

PROGETTO PNRR DI ATTUAZIONE DELLE COMPETENZE STEM
INVESTIMENTO 3.1: “ POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE STEM”

Tempi	17 ore da suddividere nelle due classi (da Novembre 2024 a Marzo 2025). 8h30min in III A e 8h30min in III B. Da svolgere in orario curricolare per gli alunni.
Titolo	<i>GiocaGiurassico</i>
Risorse	Materiale didattico; risorse multimediali (PC, digital board); applicazioni digitali, Scratch
Personale	Docenti interni
Destinatari	Classe III A - III B
Prodotto	Scrivere una storia preistorica e creare un mini fumetto con Scratch.

PROFILO DELLE COMPETENZE

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia	• Riconosce e risolve problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate e giustificando il procedimento seguito. • Progetta e realizza semplici artefatti creativi spiegando le fasi del processo. • Utilizza le più comuni tecnologie, individuando le potenzialità applicative.
Competenza digitale	• Utilizza le nuove tecnologie e svolge semplici attività. • Scrive un semplice programma per realizzare un artefatto creativo.
Competenza imprenditoriale	• dimostrare originalità e spirito di iniziativa; • assumersi le proprie responsabilità, chiedendo aiuto quando si trova in difficoltà o fornendolo a chi lo chiede; • saper analizzare se stesso per misurarsi con le novità e gli imprevisti.

CURRICOLO STEAM

NUCLEO FONDANTE	Contenuti	Competenze
CODING E TINKERING Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.	1-Progettazione e realizzazione di percorsi per robot 2 - Progettazione di animazioni di sprite in ambiente "scratch" e anche con più personaggi nello stesso stage in ambiente "Scratch lab"	Pensiero critico Comunicazione Collaborazione Creatività

ESPERIENZE ATTIVATE

- Confronto fra pari, pianificazione e strutturazione di un'attività, esperienze di collaborazione e compartecipazione.
- Individuazione di situazioni problematiche concrete.

METODOLOGIA

- Brainstorming
- Lezione frontale e laboratoriale,
- Lavoro a coppie e in piccoli gruppi.
- EAS (Episodi di apprendimento situato)
- Lezione partecipata
- Discussione di gruppo
- Learning by doing
- Coinvolgimento attivo dell'alunno nel rispetto degli stili di apprendimento individuali

VALUTAZIONE

- In itinere e finale.
- Osservazione Creatività, autonomia, tempi di esecuzione del lavoro.

PIANO DI LAVORO

- Fase1: Visione del video “C’era una volta l’uomo. Nasce la Terra” e successivo brainstorming per la raccolta delle informazioni già possedute e da ricercare. Spiegazione delle Ere Geologiche attraverso l’ausilio del sussidiario e video. Visione del video “Dinosaur Animation - Cartoon for Children” (<https://www.youtube.com/watch?v=zBkjFGYKMhA>) per individuare le caratteristiche e differenze dei principali tipi di dinosauri.
- Fase 2: Divisione in gruppi per svolgere una ricerca (con materiale digitali) sul dinosauro assegnato.

Condivisione delle linee guida di ricerca:

- 1.dove e quando il dinosauro è vissuto
- 2.com’era fatto
- 3.cosa mangiava
- 4.come cacciava (se carnivoro)
- 5.come viveva
- 6.curiosità.

Valutando poi

- 1.la qualità dei contenuti della ricerca,
- 2.la chiarezza dell’esposizione orale,
- 3.i comportamenti e le relazioni all’interno del gruppo.

- Fase 3: Organizzazione delle informazioni raccolte in una mappa costruita con il programma Canva.
- Fase 4: Strutturazione di un mini fumetto con protagonista un dinosauro.
- Fase 5: Presentazione e uso di scratch

La fase 5 verrà suddivisa in sotto-fasi per permettere di insegnare agli alunni l’uso della piattaforma Scratch partendo dai comandi basi per poi arrivare all’elaborato finale, un fumetto con il dinosauro.

- Fase 6: Condivisione a gruppi con le altre classi del plesso per mostrare la realizzazione del fumetto con la piattaforma.