

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE SAN GIORGIO

CATANIA

Erasmus + KA2

“Full S Ahead”



... ed anche per noi dell'Istituto Comprensivo "San Giorgio" di Catania, *the International adventure has begun!!!* Nome del progetto... "FULL STEAM AHEAD"!! E ci fa piacere condividere questo resoconto assai dettagliato che possa essere per altri spunto di innovative buone pratiche didattiche ed organizzative e, pertanto.....



Il progetto biennale Erasmus+ “FULL STEAM AHEAD” coinvolge Irlanda, Croazia, Italia, Francia e Portogallo nella realizzazione di un interessante compito di realtà: la simulazione della missione dell’Agenzia Spaziale Europea sul pianeta Marte, attraverso la progettazione, la sperimentazione e la realizzazione della stessa.

Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica sono le discipline principalmente coinvolte, così come il pensiero creativo, che verrà potenziato nell’ideazione e nella realizzazione di un rover che camminerà sul suolo marziano.

Il progetto permetterà ai paesi coinvolti di effettuare incontri di formazione per i docenti, scambi culturali per gli alunni, e tutti potranno confrontarsi sulle differenti realtà scolastiche in maniera costruttiva e lavorare in sinergia per il raggiungimento di un obiettivo comune

I paesi partecipanti, Croazia, Irlanda, Francia, Portogallo e Italia, si sono incontrati in Portogallo il 26 marzo accolti dai docenti e dagli alunni della scuola portoghese “*Marinhas do Sal Rio Maior*” per condividere conoscenze e partecipare ad attività laboratoriali e formazione specifica riguardante tecnologia e scienze. L’esperienza è stata entusiasmante sin dal primo giorno per l’accoglienza e il programma previsti. Il primo giorno, nel corso della cerimonia ufficiale, abbiamo avuto modo di far conoscere e conoscere cultura e tradizioni attraverso delle presentazioni. Nella stessa giornata abbiamo visitato i locali della scuola, i laboratori, gli spazi esterni adibiti ad attività sportive quali: campi di basket, di calcio, pista per atletica leggera e piscine. La scuola, inoltre, è fornita di tutti i sussidi ed i materiali necessari per svolgere qualsiasi attività in programmazione. La comunicazione quotidiana è fortemente celere e tutto il personale della scuola, dai collaboratori scolastici ad dirigente, sono sempre a conoscenza degli avvenimenti giornalieri; difatti, la nostra presenza all’interno dell’istituto è stata vista come una risorsa alla quale tutti attingevano a seconda delle loro mansioni. La formazione e l’utilizzo delle tecnologie è avanzata grazie anche alla possibilità che hanno gli alunni di utilizzare dispositivi utili ad interagire durante lo svolgimento delle lezioni. A questo proposito, nella giornata dedicata alla formazione dei docenti partecipanti, abbiamo avuto modo di conoscere ed applicare alcuni software, come: Scratch, validissimo strumento per gli alunni, per i quali può rappresentare uno stimolo per la creatività e un valido strumento per l’inclusione; Plickers, Kahoot e Qr-codes, sussidi utilissimi per creare test e prove oggettive facilmente correggibili e valutabili.

Gli alunni, quotidianamente impegnati in workshop sulla creatività e l’innovazione, sono stati facilmente osservati perché tali sperimentazioni si sono svolte in spazi liberi antistanti le aule. Essi hanno avuto modo di creare prototipi di modelli aerospaziali con materiali riciclati, produzione di “*supersonic cake*” e simulazione di allenamento sportivo dell’astronauta. Arte, cultura, ambiente e tradizioni del paese ospitante, grazie alle escursioni organizzate, hanno dato vita a laboratori al di fuori del contesto scolastico; anche l’aspetto emozionale è stato evidenziato grazie a delle semplici frasi scritte che i vari partecipanti hanno esternato su grandi pareti, stimolati da parole chiave.

Primo giorno:

Cerimonia di apertura presso la scuola ospitante: dopo il benvenuto da parte del Dirigente, la presentazione dei singoli paesi e' stata intervallata da esibizioni musicali di una piccola orchestra composta da alcuni ragazzi della scuola.



Appena dopo, siamo stati guidati all' interno della struttura scolastica per visionare metodi, sistemi, spazi e organizzazione scolastica. Gli alunni, organizzati in gruppi di lavoro, hanno partecipato al workshop che prevedeva la costruzione di modelli aerospaziali con materiali riciclati.



Nel primo pomeriggio, durante la visita guidata alle saline, i ragazzi hanno partecipato ad un laboratorio che prevedeva l' uso del sale per costruire una navicella spaziale.



La visita al palazzo comunale e conseguente incontro con il sindaco di Rio Maior, ha permesso lo scambio di presenti, e ha concluso la prima giornata di attività'.



Secondo giorno:

Visita presso il Museo delle Scienze di Lisbona con annesso laboratorio per gli alunni, che hanno visionato alcuni esperimenti.



Terzo giorno:

I ragazzi sono stati impegnati nella costruzione di figure come l'uso del Tangram e manipolazioni di carta per creazione di origami.

In seguito, divisi in due gruppi, e alternandosi di volta in volta, hanno lavorato su attività di scienze costruendo, con creatività e attraverso materiali innovativi, satelliti, razzi e navicelle spaziali.



I docenti partecipanti, nello stesso momento, sono stati impegnati in attività WEB 2.0 per la conoscenza e l'utilizzo Scratch, Plickers, Kahoot e Qr-codes.



Utilizzando l'applicazione Plickers e' stato strutturato un test sulla conoscenza della cultura europea e verificato in sede congiunta con gli alunni.



Alla fine della giornata, grazie alla guida di un astronomo e all'applicazione scaricata precedentemente, Sky Map, e' stato possibile osservare alcune costellazioni del nostro Sistema Solare.



Quarto giorno:

Durante la visita al giardino idroponico, e' stato possibile osservare le colture tipiche ed assistere alla spiegazione del percorso che va dalla semina all'imballaggio e spedizione.



Quinto giorno:

I docenti coordinatori dei vari paesi si sono riuniti per prevedere le future attività e le modalità di attuazione. Gli alunni divisi in due gruppi hanno sperimentato *"Il viaggio del piccolo principe"* nello spazio ed hanno preparato *"torte supersoniche"*. Dopo questo momento, si sono trasferiti nella piscina annessa all'Istituto per simulare la preparazione di un astronauta prima di viaggiare nello spazio, con le attrezzature specifiche per adeguarsi alla vita all'interno di una navicella spaziale: giochi di equilibrio e di resistenza in assenza di gravità. Inoltre, sono stati impegnati in acqua con esercizi di aerobica al fine di abituare muscoli ed ossa alla vita nello spazio.



Nel pomeriggio, i due gruppi, alternativamente, sono stati impegnati nella costruzione di un Robot Lego atto al movimento simulato sul pianeta Marte, e nella presentazione di un Ppt con successiva discussione sull'utilizzo sicuro di Internet. In quest'ultima giornata, i docenti si sono anch'essi alternati per osservare i gruppi di lavoro in attività nei diversi luoghi destinati al progetto.



In occasione dei saluti finali, abbiamo condiviso insieme agli studenti, alle famiglie coinvolte, ai docenti e a tutta la comunità scolastica, un momento conclusivo durante il quale ogni paese partecipante ha ringraziato, con una breve performance (balli, canti) tutti coloro che hanno contribuito a rendere speciale questo incontro, omaggiando la scuola ospitante e dandoci tutti appuntamento alla prossima tappa!



Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa C. Manola

I docenti che hanno preso parte alla mobilità:

V. Cannizzo

R. Marzola

G. Garretto

Gli alunni che hanno partecipato alla mobilità:

Zuccaro Luisa

Sardo Giulia

Mertoli Giulia

Milazzo Filippo

Di Grazia Riccardo