

PROGETTO STEMLAB

Le discipline STEM supportano lo sviluppo di competenze come il pensiero analitico, il problem solving, il team working, la creatività e il pensiero divergente.

I bambini saranno stimolati a generare nuove idee e tecnologie.

Il progetto prevede l'utilizzo di metodologie cooperative ed inclusive come il cooperative learning e la didattica laboratoriale.

Il cooperative learning si basa sull'utilizzo di gruppi per migliorare l'apprendimento e il coinvolgimento in classe.

La didattica laboratoriale permette all'alunno di essere parte attiva del processo di apprendimento, di acquisire conoscenze e competenze attraverso la formulazione e la sperimentazione di ipotesi.

23/09/2024

I codici e la pixel art.

Attività ludiche propedeutiche al linguaggio di programmazione.

Creazione di messaggi crittografati e rappresentazione di disegni attraverso precise istruzioni.

30/09/2024

Giochiamo con i percorsi.

Coding unplugged.

Attività di Coding svolte senza l'ausilio di mezzi tecnologici.

7/10/2024

Percorsi e Bluebot.

Attività finalizzate a realizzare percorsi nello spazio e ad apprendere le basi dei linguaggi di programmazione.

14/10/2024

Percorsi e Bluebot.

Attività finalizzate a realizzare percorsi nello spazio e ad apprendere le basi dei linguaggi di programmazione.

21/10/2024

Un gattino per il Coding. Programma Scratch.

Scrittura di un codice per il computer.

28/10/2024

I circuiti elettrici.

Simulazioni online e creazione di circuiti con led, batterie e filo di rame.

4/11/2024

I circuiti elettrici.

Costellazioni e lucciole luminose.

Creazione di oggetti luminosi.

11/11/2024

Elettronica educativa

Creazione di circuiti elettronici attraverso moduli magnetici.

18/11/2024

Elettronica educativa

Creazione di circuiti elettronici attraverso moduli magnetici.

25/11/2024

Attività Tinkering.

Apprendere sperimentando con strumenti e materiali di vario genere.

Progettazione e costruzione di oggetti a partire da materiali contenuti in una tinker box.

2/12/2024

Attività Tinkering.

Apprendere sperimentando con strumenti e materiali di vario genere.

Progettazione e creazione di oggetti a partire da materiali contenuti in una tinker box.

Presentazione dei progetti alla classe.

9/12/2024

Attività Tinkering: la macchina dei semi.

Osservare un modello e provare a realizzarlo.

Imparare a prevedere i problemi e le possibili soluzioni.

16/12/2024

Attività Tinkering: una sfilata creativa.

Creazione di un cartamodello.

13/01/2025

Attività Tinkering: una sfilata creativa.

Realizzazione di un costume utilizzando materiale riciclato.

20/01/2025

Attività Tinkering

Creazione di accessori per i costumi creati nel precedente incontro.

Presentazione dei lavori alla classe.