

Digit@IWeek



**“I CODE, YOU CODE, WE MAKE ...
WE THINK, TELL AND CREATE”**

Articolazione dei laboratori

Le attività dei laboratori saranno in linea con quanto inserito nel progetto di rete presentato dalle scuole. Per le scuole primarie si propone la modalità intensiva. Le attività saranno organizzate a gruppi classe, in linea con le normative di distanziamento previste. Ogni gruppo sarà guidato da uno o più esperti, dalle insegnanti di classe secondo il proprio orario di servizio e se possibile da un tutor. Si alterneranno attività manuali con la costruzione di manufatti, la creazione di materiali utili alla composizione di percorsi digitali. Si faranno esperienze dirette di alcuni fenomeni scientifici. Le proposte saranno adeguate all'età dei bambini permettendo loro di essere i veri protagonisti del percorso di apprendimento. Ogni gruppo svolgerà 10 ore di attività laboratoriali in quote giornaliere di h. 02:30. Ogni attività sarà accompagnata da progetto dettagliato redatto dall'esperto di competenza, concordato con le scuole.

I laboratori

L'organizzazione dei laboratori nelle diverse sedi seguirà la presente tabella:

Titolo laboratorio	Tipologia di laboratorio	Monte ore
<i>“Ipazia col naso all'insù”</i>	<ul style="list-style-type: none">⇒ STEAM⇒ Making⇒ Coding⇒ Gamification⇒ Vlog	60
<i>“A scuola con Otto Robot”</i>	<ul style="list-style-type: none">⇒ integrazione robotica storytelling-AR anche con il proiettore interattivo.⇒ Coding⇒ Vlog	20

Dettaglio progetti



“Ipazia col naso all’insù” Questa attività sarà ispirata da Ipazia d’Alessandria, una delle menti più brillanti del suo tempo, studiosa di matematica e di astronomia che arrivò a formulare un’ipotesi sul movimento della terra. Proprio questa sua passione per la terra e i pianeti ha portato ad elaborare un corso che da una parte approfondisce il personaggio storico, dall’altra analizza le sue passioni,

come quella per l’astronomia e il sistema solare. Questo permette di introdurre elementi di divulgazione scientifica e allo stesso tempo di proporre attività più propriamente riconducibili a quelle tipiche dei makers e dei fablab. Il percorso si snoda attraverso molteplici attività:

- Contesto STEAM -
- Grafica vettoriale
- Coding Unplugged
- Coding programmazione
- Attività Maker e Tinkering
- Realtà aumentata (AR)
- Gamification

Una delle caratteristiche di questo percorso è la sua intrinseca inscindibilità degli argomenti trattati: non si tratta quindi di una successione di step che devono essere esauriti completamente prima di poter passare al successivo ma di un intreccio che porta avanti parallelamente più attività, ciascuna con un accento differente, sui diversi temi proposti.

Tutto il percorso laboratoriale sarà documentato in Vlog curati dai ragazzi stessi con la guida dei formatori.



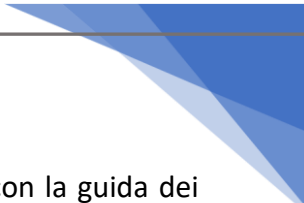
Il progetto **“A scuola con Otto Robot”** farà acquisire ai bambini il pensiero computazionale attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco sviluppando competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente. Li aiuterà a comprendere cosa sono gli oggetti Smart e gli algoritmi.

Aiutati da Otto, l’amico Robot, costruiranno un percorso aumentato grazie alla AR e VR (per i più grandi) visitando attraverso la fantasia e la tecnologia ambienti reali, esploreranno luoghi conosciuti con occhi nuovi.



“Una traccia al femminile” è una proposta progettuale che intende aiutare i bambini a riflettere sull’importanza del superamento delle barriere di genere molto spesso ancora latenti nella nostra cultura. La ricerca di storie di donne famose nel tempo per il contributo dato nei diversi campi dello scibile aiuterà a dare il giusto valore al contributo di tutti. Si cercheranno esperienze della realtà territoriale unitamente a donne famose nella storia.

Le storie raccolte e rielaborate attraverso lo Storytelling e il digital storytelling verranno raccolte in una linea del tempo resa interattiva attraverso AR e VR.



Tutto il percorso laboratoriale sarà documentato in Vlog curati dai ragazzi stessi con la guida dei formatori.

Considerazioni finali

Tutto il materiale prodotto durante i laboratori, i Vlog e il reportage fotografico delle attività sarà caricato sul Sito Internet creato per il progetto. A tal fine sarà opportuno predisporre la documentazione necessaria per la privacy e le liberatorie per procedere alle videoregistrazioni. Occorre inoltre fornire precise indicazioni agli esperti, ai tutor e ai docenti presenti perché vigilino sul corretto uso del materiale video/fotografico e venga verificato prima della pubblicazione in rete. In caso di necessità si fornirà alla scuola le indicazioni necessarie al rispetto del diritto d'autore.