

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

STEM - Viaggiatori digitali - 4° e 5° primaria

Scheda operativa per progetto "Viaggiatori digitali"

PNRR STEM e Multilinguismo" Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università – Investimento 3.1 "Nuove competenze e nuovi linguaggi" (DM 65/2023) - INTERVENTO A.

Titolo del Progetto: "SEMPRE PIU' COMPETENTI INSIEME" Identificativo Progetto: M4C1I3.1-2023-1143-P-40719

VOCE	CONTENUTO
A - Titolo attività	Viaggiatori digitali
B - Descrizione sintetica del progetto	<p>Il progetto porta in classe il digitale come attività didattica trasversale attraverso il Coding, l'iPad, le sue applicazioni.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Il progetto didattico "Viaggiatori digitali" è un percorso modulare e interdisciplinare per coinvolgere studentesse e studenti nello studio delle discipline STEM.2. Le discipline direttamente coinvolte fanno riferimento sia all'ambito scientifico (Scienze, Tecnologia, Coding e Matematica) sia a quello umanistico (Italiano, Storia, Geografia, Arte).3. Il corso è strutturato in 15 ore ed è modulabile per max n. 15 studenti delle classi 4° e 5° della scuola primaria; si propone di diffondere una didattica creativa e attiva che renda tutti gli studenti protagonisti dell'apprendimento e coinvolga maggiormente le studentesse nell'apprendimento dell'uso del digitale.4. Il progetto didattico si basa sulla scoperta di luoghi visitati dagli studenti e dalle studentesse, documentati attraverso l'uso creativo di strumenti digitali. Studentesse e studenti saranno coinvolti nella riproduzione del loro viaggio attraverso la creazione di mappe, lo studio dei luoghi, lo storytelling e la condivisione con podcast, video ed ebook.

VOCE	CONTENUTO
<p>C - Descrizione dettagliata dell'intervento</p>	<p>Intro generica sull'importanza della formazione in ambito STEM, funzionali ad accrescere le competenze digitali, a coinvolgere gli studenti anche nello studio di discipline altre, ad introdurre metodologie didattiche innovative, a ridurre la disparità di genere in ambito tecnico/tecnologico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare un diario di classe con foto di presentazione (foto live di se stessi e foto di lettere pre creare il proprio nome) 1 h • Esplorare Mappe (individuare una località sulle mappe e creare un percorso di gruppo) 1h • Fare schizzo del luogo del cuore 1h • Raccontare un luogo con una cartolina 1 h • Creare un poster fotografico 1h • Realizzare un video per promuovere un luogo con il greenscreen 2 h • Creare una storia in un luogo conosciuto con Lego Education Spike Essential 2 h • Registrare un podcast 4 h • Creare un libro con i luoghi raccontati dalle studentesse e dagli studenti 3 h
<p>D - Competenze - Conoscenze attivate con l'attività</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppo di competenze linguistiche. • Sviluppo di competenze di problem solving e pensiero computazionale. • Acquisizione di contenuti disciplinari (Letteratura, Geografia, Storia, Matematica, Scienze, Tecnologia). • Sviluppo di competenze grafiche e geometriche. • Sviluppo della creatività attraverso app di foto, audio e video.
<p>E - Cosa serve per il workshop? app - hardware - altre utilità</p>	<p>Hardware: 15 iPad; 15 Apple pencil, Apple TV, Digital board, microfono, luci, Lego Education Spike Essential</p> <p>Materiale cartaceo e vario: carta, cartoncini, forbici, colla, riviste di viaggi, asta per iPad</p> <p>App: Libri, Pages, Keynote, Fotocamera, Sketchbook Express, iMovie, Mappe, memo vocali, GarageBand, Classroom.</p> <p>Materiale digitale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creare libri digitali - Creatività per tutti: foto - Creatività per tutti: disegno - Creatività per tutti: video

VOCE	CONTENUTO
Note di compilazione	<p>Dettaglio sulle azioni formative per il coding, pensiero computazionale e robotica: la formazione integrata di Coding, Pensiero Computazionale e Robotica prevede corsi di programmazione accessibili, come quelli legati alla piattaforma Lego Education, per sviluppare competenze a vari livelli. Le attività saranno centrate sul pensiero computazionale promuovendo il problem-solving e il team working. Si realizzeranno attività interdisciplinari collegando queste competenze a materie come geografia e storia, ma anche italiano e arte stimolando la creatività.</p> <p>Parità di genere</p> <p>Nel progetto si intendono utilizzare le tecnologie emergenti per uso didattico, per suscitare l'interesse (e, se possibile, il programma di studi e la carriera) delle bambine e dei bambini nelle STEM.</p> <p>Integrare i robot educativi fin dalla prima infanzia consente alle bambine di interagire con macchine intelligenti che emulano varie modalità di comportamento, da quello vegetale a quello animale e, in misura limitata, degli esseri umani. Collaborare con robot allo scopo di promuovere lo sviluppo di complesse e straordinarie abilità umane, come il pensiero algoritmico, la curiosità cosmica, il pensiero laterale e la creatività, apre la strada alla partecipazione di tutta la classe rendendo le STEM un elemento di accessibilità. Coinvolgendo le diverse intelligenze presenti, si possono realizzare progetti concreti che mirano a obiettivi etici e sociali, con un'applicazione tangibile nella vita di tutti i giorni.</p>