

---

## COMUNICATO STAMPA

### **MOSTRA INTERATTIVA GIOCA E IMPARA IL MONDO DEI NUMERI E DELLE FORME**

**16 maggio 2015  
10.00-12.00**

**Aula Chiesetta –San Felice- Via San Felice, 7, Pavia**

Nell'ambito delle attività di formazione e intervento nell'a.s. 2014-2015, proposte nelle scuole della provincia di Pavia aderenti alla scuola *LA SCUOLA EDUCA IL TALENTO*, sono state utilizzate metodologie di didattica inclusiva che hanno previsto attività curricolari di potenziamento per sostenere o sviluppare le potenzialità di ciascun alunno che vengono presentate nella Mostra realizzata dagli alunni e docenti degli IC di Villanterio e Certosa di Pavia.

Il progetto vuole offrire a tutti gli alunni momenti di apprendimento, attraverso il confronto e la sperimentazione in piccoli gruppi di *cooperative learning*, che possono rispondere ai bisogni educativi specifici della reale fascia di livello a cui essi appartenessero, indipendentemente dalla classe frequentata.

Le attività sono state realizzate interamente da insegnanti formati nella tematica della plusdotazione, supervisionati dall'équipe del LabTalento dell'Università di Pavia e rappresentano proposte didattiche attive e innovative per costruire metodologie didattiche a portata di mano che hanno permesso ai bambini di imparare senza noia ma in modo stimolante e coinvolgente. Attraverso la magia della "scatola di specchi", le attività di costruzione e manipolazione dei solidi, gli indovinelli sui dadi, i giochi di visualizzazione, il disegno sui geopiani si vogliono far sperimentare ai partecipanti attività stimolanti per alunni della Scuola Primaria.

Nella Scuola Secondaria di Primo Grado le proposte si centrano sull'uso delle tecnologie per promuovere la conoscenza delle strumentazioni tecnologiche a supporto della didattica e dell'apprendimento. Le proposte sono volte ad educare al pensiero computazionale contestualizzando le proposte didattiche nei contesti virtuali al fine di fornire strumenti efficaci per l'utilizzo delle apparecchiature e dei dispositivi elettronici con cui dovranno necessariamente interagire e farli diventare materia scolastica imparando a risolvere problemi con l'aiuto del calcolatore.

Il progetto che ha coinvolto una rete di scuole presenti nella provincia, si è posto perciò una duplice valenza: da un lato infatti la responsabilizzare degli alunni sulla necessità di uno sviluppo adeguato tra produzione di cibo e sfruttamento delle risorse disponibili nel rispetto dell'ambiente e dall'altro la promozione e l'acquisizione di competenze di programmazione informatica arrivando a padroneggiarne le competenze attraverso la realizzazione di un videogioco.

La giornata sarà occasione di un sereno confronto-scambio tra alunni, insegnanti, genitori e operatori su come la scuola possa davvero sviluppare competenze per la vita.

***Vi aspettiamo tutti desiderosi di imparare giocando!!!!***