



Documento di progettazione e condivisione dell'attività didattica



Boosting Digital
Capacity





PICCOLI DATA-SCIENTIST ALL'OPERA!!

Descrivere brevemente l'attività didattica

L'attività si configura come un compito di realtà che prevede la realizzazione di pannelli creativi da inserire sulle pareti della nuova aula STEAM di istituto per visualizzare le preferenze tra gli studenti del secondo ciclo del plesso sulle discipline afferenti all'area STEAM. L'indagine sarà condotta inizialmente in classe e sulle altre classi terze per poi essere rivolto alle classi quarte e quinte.

Destinatari classe 3B scuola primaria plesso Fontana

Discipline coinvolte:

- MATEMATICA (DATI E PREVISIONI)
- ARTE E IMMAGINE
- TECNOLOGIA

Attività progettata nell'a.s. 2025-2026 da:

[ins.te](#) Musmanno Filomena



Obiettivi



Obiettivi di apprendimento

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

- Raccogliere semplici dati a partire da un dato tema
- registrare dati in modo puntuale senza errori di conteggio
 - costruire istogrammi rispettando scale e colori
 - Identificare correttamente la moda,traendo conclusioni logiche
 - utilizzare semplici materiali in modo originale e curare l'aspetto estetico del lavoro
 - collaborare attivamente al lavoro di gruppo e alle discussioni proponendo riflessioni critiche
 - comunicare le scoperte fatte a partire dalla visualizzazione creata

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- le fasi per condurre un'indagine statistica
- il concetto di moda
- differenti modalità di rappresentazioni dei dati raccolti

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 | |

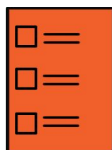
Cosa valutare

Per valutare l'attività osserva:

- competenze matematiche (raccolta e analisi dei dati
competenze trasversali (creatività, collaborazione

Puoi valutare l'attività mediante:

1. domande stimolo sull'analisi dei dati (il COSA), sullo stimolo critico(il PERCHE'), SUL PROBLEM SOLVING (cosa farebbe la differenza)
2. scheda "Diventiamo Data -expoler" per la raccolta dei dati
3. griglia osservativa sui processi creativi e di collaborazione
4. valutazione tra pari mediante "badge degli esperti": DATA SCIENTIST, CREATIVE ENGINEER,, GREAT OBSERVER



Preparazione

Durata

... ore

Setting d'aula

Esempio:

- Tavoli ad isola
- Un tavolo dedicato ai materiali

Tecnologie e strumenti

Elenca le tecnologie e gli strumenti necessari per l'attività. Esempio:

- Dispositivi tecnologici LIM
- Materiale di cancelleria (pennarelli, cartoncini, chincaglierie...)
- ...

Cosa è necessario fare prima dell'attività

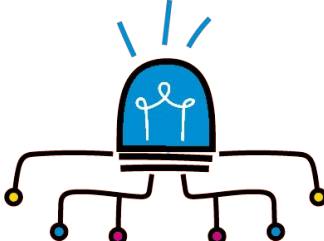
Dettaglia qui la tua checklist. Esempio:

- brainstorming sull'acronimo STEAM e preconoscenze
- stesura della scheda per la raccolta dati
- creazione del modello della mappa di mezzo per la condivisione delle immagini creative su ciascuna lettera dell'acronimo STEAM



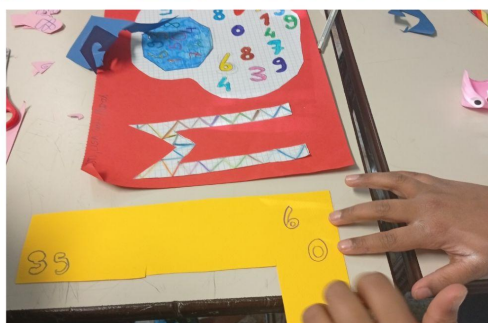
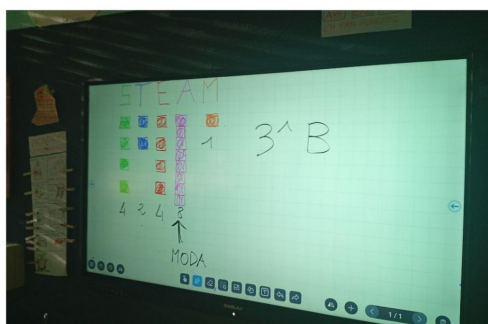
Scaletta

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
PRIMO INCONTRO 2 ore	<ul style="list-style-type: none">● brainstorming sull'acronimo STEAM● - mappa di mezzo da assegnare a ciascun gruppo in base alla lettera dell'acronimo steam assegnata● -condivisione degli elaborati prodotti	Esempio: mappa di mezzo lim
SECONDO INCONTRO 2	<ul style="list-style-type: none">● lezione di aritmetica sulle fasi dell'indagine statistica● compilazione della scheda "DIVENTIAMO DATA EXPLORER"● conduzione della conversazione sui dati emersi attraverso le domande guida	LIM uso dell'app POLYPAD per la visualizzazione di manipolativi legati ai dati scheda strutturata
TERZO INCONTRO 2 ORE	<ul style="list-style-type: none">● ripresa delle mappe di mezzo● creazione dei project work su cartoncino per la raccolta dati su ciascuna lettera dell'acronimo steam● Tinkering per realizzare gli elaborati di "data visualization"	cartoncini cancelleria , materiale di recupero
DA DEFINIRE	fase successiva per la raccolta dati nelle altre classi della scuola , elaborazione digitale e allestimento finale in aula steam	

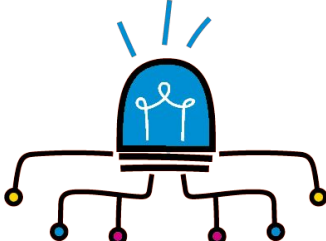


Condivisione di materiali prodotti

E TU DI CHE STEAM SEI FATTO ?!



Attenzione: non è possibile caricare immagini che raffigurino persone riconoscibili, i contenuti che non rispettano questa condizione verranno rimossi.



Condivisione di materiali prodotti

E TU DI CHE STEAM SEI FATTO ?!

Attività STEAM: Scheda Data-Explorer

◆◆ SCHEDA: Diventiamo Data-Explorer!

1. IL SONDAGGIO Segna un trattino per ogni voto dei compagni:

- Scienza ◆◆:
- Tecnologia ◆◆:
- Engineering ◆◆:
- Art ◆◆:
- Matematica +:

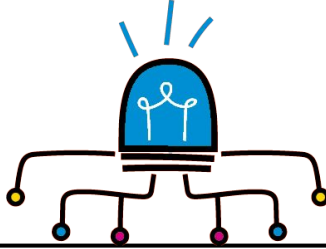
2. LEGENDA COLORI Assegna un colore a ogni materia:

- S = _____
- T = _____
- E = _____
- A = _____
- M = _____

3. IL MIO GRAFICO Colora un quadratino per ogni voto ricevuto (parti dal basso!).

4. ANALISI DATI

- Qual è la materia con più voti (MODA)? _____
- Qual è la materia con meno voti? _____
- Quanti bambini hanno votato in tutto? _____



Condivisione di materiali prodotti

E TU DI CHE STEAM SEI FATTO ?!

Discussione STEAM: Domande Guida per la Classe

◆◆ Domande Guida per la Discussione STEAM

ANALISI (Il "Cosa")

- Quale materia vince il premio della "montagna più alta"? ◆◆
- Ci sono materie con lo stesso numero di voti? Come sono le loro colonne?
- Se sommiamo i voti di due materie, cosa succede? +

RIFLESSIONE (Il "Perché")

- Perché secondo voi la materia [X] ha vinto?
- C'è un risultato che vi ha sorpreso? Perché? ◆◆
- Se facessimo questo sondaggio ai vostri genitori, cambierebbe qualcosa?

PROBLEM SOLVING (Il "E adesso")

- Se dovessimo comprare nuovi materiali per la classe, cosa sceglieremmo guardando i dati?



- Come possiamo far scoprire la bellezza delle materie con meno voti? ◆◆

TITOLO CREATIVO

- Quale titolo diamo al nostro cartellone? 🖋️



Consigli e note

Scrivi qui i consigli che daresti ai tuoi colleghi. Puoi anche indicare idee, libri, siti web e app che consiglieresti per rendere l'attività incredibile.

L'attività non è ancora conclusa e prevede una fase successiva di raccolta dati su altre classi dell'ic e sperimentazione di modalità digitali di restituzione dei dati raccolti a livello di istituto e allestimento finale della "DATA VISUALIZATION" in aula STEAM

DOPO la sperimentazione



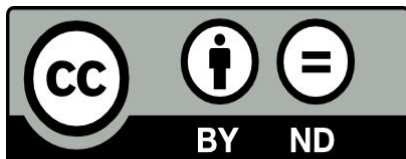
POST-IT

Licenze

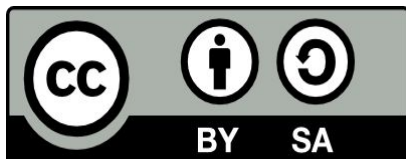
Scegli una licenza creative commons da attribuire a questo tuo documento
Scopri [qui](#) cosa sono le licenze Creative Commons



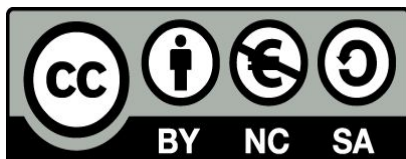
CC BY
Attribuzione



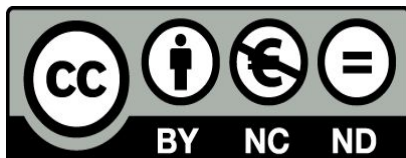
CC BY-ND
Attribuzione - Non Opere
Derivate



CC BY-SA
Attribuzione - Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-SA
Attribuzione - Non Commerciale -
Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-ND
Attribuzione - Non Commerciale - Non
Opere Derivate