



**Ministero dell' Istruzione e del Merito  
ISTITUTO COMPRENSIVO ROBBIO**

PIAZZA SAN PIETRO, 1 - 27038 ROBBIO (PV)

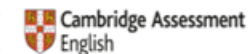
Tel. 0384/670472 - Fax 0384/671699

e-mail: [pvic80800q@istruzione.it](mailto:pvic80800q@istruzione.it) - [pvic80800q@pec.istruzione.it](mailto:pvic80800q@pec.istruzione.it)

Sito: <http://www.icrobbio.edu.it>

C.M. PVIC80800Q - C.F. 92006300187

Codice univoco per fatturazione elettronica: UF6NKL



## PROGETTO STEM

Ai sensi del Decreto Ministeriale n. 184/2023

*“Linee guida per le discipline STEM”*

Appendice n. 3 del Curricolo verticale di Istituto  
assunto con delibera n. 3 dal Collegio Docenti del 20 dicembre 2023

STEM è l'acronimo di Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica e fa riferimento ad una revisione delle metodologie didattiche finalizzata all'integrazione delle discipline scientifiche con quelle non scientifiche, integrazione necessaria per affrontare e comprendere la complessità che la realtà implica.

STEM pertanto può essere considerata come la tendenza ad integrare le varie discipline in maniera più o meno profonda, affrontando gli argomenti da trattare o i problemi da risolvere senza che vi sia un confine stabilito tra gli strumenti delle varie discipline.

STEM e STEAM (a cui si aggiunge la componente artistica) non sono una novità, sono semplicemente modi di comprendere e applicare una forma integrata di apprendimento che assomiglia alla vita reale.

Perché scegliere l'approccio STEM? Perché migliorerà l'apprendimento degli studenti in quanto li abituerà a riflettere sulla vita reale, e questo a partire dalla scuola dell'infanzia; qui la naturale predisposizione dei bambini a porsi delle domande sul mondo che li circonda deve essere canalizzata in percorsi di apprendimento che li portino ad esplorare le basi della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica.

Alla luce delle linee guida per l'insegnamento delle discipline STEM, adottate con il DM 184/2023 e della progettazione di Istituto inerente al PNRR ( **Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation Classroom - Ambienti di apprendimento innovativi-** ) si procede alla redazione di un documento unitario e condiviso per i tre ordini di scuola.

STEM			
AMBITO	CONOSCENZE - ABILITA'	OBIETTIVI OPERATIVI	METODOLOGIE E STRUMENTI
<b>INFANZIA</b>  <b>A. CODING</b>  - Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	- Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera.	- Uso del tappeto a scacchiera e delle carte Cody Roby o similari per muovere giocattoli/oggetti (Bee Bot)	<u>METODOLOGIE</u> Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged.  <u>STRUMENTI</u> (a seconda delle disponibilità dei vari plessi, grazie ai fondi del PNRR)

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio.</li> <li>- Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</li> <li>- Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.</li> <li>-Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>B. ORIENTEERING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.</li> <li>- Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzare attività di programmazione “Pixel Art”.</li> <li>- Realizzare attività di robotica educativa</li> <li>- Leggere, creare un codice ed eseguirlo.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere ed esplorare il territorio circostante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attività in palestra e in ambiente outdoor</li> <li>- Giochi di esplorazione dell’ambiente</li> </ul>	<p>Bee-bot ,<i>Blue-bot</i>, Parco delle competenze , Matalab Tale - Bot, Wonder Dash (robot educativo)</p> <p><u>METODOLOGIE</u>  Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p> <p><u>STRUMENTI</u> <i>(a seconda delle disponibilità dei vari plessi, grazie ai fondi del PNRR)</i>  Bee-bot ,<i>Blue-bot</i>, Parco delle competenze , Matalab Tale - Bot, Wonder Dash (robot educativo)</p>
---	--	--	---

<p><b>C. (DIGITAL) STORYTELLING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</li> <li>- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative.</li> <li>-Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative</li> <li>-Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produrre illustrazioni, cartelloni virtuali o non, ebook, lapbook, filmati, foto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Possibilità di uso di apps per utilizzare robot (es. Bee Bot)</li> <li>-Illustrare ambienti e territori</li> <li>-Raccontare (es. Ebook Creator), e presentare contenuti(es.editor video, Padlet)</li> </ul>	<p><u>METODOLOGIE</u>  Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged</p> <p><u>STRUMENTI</u> <i>(a seconda delle disponibilità dei vari plessi, grazie ai fondi del PNRR)</i>  Bee-bot ,<i>Blue-bot</i>, Parco delle competenze , Matalab Tale - Bot, Wonder Dash (robot educativo)</p>
--	--	---	--

<p><b>PRIMARIA</b></p> <p><b>A. CODING E TINKERING</b></p> <p>-Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.</p> <p>- Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzare attività Unplugged: giochi di movimento sul tappeto a scacchiera, realizzare e muovere giocattoli /oggetti sulla scacchiera.</li> <li>- Realizzare attività di programmazione “Pixel Art”.</li> <li>- Leggere, creare un codice ed eseguirlo (anche attraverso piattaforme online come “Programma il futuro” e “Scratch Jr” o similari).</li> <li>- Realizzare attività di robotica educativa</li> <li>- Realizzare attività di programmazione visuale a blocchi.</li> <li>-Utilizzare ambienti editor come Scratch o similari per realizzare prodotti digitali che contengano: immagini, testo, video, sonoro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso del tappeto a scacchiera e delle carte Cody Roby o similari per muovere oggetti</li> <li>- Progettazione e realizzazione di percorsi per robot (Es. Bee Bot, Lego WeDo)</li> <li>- Progettazione e realizzazione di contenuti digitali con Scratch Jr e Scratch</li> </ul>	<p><u>METODOLOGIA</u>  Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged, attività online.</p> <p><u>STRUMENTI</u> (a seconda delle disponibilità dei vari plessi, grazie ai fondi del PNRR)  Fischertecnik, Software didattici- Lego Education SPIKE PRIME, Bee- bot, I-robot Education, 3Doodler Start, Stampante 3D</p>
--	--	---	---

<p><b>B. ORIENTEERING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizza il linguaggio della geograficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari via via più complessi</li> <li>- Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie)</li> </ul> <p><b>C. DIGITAL STORYTELLING</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni</li> <li>- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno o strumenti multimediali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Produrre cartine e mappe dell'aula/della scuola/del quartiere/dell'ambiente circostante.</li> <li>- Leggere una cartina e utilizzare la simbologia arbitraria e convenzionale</li> <li>- Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo</li> <li>- Produrre illustrazioni, testi e/o slides, cartelloni virtuali , ebook, filmati, foto, infografiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attività in palestra e in ambiente outdoor</li> <li>- Progettazione di percorsi per orientarsi e per conoscere l'ambiente circostante</li> <li>- Giochi di esplorazione dell'ambiente</li> <li>- Progettazione e realizzazione di cartine e percorsi (es.Google Earth)</li> <li>-Uso di apps per documentare (Es. Thinglink), utilizzare robot (Es. Lego WeDo - Bee-bot)</li> <li>-Illustrare ambienti e territori , raccontare (Es. Ebook Creator), presentare contenuti (Es. Padlet, Google Presentazioni, Genially, editor video), informare (Es. Canva), disegnare (Es. tavoletta grafica, Google Art and Culture)</li> </ul>	<p><u>METODOLOGIA</u>  Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged.</p> <p><u>STRUMENTI</u> <i>(a seconda delle disponibilità dei vari plessi, grazie ai fondi del PNRR)</i>  Fischertecnik, Software didattici-Lego Education SPIKE PRIME, Bee- bot, I-robot Education, 3Doodler Start, Stampante 3D</p> <p><u>METODOLOGIA</u>  Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged, attività online.</p> <p><u>STRUMENTI</u> <i>(a seconda delle disponibilità dei vari plessi, grazie ai fondi del PNRR)</i>  Fischertecnik, Software didattici-Lego Education SPIKE PRIME, Bee- bot, I-robot Education, 3Doodler Start, Stampante 3D, kit strumenti musicali</p>
--	---	--	--



<p><b>B. ORIENTEERING</b></p> <p>- Utilizza il linguaggio della geograficità per interpretare carte geografiche e globo terrestre, realizzare semplici schizzi cartografici e carte tematiche, progettare percorsi e itinerari di viaggio.</p> <p>-Ricava informazioni geografiche da una pluralità di fonti (cartografiche e satellitari, tecnologie digitali, fotografiche, artistico-letterarie)</p>	<p>-Produrre cartine e mappe dell'aula/della scuola/del quartiere/dell'ambiente circostante.</p> <p>- Leggere una cartina e la simbologia arbitraria e convenzionale</p> <p>-Uso della bussola</p> <p>-Riconoscere e valutare dei percorsi da attuare per il raggiungimento dell'obiettivo.</p>	<p>- Attività in palestra e in ambiente outdoor</p> <p>- Progettazione di percorsi per orientarsi e per conoscere l'ambiente circostante</p> <p>- Giochi di esplorazione dell'ambiente</p> <p>- Progettazione e realizzazione di cartine e percorsi (Es. Google Earth)</p>	<p><u>METODOLOGIA</u>  Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing.</p> <p><u>STRUMENTI</u> <i>(a seconda delle disponibilità dei vari plessi, grazie ai fondi del PNRR)</i>  Utilizzo di computer, materiale di facile reperibilità per allestire percorsi, kit elettromagnetismo, Lego Education Spike Prime, Lego Education BRIQ Motion , Kit braccio robotico, Stampante 3D</p>
---	---	--	--



<p><b>C. DIGITAL STORYTELLING</b></p> <p>- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni</p> <p>-Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico, geometrico o strumenti multimediali.</p>	<p>-Ricercare, organizzare, illustrare, presentare , utilizzando anche strumenti tecnologici e apps.</p> <p>- Riprodurre figure e disegni geometrici; conoscere proprietà delle principali figure piane; conoscere e utilizzare le principali trasformazioni geometriche.</p> <p>-Comprendere il funzionamento di semplici modelli fisici basati sulle figure geometriche piane.</p>	<p>-Creazione di elaborati digitali per comunicare le proprie idee e presentare il proprio lavoro, utilizzando software e grafica digitale (Es. tavolette)</p> <p>-Rappresentazione e studio delle proprietà degli enti geometrici e delle figure piane, proprietà geometria piana.</p> <p>- Introduzione a forze, spostamenti, resistenza e altre grandezze fisiche</p>	<p><u>METODOLOGIA</u> Problem solving, cooperative learning, peer teaching, brainstorming, learning by doing, giochi unplugged.</p> <p><u>STRUMENTI</u> (a seconda delle disponibilità dei vari plessi, grazie ai fondi del PNRR) Utilizzo di computer, materiale di facile reperibilità per allestire percorsi, kit elettromagnetismo, Lego Education Spike Prime, Lego Education BRIQ Motion , Kit braccio robotico, Stampante 3D</p>
<p><b>D. LABORATORI SCIENTIFICI</b></p> <p>- Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.</p> <p>-Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni,</p>	<p>-Conoscere le varie forme di inquinamento</p> <p>- Conoscere le strategie di riuso e il riciclo</p> <p>- Conoscere le strategie per salvaguardare l'ambiente (risparmio energetico)</p>	<p>-Le energie rinnovabili</p> <p>-I materiali rinnovabili</p> <p>-La raccolta differenziata</p>	<p>METODOLOGIA Problem solving, didattica laboratoriale con costruzione di semplici modelli con materiale di facile reperimento o kit, cooperative learning, peer teaching, learning by doing, percorsi di didattica tradizionale e/o uso di apps, esercitazioni al pc brainstorming,</p>

<p>in modo autonomo, osserva e descrive lo svolgersi dei fatti, formula domande, anche sulla base di ipotesi personali, propone e realizza semplici esperimenti.</p> <p>- Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato, utilizzando un linguaggio appropriato.</p> <p>- Trova da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano</p>	<p>- Conoscere le fonti e le forme dell'energia e la loro classificazione</p>		<p>giochi unplugged, attività online.</p> <p><u>STRUMENTI</u> (a seconda delle disponibilità dei vari plessi, grazie ai fondi del PNRR)</p> <p>Utilizzo di computer, materiale di facile reperibilità per allestire percorsi, kit elettromagnetismo, Lego Education Spike Prime, Lego Education BRIQ Motion , Kit braccio robotico, Stampante 3D, microscopio digitale</p>
--	---	--	--



**Ministero dell' Istruzione e del Merito  
ISTITUTO COMPRENSIVO ROBBIO**

PIAZZA SAN PIETRO, 1 - 27038 ROBBIO (PV)

Tel. 0384/670472 - Fax 0384/671699

e-mail: [pvic80800q@istruzione.it](mailto:pvic80800q@istruzione.it) - [pvic80800q@pec.istruzione.it](mailto:pvic80800q@pec.istruzione.it)

Sito: <http://www.icrobbio.edu.it>

C.M. PVIC80800Q - C.F. 92006300187

Codice univoco per fatturazione elettronica: UF6NKL



## CRITERI DI VALUTAZIONE PROGETTO STEM

- Scuola dell'Infanzia
- Scuola Primaria
- Scuola Secondaria di I grado

## Scuola dell'Infanzia

### INTRODUZIONE

Le Linee guida, emanate ai sensi dell'articolo 1, comma 552, lett. a) della legge 197 del 29 dicembre 2022, sono finalizzate ad introdurre *“nel piano triennale dell'offerta formativa delle istituzioni scolastiche dell'infanzia, del primo e del secondo ciclo di istruzione e nella programmazione educativa dei servizi educativi per l'infanzia, azioni dedicate a rafforzare nei curricoli lo sviluppo delle competenze matematico scientifico-tecnologiche e digitali legate agli specifici campi di esperienza e l'apprendimento delle discipline STEM, anche attraverso metodologie didattiche innovative”*. Le Linee guida attuano la riforma inserita nel Piano nazionale di ripresa e resilienza e contribuiscono al raggiungimento degli obiettivi dell'investimento *“Nuove competenze e nuovi linguaggi”*, con la finalità di *“sviluppare e rafforzare le competenze STEM, digitali e di innovazione in tutti i cicli scolastici*. La curiosità tipica dei bambini che frequentano la scuola dell'infanzia è un terreno fertile per avvicinare i piccoli alle discipline stem e quindi un ambiente fisico ampio, flessibile e ricco di stimoli offre al bambino occasioni molteplici per acquisire nuove conoscenze, esercitare abilità, esprimere la propria creatività, fare ipotesi, compiere scoperte, sperimentare, trarre conclusioni, ovvero migliorare le proprie competenze e conoscenze.

### SCHEDA VALUTATIVA –STEM SCUOLA INFANZIA

<b>CODING</b>	SI	NO	IN PARTE
Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.			
Prende decisioni in gruppo			

<b>ORIENTEERING</b>	SI	NO	IN PARTE
Visualizza e costruisce percorsi nello spazio.			
Formula domande, interpretazioni e opinioni su fatti o fenomeni			

<b>(DIGITAL) STORYTELLING</b>	SI	NO	IN PARTE
Comunica, esprime, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.			
Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative			

LEGENDA:

livello in via di definizione  
 livello parzialmente raggiunto  
 livello raggiunto

NO  
 IN PARTE  
 SI

# Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I grado

## INTRODUZIONE

Le Linee guida, emanate ai sensi dell'articolo 1, comma 552, lett. a) della legge 197 del 29 dicembre 2022, sono finalizzate ad introdurre *“nel piano triennale dell’offerta formativa delle istituzioni scolastiche dell’infanzia, del primo e del secondo ciclo di istruzione e nella programmazione educativa dei servizi educativi per l’infanzia, azioni dedicate a rafforzare nei curricoli lo sviluppo delle competenze matematico scientifico-tecnologiche e digitali legate agli specifici campi di esperienza e l’apprendimento delle discipline STEM, anche attraverso metodologie didattiche innovative”*. Le Linee guida attuano la riforma inserita nel Piano nazionale di ripresa e resilienza e contribuiscono al raggiungimento degli obiettivi dell’investimento “Nuove competenze e nuovi linguaggi”, con la finalità di “sviluppare e rafforzare le competenze STEM, digitali e di innovazione in tutti i cicli scolastici.

L’approccio STEM parte dal presupposto che le sfide di una modernità sempre più complessa e in costante mutamento non possono essere affrontate che con una prospettiva **interdisciplinare** che consente di integrare e contaminare abilità provenienti da discipline diverse , intrecciando teoria e pratica per lo sviluppo di nuove competenze anche **trasversali**.

Per questa ragione vengono indicate con “4C” le competenze potenziate nell’approccio integrato STEM:

- Critical thinking (pensiero critico)
- Communication (comunicazione)
- Collaboration (collaborazione)
- Creativity (creatività)

Le rubriche sono strutturate come uno strumento per valutare le “4 Competenze” indicate dalle Linee Guida.

## RUBRICA VALUTATIVA –STEM SCUOLA PRIMARIA

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO	DEFINIZIONE OBIETTIVO	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO DI BASE	LIVELLO IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
Quali aspetti vado ad analizzare	Che cosa vado a valutare (competenze valide per tutti gli obiettivi)	<b>DEFINIZIONE DI LIVELLO</b>	<b>DEFINIZIONE DI LIVELLO</b>	<b>DEFINIZIONE DI LIVELLO</b>	<b>DEFINIZIONE DI LIVELLO</b>
		<i>DALLE LINEE GUIDA L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente, sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità</i>	<i>DALLE LINEE GUIDA L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo, risolve compiti in situazioni non note, utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo</i>	<i>DALLE LINEE GUIDA L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.</i>	<i>DALLE LINEE GUIDA L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.</i>
<b>OB.1 – CODING E TINKERING</b>	<b>-Capacità di lavorare in gruppo e stile di collaborazione (<i>cooperative learning</i>)</b>	-Collabora attivamente, e prende iniziative, offrendo un supporto significativo all'interno del gruppo	-Collabora ed offre il suo supporto all'interno del gruppo.	-Collabora all'interno del gruppo .	-Se guidato, collabora all'interno del gruppo
<b>OB.2 – ORIENTEERING</b>	<b>- Capacità di risolvere situazioni problematiche e sviluppo del pensiero critico (<i>problem solving</i>)</b>	- Fa emergere domande e ipotesi, ricerca attivamente una pluralità di risposte e soluzioni possibili alle varie situazioni problematiche che gli si presentano	- Ricerca una pluralità di risposte e possibili soluzioni alle varie situazioni problematiche che gli si presentano	- Ricerca una possibile risposta alle situazioni problematiche che gli si presentano	-Va guidato nella risoluzione di una situazione problematica
<b>OB.3 – DIGITAL STORYTELLING</b>	-				

	<p><b>-Capacità di riflessione, sull'esperienza, mediante discussioni e argomentazioni, aprendosi ad opinioni diverse dalle proprie (<i>communication</i>)</b></p> <p><b>-Autonomia operativa e capacità di organizzare le varie fasi del lavoro (<i>attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa</i>)</b></p>	<p>-Sa riflettere ed argomentare relativamente ad un' esperienza , dimostrando fiducia nelle proprie capacità di pensiero ed accettando opinioni diverse dalle proprie</p> <p>- Sa essere autonomo, gestisce il proprio tempo e organizza il proprio lavoro, utilizzando creativamente la pluralità di strumenti e materiali che ha a disposizione.</p>	<p>-Sa argomentare relativamente ad un'esperienza, accettando opinioni diverse dalle proprie</p> <p>-Sa essere autonomo e gestisce il proprio tempo, per portare a termine l'attività</p>	<p>-Espone un'esperienza, ascoltando le opinioni degli altri</p> <p>-È abbastanza autonomo nell'organizzazione del lavoro</p>	<p>-Se guidato sa esporre un'esperienza</p> <p>-Va guidato nella organizzazione del lavoro e nella gestione del proprio tempo</p>
--	--	---	---	---	---



**CRITERI VALUTAZIONE –STEM**  
**SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO	DEFINIZIONE OBIETTIVO	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO BASE	LIVELLO INIZIALE
Quali aspetti vado ad analizzare	Che cosa vado a valutare (competenze valide per tutti gli obiettivi)	VALUTAZIONE CORRISPONDENTE	VALUTAZIONE CORRISPONDENTE	VALUTAZIONE CORRISPONDENTE	VALUTAZIONE CORRISPONDENTE
		10 - 9	8 – 7	6	5 - 4
<b>OB.1 – CODING E TINKERING</b>	<b>-Capacità di lavorare in gruppo e stile di collaborazione (<i>cooperative learning</i>)</b>	-Collabora attivamente, e prende iniziative, offrendo un supporto significativo all'interno del gruppo	-Collabora ed offre il suo supporto all'interno del gruppo.	-Collabora all'interno del gruppo .	-Se guidato, collabora all'interno del gruppo
<b>OB.2 – ORIENTEERING</b>	<b>- Capacità di risolvere situazioni problematiche e sviluppo del pensiero critico (<i>problem solving</i>)</b>	- Fa emergere domande e ipotesi, ricerca attivamente una pluralità di risposte e soluzioni possibili alle varie situazioni problematiche che gli si presentano	- Ricerca una pluralità di risposte e possibili soluzioni alle varie situazioni problematiche che gli si presentano	- Ricerca una possibile risposta alle situazioni problematiche che gli si presentano	-Va guidato nella risoluzione di una situazione problematica
<b>OB.3 – DIGITAL STORYTELLING</b>	<b>-Capacità di riflessione, sull'esperienza, mediante discussioni e argomentazioni, aprendosi ad opinioni diverse dalle proprie</b>	-Sa riflettere ed argomentare relativamente ad un' esperienza , dimostrando fiducia nelle proprie capacità di pensiero ed accettando opinioni diverse dalle proprie	-Sa argomentare relativamente ad un'esperienza, accettando opinioni diverse dalle proprie	-Espone un'esperienza, ascoltando le opinioni degli altri	-Se guidato sa esporre un'esperienza

<p><b>OB. 4 - LABORATORI SCIENTIFICI</b></p>	<p><b>-Autonomia operativa e capacità di organizzare le varie fasi del lavoro</b> <i>(attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa)</i></p>	<p>- Sa essere autonomo, gestisce il proprio tempo e organizza il proprio lavoro, utilizzando creativamente la pluralità di strumenti e materiali che ha a disposizione.</p>	<p>-Sa essere autonomo e gestisce il proprio tempo, per portare a termine l'attività</p>	<p>-È abbastanza autonomo nell'organizzazione del lavoro</p>	<p>-Va guidato nella organizzazione del lavoro e nella gestione del proprio tempo</p>
--	---	--	--	--	---