



### I.C. COLOMBO DI FRATTAMINORE

VIA SACCO E VANZETTI N. 19 - 80020 - FRATTAMINORE (NA)

C.F. 95261090633 - C.M. NAIC8GV00A - Tel Fax 0818369557

e-mail: [naic8gv00a@istruzione.it](mailto:naic8gv00a@istruzione.it) - [naic8gv00a@pec.istruzione.it](mailto:naic8gv00a@pec.istruzione.it)

sito web: [www.colombofrattaminore.edu.it](http://www.colombofrattaminore.edu.it)

## PROGETTO STEAM

Scopo del progetto è quello di potenziare le singole aule di tecnologie Stem, Making e Coding, movibili ed interscambiabili per creare setting didattici, flessibili, modulari e collaborativi

# STEM

SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING & MATHEMATICS



finalizzati ad una didattica laboratoriale ea classi aperte. Si punta , infatti , a realizzare una didattica esperienziale,

immersiva ed accattivante e quindi inclusiva verso gli

alunni con BES sia derivanti da disabilità (alcune

tecnologie fungono da facilitatori) sia da condizioni di

svantaggio socio-economico e deprivazione culturale. L'idea è quella di creare ambienti laboratoriali immersivi che

consentano il learning by doing e che consentano di stimolare un apprendimento che partendo da una situazione concreta inducano all'indagine, alla risoluzione del problema favorendo l'acquisizione di competenze socio-emotive come la persistenza, la resilienza, la creatività, il problem- solving, ma anche la comunicazione e la collaborazione.

Ambienti potenziati dalle tecnologie indicate favorirebbero non solo la personalizzazione dell'apprendimento, ma anche la collaborazione del gruppo al processo di indagine ed elaborazione.

La classe STEM disporrebbe di soluzioni di facile utilizzo sia per gli insegnanti specialisti che per quelli generalisti, che permettano agli studenti di condurre progetti pratici, risolvere problemi e progettare prototipi per lo studio di tutte le discipline in un'ottica interdisciplinare e grazie anche al ricorso a metodologie quali la flipped classroom o l'apprendimento intervallato. Nello specifico si prevedono attrezzature per attivare percorsi di coding, di

robotica, per  
implementare lo studio delle scienze e della tecnologia (ad es esplorazione virtuale della  
materia, del corpo umano) percorsi di arte con il potenziamento della manualità ( attraverso  
postazioni di lavoro che consentano la realizzazione di manufatti e la riproduzione in 3D degli  
stessi )