

Istituto comprensivo "Cesare Consonni"

ARCENE (BG)



SteamSchool!

Articolazione dei laboratori

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 attività laboratoriali in quote giornaliere di. 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:

Descrizione:



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.

Il percorso si snoda attraverso molteplici attività:

- Contesto STEAM -
- Grafica vettoriale
- Coding Unplugged
- Coding programmazione

- Attività Maker e Tinkering
- Realtà aumentata (AR)



“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. Saranno inoltre approfonditi alcuni aspetti delle scoperte fatte dalle scienziate attraverso attività di making e ricerche mirate.

Una delle caratteristiche di questo percorso è l’intrinseca inscindibilità degli argomenti affrontati: 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 aspetti di un unico tema proposto, creando così una circolarità.

I gruppi svolgeranno il proprio percorso sperimentando in modo diretto le diverse attività che concorreranno a creare un unico prodotto finito.

Tutto il percorso laboratoriale sarà documentato in Vlog curati dai ragazzi stessi con la guida di un formatore.

I laboratori

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

Titolo laboratorio	Tipologia di laboratorio	Monte ore
<i>“A scuola con Otto Robot”</i>	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ integrazione robotica storytelling-AR anche con il proiettore interattivo. ⇒ Coding ⇒ Gamification ⇒ Making 	60
<i>“Una traccia al femminile”</i>	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Virtual Biography ⇒ AR e VR ⇒ STEAM 	40

Totale alunni 130