia. Ulteriori ambiti di interesse progettuale per le azioni di sperimentazione: realizzazione collaborativa e tra gruppi di pari (anche trasversali alle classi e verticali su diverse classi) di materiali digitali in formato H5P (ebook, simulazioni, giochi didattici), in grafica 2D e 3D, in realtà aumentata e virtuale (musei virtuali, metaverso, giochi collaborativi), con uso di immagini a 360 gradi per la realizzazione di prototipi (fisici o digitali), artefatti/programmi ed App da sperimentare nei nuovi ambienti dell'Istituto realizzati con i fondi dei finanziamenti PNRR. Inoltre verranno realizzate attività di sperimentazione nell'ambito della sensoristica, nell'uso didattico di App nella Fisica ed in altre discipline STEAM, nei percorsi legati all'applicazione dell'Intelligenza Artificiale nella didattica e per le nuove professionalità del futuro, nel gaming e nello storytelling didattico. Permane e prosegue, incrementando i materiali già presenti, l'attività laboratoriale di collaborazione, per gruppi di docenti, finalizzata alla creazione e condivisione buone pratiche didattiche, di prove di apprendimento ed autoapprendimento condivise, di libri digitali, di brevi video. Tali materiali saranno inseriti nei repository dell'area e-learning istituzionale Moodle e/o in aree condivise trasversalmente ai docenti ed alle classi. Proseguono le attività del "Gruppo di innovazione" dell'Istituto del precedente anno scolastico che è confluito nella "Comunità di pratiche" prevista dal DM 66/23. Proseguono e si consolidano le esperienze di valorizzazione degli studenti: realizzazione di eventi/giornate "PROTAGONISTI" e "PROTAGONISTI NEXT". In tali occasioni l'universo della scuola si capovolge: non sono i

docenti a fare lezione, ma gli studenti e le studentesse. Stando in "in cattedra", presentano e animano laboratori didattici e attività rivolte rispettivamente, ai compagni di altre classi o alle famiglie e al territorio. Tale attività prevede la trasformazione della scuola in un'animata "fiera della conoscenza", in cui gli studenti risolvono Escape Room, giocano con App realizzate da compagni, sentono storie e racconti, ascoltano musica, assistono a performance teatrali, usano lo smartphone per fare esperimenti di discipline STEAM, risolvono rompicapi, creano calligrammi matematici e non solo!

Obiettivi:

OB01
OB02
OB03
OB04
OB05
OB06
OB08
OB09
OB10
OB11
OB12
OB14
OB15

Piorità e traguardi desunti dal RAV:

Creare le condizioni affinché gli allievi rinnovino e mantengano la loro motivazione rispetto ai percorsi di studio caratterizzanti il loro indirizzo, attraverso il potenziamento delle attività di laboratorio, elemento attrattivo dell'istituto in tutti i suoi indirizzi

Miglioramento dei risultati INVALSI di italiano come competenza trasversale tra le discipline

Risultati attesi:

Mettere a sistema attività di innovazione già in corso all'interno dell'istituto attraverso azioni di condivisione tra pari (studente/studente, docente/docente). Si individuano i seguenti obiettivi di processo: 1) Implementare la diffusione di attività didattiche finalizzate alla promozione delle competenze; 2) Mettere al centro lo studente: valorizzare e stimolare le potenzialità/competenze di ogni studente nei diversi ambiti con particolare attenzione alle "soft skills"; 3) Promuovere azioni di potenziamento e supporto all'azione didattica; 4) Sviluppare attività didattiche per classi aperte o in verticale che promuovano l'inclusione utilizzando anche le potenzialità delle tecnologie; 5) Promuovere le competenze chiave trasversali – imparare ad imparare, spirito di iniziativa, competenze sociali e civiche, consapevolezza ed espressione culturale; 6) Consolidare l'impiego di metodologie cooperative nella pratica didattica quotidiana; 7) Progettare e sperimentare UDA/prove di realtà valorizzando l'acquisizione di competenze, in un'ottica di condivisione e collaborazione tra docenti e/o studenti; 8) Sviluppare documentazione/raccolta di materiali/osservazioni/ griglie di valutazione delle prove/attività.

Destinatari:

Classi aperte/parallele, gruppi di studenti

Risorse materiali - laboratori:

Con collegamento ad Internet

Disegno

Elettronica

Fisica

Fotografico

Informatica

Lingue

Meccanico

Multimediale

Musica

Scienze

Matematica

CAD

Stampa 3D

Laboratorio SMART

Risorse materiali - biblioteche:

Informatizzata

Risorse materiali - aule:

Magna

Proiezioni

Teatro

Aula generica

Laboratori e officine attrezzate

Risorse professionali:

Interne ed esterne

Inviato da brocato maria il Sab, 05/10/2024 - 15:30

Source URL (modified on 05/10/2024 - 17:12):

<https://www.malignani.ud.it/progetto/malignanisperimentamenti-incubatore-di-innovazione-2425>