

**FORMAZIONE IN SITU IC "COMPAGNI-
CARDUCCI" A.S. 2016-2017**

PROJECT WORK
Classe 3- Metodo di studio:
mappe mentali

TITOLO	Mappe
TEMA DI RIFERIMENTO	Avvio a nuovi metodi di studio
PAROLE CHIAVE	imparare-facendo, cooperazione, metacognizione,
DESCRIZIONE PROBLEMA e ANALISI DEL CONTESTO (qual è la situazione di partenza che si vuole modificare; l'intervento è sul gruppo classe, su un gruppo o su un singolo;...)	L'intervento è diretto al gruppo classe per avviare gli alunni ad un metodo di studio organizzato, sintetico e significativo. La rielaborazione collettiva dell'argomento da studiare, porterà ad una produzione di mappe personalizzate che potranno essere strumento utile soprattutto per gli alunni Bes che la classe accoglie.
FINALITA'	Acquisire nuove competenze nel metodo di studio
COMPETENZE (indicare quali delle competenze generali sono coinvolte nel Project Work)	<input type="checkbox"/> comunicazione nella madrelingua; <input type="checkbox"/> comunicazione nelle lingue straniere; <input type="checkbox"/> competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia; <input type="checkbox"/> competenza digitale; <input type="checkbox"/> imparare a imparare; <input type="checkbox"/> competenze sociali e civiche; <input type="checkbox"/> spirito di iniziativa e imprenditorialità; <input type="checkbox"/> consapevolezza ed espressione culturale.
OBIETTIVI SPECIFICI (obiettivi disciplinari)	<ul style="list-style-type: none"> ● Costruire una mappa; ● Navigare nel web; ● Imparare a utilizzare un tool online; ● accedere ad una risorsa online.
DESTINATARI	<input type="checkbox"/> alunni BES <input type="checkbox"/> gruppi eterogenei <input type="checkbox"/> gruppi di livello <input type="checkbox"/> classe <input type="checkbox"/>

<p>SOSTENIBILITA' (quali risorse sono necessarie)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> lim <input type="checkbox"/> notebook <input type="checkbox"/> tablet <input type="checkbox"/> robot <input type="checkbox"/> videocamera <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> microfoni e cuffie <input type="checkbox"/> materiale di riciclo <input type="checkbox"/> software da installare (quali?) <input type="checkbox"/> app da installare (quali?) <input type="checkbox"/> videoproiettore <input type="checkbox"/> little bits <input type="checkbox"/> google apps <input type="checkbox"/> tool online.....
<p>ALTRI COINVOLTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> colleghi di team <input type="checkbox"/> colleghi della scuola <input type="checkbox"/> esperti <input type="checkbox"/> animatore digitale
<p>STRUMENTI (strutturati, non strutturati, digitali, analogici,...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● uso piattaforma google app; ● uso tool online (mind 42 e mappe lite)
<p>METODOLOGIE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. fasi organizzative; 2. numero incontri; 3. modalità verifica. 	<p>fasi organizzative</p> <ul style="list-style-type: none"> ● raccolta link e immagini ● introduzione dell'argomento alla classe <p>numero incontri 2 (da 2 ore)</p> <p>modalità verifica</p> <ul style="list-style-type: none"> ● osservazione su griglia strutturata ● valutazione elaborato su PC e tablet
<p>ATTIVITA' DA REALIZZARE (cosa si prevede di fare)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● preparazione mappe ● sessioni in laboratorio informatico e atelier ● sessioni alla LIM ● osservazione e analisi in itinere

	<ul style="list-style-type: none"> ● valutazione
TEMPI INTERVENTO DIDATTICO (a scuola o a casa, individualmente o di gruppo, ...)	a scuola 2 incontri da 2 ore modalità a coppie cooperative e individuale
STRUMENTI PER VALUTARE (in itinere, finale)	<ul style="list-style-type: none"> ● griglia strutturata di osservazione su approccio al compito e gestione del tempo/attività ● annotazioni sui progressi ottenuti attraverso l'autovalutazione (adesso so fare una mappa, inserire link, immagini e note) ● verifica finale con domande tipo vero o falso
LINK A MATERIALI (se online)	