



UN PONTE CON LE STEAM

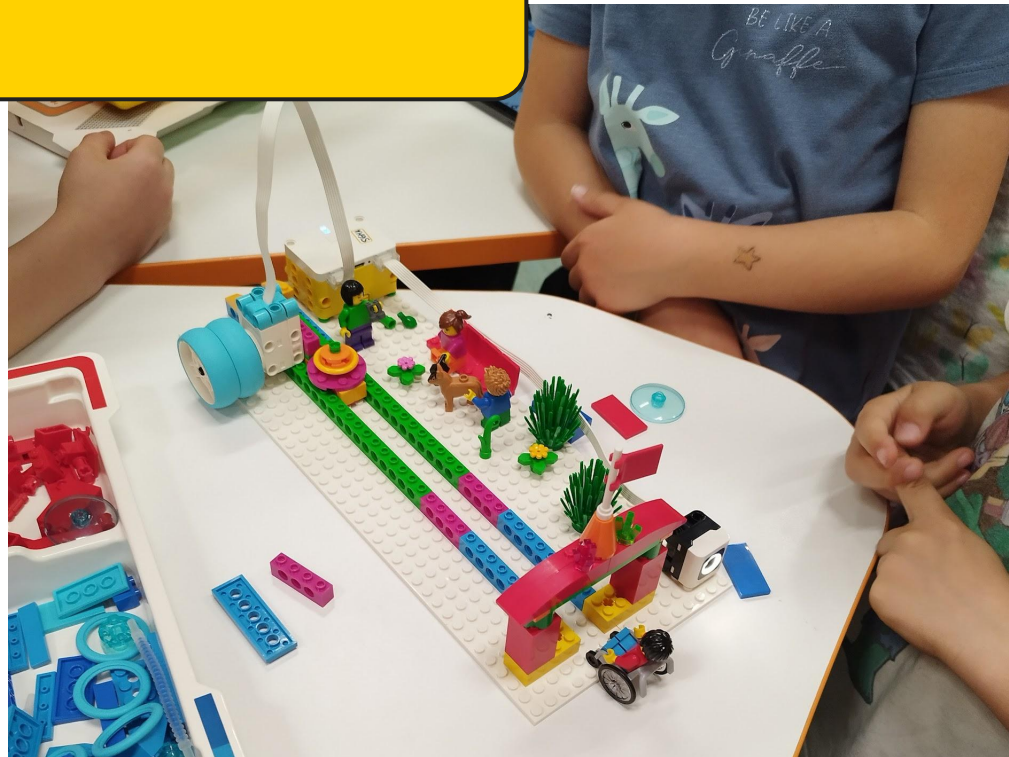
Il digitale che unisce le generazioni scolastiche

Progetto di Peer to Peer che prevede la realizzazione di attività steam a partire dalle classi prime della scuola primaria avvalendosi del supporto volontario dei ragazzi della scuola secondaria di primo grado. Questi ultimi assumono il ruolo di tutor e guidano i bambini della primaria nelle attività, aiutandoli a comprendere concetti, a sviluppare abilità e a costruire competenze che loro hanno appreso precedentemente.

Discipline coinvolte:

- educazione civica
- italiano

Attività progettata nell'a.s. 2024-2025 da: Clarissa Conticelli



Obiettivi



Obiettivi di apprendimento

Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:

- utilizzare il pensiero computazionale e la creatività attraverso la programmazione e la robotica educativa
- apprendere in modo significativo anche attraverso la peer education.
- Dialogare tra i diversi ordini di scuola.
- comunicare, lavorare in gruppo
- riconoscersi in una comunità scolastica
- utilizzare lego education
- programmare a blocchi
- modificare un progetto per renderlo più funzionale

COMPETENZE DIGICOMP 2.0:

- Alfabetizzazione su informazioni e dati
- comunicazione e collaborazione
- Creazione di contenuti digitali
- Sicurezza
- Risoluzione di problemi

Metodologie e valutazione



Metodologie didattiche

Seleziona le **metodologie** più adatte per raggiungere gli obiettivi di apprendimento:

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Apprendimento cooperativo | <input type="checkbox"/> Peer tutoring |
| <input type="checkbox"/> Debate | <input type="checkbox"/> Problem-based learning |
| <input type="checkbox"/> Didattica laboratoriale | <input type="checkbox"/> Project-based learning |
| <input type="checkbox"/> Gioco di ruolo | <input type="checkbox"/> Altro: |
| <input type="checkbox"/> Lezione frontale | |

Cosa valutare

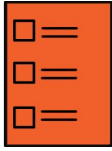
Per valutare l'attività osserva:

- cooperazione
- sviluppo dell'idea
- creazione attiva
- creatività

Puoi valutare l'attività mediante:

- elaborato finale
- spiegazione operativa





Preparazione

Durata

2 ore a laboratorio

Setting d'aula

- Tavoli ad isola

Tecnologie e strumenti

- Dispositivi tecnologici
- set lego education spike essentia





Scaletta

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
Es: 5min	Dividere la classe in gruppi da tre	
5 min	Consegnare ad ogni gruppo un set lego e un tablet/computer	
5 min	Lettura condivisa del progetto che si vuole costruire: ogni progetto ha una storiella iniziale	
1 ora	Inizio dell'attività specificando bene i ruoli: costruttore, lettore delle istruzioni e cercatore dei pezzi. Questi ruoli non sono fissi bensì si cambiano ogni tot tempo. Fine della costruzione: momento di abbellimento e personalizzazione del lego costruito	
30/40min	Programmazione base. Sfida con cambiamento del lego costruito per migliorarlo. es: cambio l'avvio, facendo avviare il motore con il sensore visivo. oppure inserisco un led, oppure modifico la giostra per renderla utilizzabile da più personaggi lego...	
15 min	restituzione condivisa con difficoltà e intuizioni per le modifiche.	

