STEAM....IN GIOCO

Progetto A.S. 2024/2025

Insegnante:Elisa Gallo

FINALITÀ

“ La creatività non è altro che un’intelligenza che si diverte!”
Albert Einstein

Le finalità del progetto tendono a stimolare la libera creatività degli alunni e il potenziamento delle abilità attinenti le discipline scientifiche, matematiche, tecnologiche ed artistiche in modo sinergico.

Destinatari del progetto

Il progetto è rivolto a tutti i bambini della scuola primaria, ma anche ai docenti per coinvolgerli nella creazione di una comunità di pratiche.

Per le classi prime e seconde verranno proposte attività che applicheranno le discipline STEAM dalla manipolazione di oggetti semplici utilizzati nella costruzione per la comprensione dei processi.

Per le altre classi le attività proporranno l'utilizzo anche del digitale attraverso l'uso di programmi ed applicazioni scelti e selezionati a seconda del tipo di attività proposta.

Durata

Il progetto si svolgerà durante l'anno scolastico, a partire dal mese di novembre secondo le richieste.

Spazi

Gli spazi utilizzati saranno le aule delle classi interessate o i laboratori presenti nella scuola creati grazie al progetto del PNRR.

Materiali

I materiali occorrenti consisteranno prevalentemente in materiale di recupero: bottiglie di plastica, tappi, rotoli di carta igienica e di scottex, vasetti di yogurt, posate di plastica…

Altro materiale a corredo di facile reperibilità:

fogli A4 o carta colorata, attaches,elastici,scotch,forbici,colori, matite, righelli,palloncini, cannucce, stecchini…

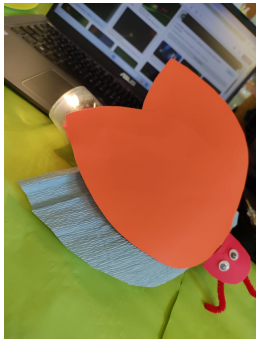
Strumentazione più specifica come motorini, schede magnetiche, led sarà messa in dotazione in laboratorio.

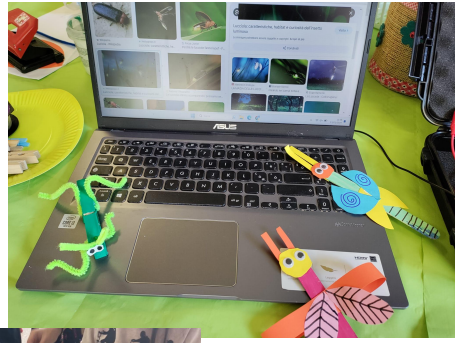
DAL TINKERING AL DIGITALE E VICEVERSA

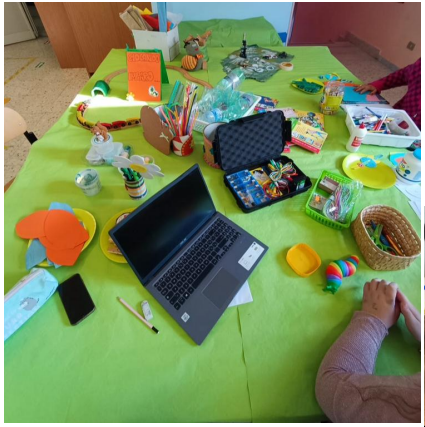
Con la tecnica del TINKERING che significa “armeggiare” i bambini potranno scoprire il mondo delle arti e delle scienze attraverso la proposta di attività ludiche e interdisciplinari. Potranno esplorare la realtà che li circonda in modo libero, pratico e divertente sperimentando apprendimenti significativi sia individualmente che in gruppo.

A seconda delle età verranno coinvolti in eventi e laboratori diversificati. I più piccoli potranno in libertà creare semplici giochi con materiali da riciclo. I bambini più grandi saranno coinvolti in esperienze sia pratiche che digitali comprese attività di gamification.

ALCUNI NOSTRI LABORATORI….







Risultati attesi

- Stimolare l’inventiva e la creatività
- Potenziare la abilità matematiche legate al problem solving
- Motivare tutti, bambini e bambine, alla scoperta dei fenomeni scientifici
- Avviare alla tecnologia attraverso il gioco potenziando le abilità manuali
- Avviare ad un uso consapevole e didattico del digitale
- Sviluppare le abilità sociali e relazionali

Descrizione dei laboratori

Per le classi che non hanno usufruito delle attività proposte l'anno scorso le stesse potranno essere nuovamente svolte e/o rivisitate.

Esse sono le seguenti:

1.Creazione di Scrabble machine (motorizzate e non) e

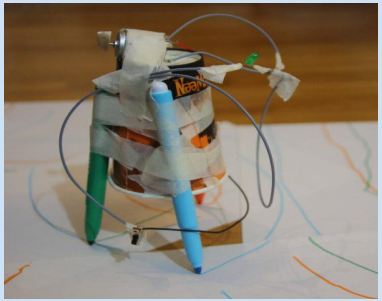
2.Realizzazione di automata da utilizzare anche per lo storytellig

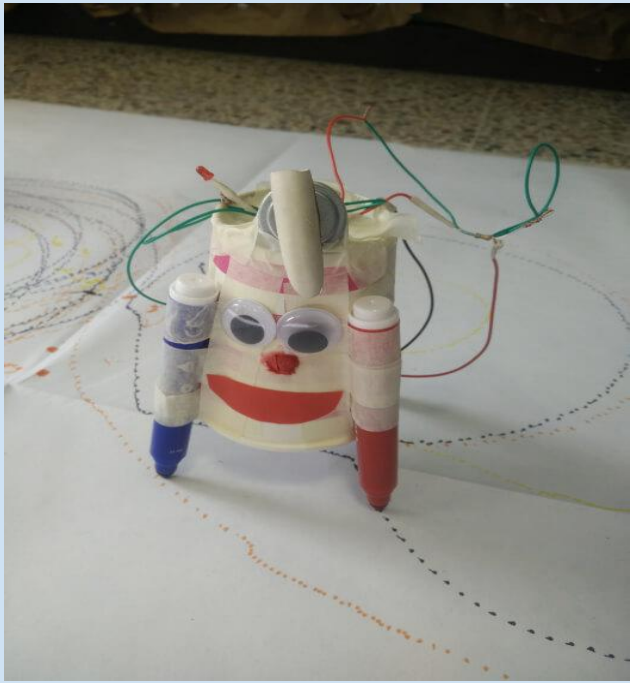
3.Macchine semplici (ballon car, catapulta…)con collegamento alla programmazione digitale

La tipologia delle attività potrà essere modificata e rivista in modo flessibile nel corso dell'anno, compatibilmente con le esigenze dei vari gruppi classe e delle progettazioni dei docenti

VOLTEGGIANDO NELL' ARTE.... CON LE SCRABBLE MACHINE

https://youtu.be/KjCGmDCMPKo





RACCONTANDO CON LE AUTOMATA

Le automata sono delle macchine semplici

che consentono durante la loro costruzione

di sperimentare attraverso il tinkering

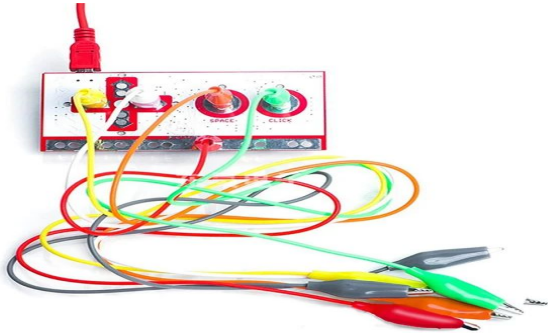
le leggi della fisica e della matematica

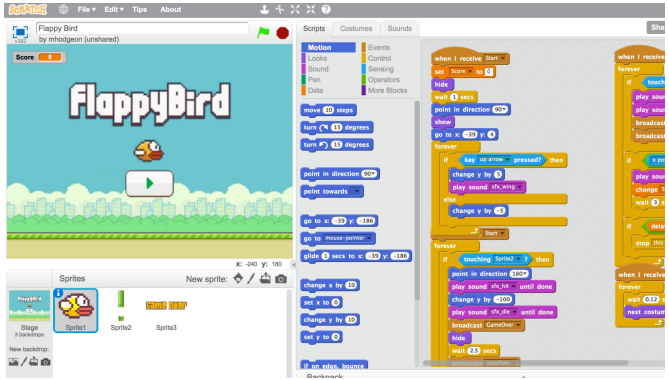
di potenziare le abilità legate al problem solving ed alla manualità,nonchè favorire l'attitudine artistica e creativa.

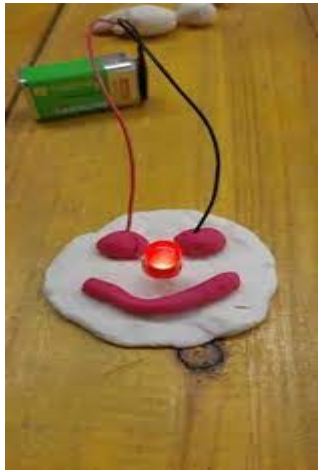
La creazione dei personaggi saranno poi lo spunto per avviare un' attività di Storytellig.

SPERIMENTANDO CON IL DIGITALE

Grazie all'interazione delle discipline STEAM i bambini potranno sperimentare e costruire ad esempio circuiti unendo tecnologia e digitale ed esplorando scienza e tecnica in modo pratico e divertente.Le attività che possono essere ideate sono molteplici e possono rispondere alle curiosità dei bambini motivandoli ed appassiondoli verso discipline sentite lontane.

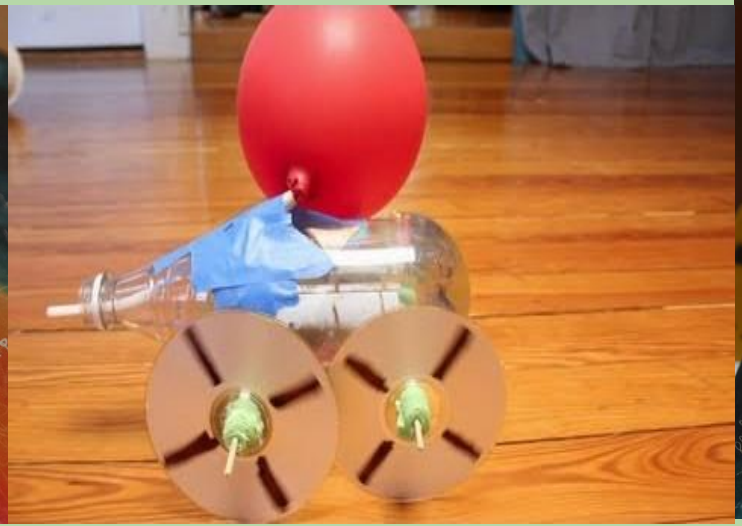


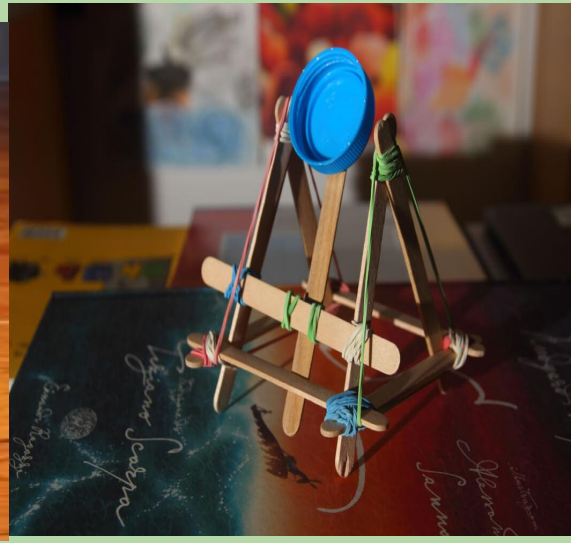




Come leonardo….alla scoperta delle macchine

Attraverso la scoperta di alcune delle macchine semplici già inventate da Leonardo da Vinci i bambini si cimenteranno nella loro costruzione sperimentando attraverso il gioco la applicazione di regole della fisica e formule matematiche.





LA CREATIVITÀ DELL' ARTE ED IL DIGITALE SI INCONTRANO….

Il progetto intende sollecitare la creatività spontanea attraverso la creazione di personaggi o artefatti liveri per poi collegarli al digitale attraverso delle schede elettroniche. Tale attività permetterà di armonizzare e potenziare sia la manualità coniugandola con l' elemento virtuale attraverso l'utilizzo del programma Scratch.

E ANCORA….

La progettualità dell’ attività si espande ad altre aree come quella linguistica in quanto il personaggio creato diventa il protagonista della storia narrata con lo storytelling o ancora con il digital story telling.

SCHEDA DI PROGETTO

PIANIFICAZIONE DIDATTICA

ANNO SCOLASTICO 2024 / 2025

Denominazione Progetto:

STEAM…. IN GIOCO

Responsabile Progetto:

Ins. Elisa Gallo

***I campi contrassegnati da asterisco sono obbligatori**

Descrizione sintetica del progetto *

Sintetica descrizione dei contenuti
Durante il corso dell' anno scolastico, per avvicinare i bambini alle discipline STEAM nella progettazione curricolare verranno inseriti laboratori che includeranno attività di tinkering e utilizzo del digitale. *L' intento ulteriore è anche quello di formare una comunità di pratiche tra gli altri docenti coinvolgendoli nella progettazione di attività didattiche innovative.*

Ordine di scuola e docenti coinvolti *

Indicare i plessi che parteciperanno alle attività proposte ed indicare i docenti coinvolti nella realizzazione del progetto	
Plesso Pertini *5B*	*Docenti del plesso che ne faranno richiesta* *E. Gallo, S. Leonetti, S.Papa*

Obiettivi formativi *

Indicare le finalità del progetto
Potenziare e sviluppare conoscenze ed abilità connessi alle diverse discipline non solo a livello contenutistico, ma attraverso un apprendimento esperienziale ed autentico. In virtù della modalità laboratoriale inoltre verranno maggiormente sviluppata anche le competenze relazionali sociali e civiche.

Risultati attesi*

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire.
Consolidamento ed approfondimento delle competenze disciplinari *Sviluppo della capacità critica e della capacità di fare collegamenti e connessioni tra le aree* *Miglioramento della motivazione e delle qualità relazionali* *Coinvolgimento degli studenti e benessere emotivo*

Destinatari

Classi e sezioni, numero di alunni
Classe 5B

Metodologie

Modello di intervento, strategie didattiche e di apprendimento
Attività di tipo collaborative, pratiche e laboratoriali, brainstorming, Peer to peer, Problem solving

Altri soggetti coinvolti *

Rapporti con altre istituzioni,enti, partners, genitori…

Risorse umane

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario.
Docenti

Durata *

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua
Intero anno scolastico

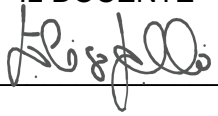
Attività previste

Illustrare le fasi operative individuando le attività
In ogni laboratorio i bambini parteciperanno sin dalla fase della progettazione, dell' organizzazione dei materiali e della realizzazione

Prodotto finale

Indicare il prodotto o la manifestazione conclusiva che si intende presentare/organizzare, prevedendo anche una data di chiusura delle attività.
Manufatti ed esperimenti

Monitoraggio e valutazione

Strumenti per rilevare i dati e criteri di valutazione
Osservazione sistematica e griglie

IL DOCENTE