

SCHEMA PROGETTO DI RICERCA-AZIONE (SPERIMENTAZIONE IN AULA)

NOME E COGNOME DOCENTE: GIOVANNI ZANARDI

SCUOLA/ENTE/ORGANIZZAZIONE: CFP di MANTOVA – FOR.MA. - Azienda Speciale Provincia di Mantova

SETTORE EDUCATIVO	MATERIE E TEMI COMPETENZE CHIAVE	L'ESPERIENZA	VALORE AGGIUNTO PER L'APPRENDIMENTO DELLA COMPETENZA CHIAVE
- Formazione professionale - Qualifica di base Acconciatura	MATEMATICA Tutto il programma di seconda INFORMATICA KEYCompetence: <ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e scientifico-tecnologica. • Competenza digitale • Apprendere ad apprendere (problem solving) 	<ul style="list-style-type: none"> • Studenti coinvolti <ul style="list-style-type: none"> • 50 studenti FP, 2 classi seconde, 5 con ritardo cognitivo lieve, 6 DSA. Età: 15-16 anni. • Obiettivi di Apprendimento <ul style="list-style-type: none"> • Facilitare gli studenti nell'affrontare le “procedure” di calcolo matematiche ed algebriche attraverso l'utilizzo di strumenti software di risoluzione automatica. • Focalizzare l'attenzione sulla strategia risolutiva e sulla logica della soluzione piuttosto che sulla tecnica risolutiva. • Fornire uno strumento che permette di compensare difficoltà di esecuzione di compiti automatici derivanti da una disabilità specifica mettendo il soggetto in condizioni di operare più agevolmente • Durata complessiva: <ul style="list-style-type: none"> • Tutto l'anno formativo (Matematica 70 ore, Informatica 5 ore) • Progressione temporale delle attività <ul style="list-style-type: none"> • una fase preliminare dove si presentano gli strumenti software che andranno utilizzati nelle esercitazioni; • lezioni teoriche per l'introduzione dell'argomento attraverso l'uso della LIM • Esercitazioni con soluzione dei problemi in maniera tradizionale; • Esercitazioni con soluzione dei problemi con supporto informatico • Raccolta degli esercizi in formato “digitale” • Risultati e prodotti attesi 	Gli strumenti software scelti migliorano il processo di apprendimento in quanto: <ul style="list-style-type: none"> • Rendono l'attività più interessante, divertente e coinvolgente; • Facilitano l'apprendimento e permettono di affrontare anche situazioni più complesse; • Permettono anche agli studenti con meno capacità di arrivare alla soluzione; • Permettono di focalizzare l'attenzione sulla strategia risolutiva più che sulla tecnica risolutiva;



2013-1-IT1-LEO05-04095 / TOI TKEY HIL
TOOLS FOR LEARNING EU KEY COMPETENCIES IN HIGH INTERACTION LEARNING ENVIRONMENTS

		<ul style="list-style-type: none">• Familiarizzare con la LIM.e con gli strumenti di calcolo più evoluti• Colmare il gap tra studenti con più o meno capacità logico-matematiche• Cooperazione e lavoro di gruppo in ogni classe.• Realizzazione di un'eserciziario autoprodotta da pubblicare su piattaforma di Digital Publishing. <p>METODOLOGIA</p> <ul style="list-style-type: none">• L'insegnante presenta gli strumenti software di calcolo automatico che potranno essere usati durante le esercitazioni attraverso l'uso della LIM.• Viene introdotto l'argomento teorico (es.: Sviluppo prodotti notevoli, Equazioni primo grado, Rappresentazione piano cartesiano ecc) e vengono svolte alcune esercitazioni in maniera tradizionale.• Vengono assegnate esercitazioni da risolvere attraverso l'utilizzo degli strumenti software con i device individuali anche in maniera cooperativa.• Gli studenti presentano ai compagni le soluzioni ottenute, che vengono discusse e confrontate.• Vengono scelte le soluzioni "migliori" da inserire nell'eserciziario.	
--	--	---	--