

LABORATORIO DI SCIENZA TECNOLOGIA ARTE

PREMESSA	Oggi più che mai è importante sensibilizzare bambine e bambini di tutte le età verso lo sviluppo di competenze adeguate per vivere da protagonisti il nuovo umanesimo digitale e prepararsi al proprio futuro professionale, liberi da pregiudizi culturali o di genere. Il metodo scientifico rende ancora più interdisciplinare l'approccio apprenditivo, offrendo agli alunni la possibilità di sperimentare, ipotizzare e collaborare in modo creativo.
DESTINATARI	Classi 2A e 2B scuola primaria
COMPETENZE DA SVILUPPARE	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad imparare • Competenze di base in scienze tecnologia e arte • Competenze digitali • Competenze sociali e civiche • Spirito di iniziativa, creatività
FINALITA'	Stimolare l'apprendimento delle materie STEM
OBIETTIVI DI RIFERIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e i processi di ricerca-azione. • Sviluppare il pensiero creativo. • Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo. • Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze. • Utilizzare fonti informative di generi differenti. • Conoscere e utilizzare il metodo scientifico nella pratica quotidiana. • Osservare, misurare, passare al modello. • Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione. • Elaborare creativamente produzioni personali e oggetti con materiale di recupero.
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Motivazione. • Ricerca in rete. • Creative learning. • Progettazione. • Lavoro di squadra • Gioco.
CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none"> • Artefatti: finalità, funzioni, parti costitutive e materiali. • Progettazione e realizzazione di modelli di piccoli artefatti. • Utilizzo e manipolazione di materiale da recupero. • Reinterpretazione di immagini e simboli in modo personale.
FASE 1	La prima fase prevederà la ricerca in rete collettiva e guidata, del manufatto da realizzare in prossimità della festività del Carnevale. Si selezioneranno una serie di tutorial e successivamente, gli alunni si accorderanno sulla scelta dell'oggetto da costruire, in base al materiale da riciclo più facilmente reperibile e all'entusiasmo riscosso. Seguiranno attività di progettazione, per pianificare il lavoro da svolgere e il percorso da seguire per raggiungere

	l'obiettivo. Infine si provvederà al recupero degli strumenti necessari e del materiale da riciclo utile alla costruzione e decorazione personalizzata del manufatto.
FASE 2	Nella seconda fase si passerà alla costruzione pratica del manufatto, attraverso l'assemblamento creativo del materiale recuperato. Gli alunni lavoreranno in gruppo con la possibilità di interagire tra loro per far circolare idee e soluzioni. Attraverso la componente ludica si reinterpreterà la modalità di apprendimento, stimolando l'entusiasmo derivante dal sentirsi artefici del gioco e del progetto.
VERIFICA E VALUTAZIONE	Osservazioni sistematiche in itinere e finali. Interesse e coinvolgimento degli alunni. Compito di realtà.
RACCORDO CON LE ALTRE DISCIPLINE	Scienze, tecnologia, arte e immagine

FASI ORGANIZZATIVE DELL'ATTIVITA' STEAM: REALIZZAZIONE DELLO

SPARACORIANDOLI



