

SCHEMA DI PROGETTO

**I Giochi delle Scienze Sperimentali 2017**

<b>Indicazioni di progetto</b>	Denominazione breve o acronimo	<b>"I Giochi delle Scienze Sperimentali 2017"</b>	
	Responsabile del progetto	<b>Prof. ssa Rocchitelli Angela</b>	
	Data di inizio e fine	<b>Marzo-Maggio</b>	
<b>La pianificazione (Plan)</b>	<b>Pianificazione obiettivi operativi</b>	<b>Obiettivi operativi</b> <i>-analizzare, interpretare e selezionare informazioni su varie conoscenze scientifiche;</i> <i>-utilizzare procedure trasversali, strumenti logici e matematici per individuare o proporre corrette soluzioni a quesiti su argomenti scientifici</i> <i>Tale progetto si riferisce ad una delle priorità di istituto ossia potenziamento delle discipline scientifiche.</i>	<b>Indicatori di valutazione</b> <i>-valutare la partecipazione degli studenti a tale progetto e i risultati raggiunti nelle singole fasi</i>
	Relazione tra la linea strategica del Piano ed il progetto <ul style="list-style-type: none"> <li>• Priorità cui si riferisce: quelle del RAV, se il progetto si riferisce ad una di esse;</li> <li>• Traguardo del risultato: nel caso ricorra, a quale traguardo di risultato del RAV (sezione V);</li> <li>• Obiettivo di processo: idem, nel caso di obiettivi a breve termine;</li> </ul> Altre priorità: nel caso si tratti di priorità di Istituto non desunte dal RAV.		
	Destinatari del progetto	<i>I giochi sono rivolti agli studenti delle classi terze.</i>	
	Attività previste	<i>Tale progetto prevede attività consistenti di esercitazioni riguardanti i giochi scientifici delle precedenti edizioni da reperire sul sito Anisn.it per potenziare le abilità di scienze.</i>	
	Budget previsto	<i>La quota di iscrizione è di circa <b>60 euro per ogni Istituto iscritto</b> e comporta l'invio</i>	

		<i>all'Istituto stesso dei materiali preparatori e l'assistenza per le varie fasi dei Giochi.</i>
	Risorse umane (ore) / area	<p><i>La referente in collaborazione con le docenti di scienze impiegheranno del tempo per comunicare il progetto agli alunni e individuare gli eventuali partecipanti; per selezionare nell'istituto gli alunni partecipanti alla fase regionale si impiegheranno 50 minuti (durata della prova).</i></p> <p><i>La referente impiegherà un paio di ore per: l'iscrizione on-line, pagamento del conto corrente o bonifico bancario per l'iscrizione, comunicazione su come procedere per la preparazione, scaricare on-line, stampare e fotocopiare le prove, i fogli risposta, i fogli delle indicazioni, le chiavi per la correzione delle prove e sistemarli nei fogli protocollo; invio al referente regionale dei punteggi raggiunti dai singoli partecipanti. Un paio di ore saranno impiegate per la correzione delle prove degli alunni partecipanti.</i></p>
	Altre risorse necessarie	<i>E' necessario il laboratorio d'informatica; inoltre sono necessarie delle aule per lo svolgimento delle prove.</i>
<b>La realizzazione (Do)</b>	Descrizione delle principali fasi di attuazione	<p><i>-Le scuole si <b>iscrivono</b> ai Giochi entro il giorno stabilito e indicato nel Bando.</i></p> <p><i>-<b>La Fase di Istituto</b> si svolge su tutto il territorio nazionale in ciascuna scuola iscritta il giorno stabilito e indicato nel Bando. (Durata della prova 50 minuti)</i></p> <p><i>-<b>Invio prove d'Istituto, correzione e restituzione dei risultati</b> da parte delle scuole.</i></p> <p><i>- Per ogni scuola sono ammessi alla <b>fase regionale</b> un numero di alunni definito in base al numero delle scuole della regione che si sono iscritte. La prova della Fase regionale si svolge su tutto il territorio nazionale, nella sede prescelta dal Referente regionale, il giorno stabilito e indicato nel Bando. (Durata della prova 70 minuti)</i></p> <p><i>- È cura dei Referenti regionali provvedere alla correzione delle prove della fase regionale e stilare la graduatoria regionale.</i></p> <p><i>- La graduatoria nazionale è stilata dal Referente nazionale e dalla segreteria tecnica incrociando i risultati ottenuti dagli alunni nella fase regionale di ciascuna regione. <b>La prova nazionale</b> consiste in prove teoriche e pratiche volte ad individuare i ragazzi che dimostrano, oltre a conoscenze disciplinari, abilità operative e procedurali.</i></p>

		<i>Ai primi 3 classificati viene assegnato un premio per il miglior "Giovane scienziato sperimentatore".</i>
	Descrizione delle attività per la diffusione del progetto	<i>Presentazione del progetto durante il collegio docenti, approvazione e inserimento nel PTOF; presentazione del progetto alle famiglie e agli alunni; esercitazioni sul sito dell'Anisn.</i>
<b>Il monitoraggio e i risultati (Check)</b>	Descrizioni delle azioni di monitoraggio	<i>Durante le prove d'istituto ci sarà la correzione e la restituzione dei risultati; nella fase regionale il referente regionale stilerà la graduatoria in base ai risultati raggiunti mentre nella fase nazionale provvederà il referente nazionale.</i>
	Target	
	Note sul monitoraggio	
<b>Il riesame e il miglioramento (Act)</b>	Modalità di revisione delle azioni	
	Criteri di miglioramento	<i>Per migliorare tale progetto occorre un maggior coinvolgimento dei docenti</i>
	Descrizione delle attività di Diffusione dei risultati	<i>I risultati vengono comunicati dalla referente a tutti gli alunni; i nomi dei vincitori vengono diffusi sul sito della scuola.</i>
	Note sulla possibilità di implementazione del progetto	<i>Diffusione della conoscenza del sito dell'Anisn e dell'archivio dei giochi scientifici.</i>