

Officina 2019 Curriculum & Competenze

Nominativo dei proponenti	Ottaviani Carlo Luziatelli Bruno Franco Maurizi
Affiliazione	Officine Robotiche
Principale interesse	[x] Curriculum ufficiale (linee guida MIUR e disposizioni nazionali) [x] Curriculum implementato (attuazione nel lavoro delle classi)
Nome e città dell'istituto o degli istituti scolastici coinvolti	ITIS Giovanni XXIII Roma IIS Einstein/Bachelet Roma IIS Salvini Roma IIS Pacinotti Archimede Roma ITT Pascal Roma IIS Marconi Civitavecchia IIS Mattei Cerveteri IC Bravetta Roma
Breve descrizione dell'esperienza /progetto (max 1000 caratteri)	<ul style="list-style-type: none"> • Progetti di Alternanza Scuola Lavoro per Robotica, Domotica e Automazione, Composizione Aziendale e StartUp. • Formazione docenti. • Progettazione PON per Inclusione Sociale, Curricoli Digitali, Pensiero Computazionale, Competenze Cittadinanza Globale, Patrimonio Artistico. • Progettazione PON per Digital Creativity School: narrativa pittorica o storytelling verso la fabbricazione digitale.
Metodologia/metodologie utilizzate per introdurre innovazioni nel curriculum	<p>Officine Robotiche promuove la diffusione delle competenze acquisite dai propri associati, anche attraverso l'erogazione di corsi basati sul modello Learning By Doing. Enfatizzando molto le esperienze laboratoriali e pratiche per il successivo approfondimento delle varie discipline. Convinti che con la Robotica si possano avvicinare praticamente quasi tutte le materie scientifiche e non, presentando un avvicinamento progressivo basato principalmente sul divertimento, la passione. La divulgazione comincia infatti dalle classi primarie, e, attraverso strumenti adatti, è possibile avvicinare al pensiero computazionale non in modo astratto, ma con esempi pratici, toccando con mano e ottenendo dei risultati tangibili (programmando il robot che dovrà seguire una linea). La convinzione che mostrando a un bambino un microscopio, un telescopio o un robot, si possa instillare il "germe" stimolando la naturale curiosità e la fantasia del bambino (che si tende a perdere crescendo) e ottenere, magari, futuri biologi, astronomi o ingegneri. Questo perché se nello studio c'è la passione, l'argomento risulta meno ostico. Il nostro intento è quello di promuovere le materie STEM, aggiungendo però anche l'Arte, come ha già fatto qualcuno, e la Robotica (come componente a sé stante, anche se riguarda discipline già presenti nelle altre materie) per arrivare al flusso (STREAM).</p> <p>Ma, anche se l'evoluzione degli studi dei singoli andrà verso materie umanistiche o artistiche, siamo convinti che le basi della logica apprese attraverso la programmazione o il, cosiddetto, Problem Solving, siano competenze base che chiunque debba avere. Quelle che sono chiamate le Soft Skill, dovrebbero essere quelle competenze trasversali che fanno parte delle fondamenta di una qualsiasi preparazione didattica.</p>