

TITOLO del Progetto: “Arte tridimensionale”

Premessa

I bambini devono essere educati al digitale fin da piccoli affinché ne sfruttino le potenzialità in maniera consapevole. Partendo da un'alfabetizzazione digitale, si arriva allo sviluppo del pensiero computazionale, essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società e le tecnologie del futuro, non come consumatori passivi, ma come utenti attivi. Il pensiero computazionale, che è alla base del coding, è un processo mentale per la risoluzione di problemi costituito da strumenti concettuali utili per affrontare molti tipi di problemi in tutte le discipline e non solo perché direttamente applicati nei calcolatori, nelle reti di comunicazione. I benefici del “pensiero computazionale” si estendono a tutti gli ambiti disciplinari per affrontare problemi complessi, ipotizzare soluzioni che prevedono più fasi, immaginare una descrizione chiara di cosa fare e quando farlo. L'importante è che lo sviluppo del pensiero logico computazionale sia avviato e facilitato sin dai primi anni della scuola primaria.

Curricolo integrato

In coerenza con il nostro PTOF il nodo focale del Curricolo verticale sono le competenze specifiche che rimandano alle otto competenze chiave europee di riferimento, soprattutto a quelle competenze che richiamano la competenza digitale. Pertanto presuppone una didattica flessibile, integrata e laboratoriale di cui questo progetto è una esplicita rappresentazione.

Le attività di studio saranno finalizzate a:

- Avviare allo sviluppo del pensiero computazionale;
- Confrontarsi, scambiare idee e opinioni, ipotizzare, sperimentare, verificare
- Promuovere l'apprendimento attraverso il fare

Scheda Progetto

Obiettivi, contenuti, finalità: questo progetto intende fornire strumenti concreti per utilizzare la didattica computazionale e il coding a scopo educativo, attraverso lezioni innovative e stimolanti, al passo con le esigenze dei nativi digitali.

Gli alunni impareranno ad utilizzare il mezzo tecnologico in modo attivo e consapevole e a sperimentare nuove modalità e nuovi contesti per riflettere, cooperare e sviluppare la creatività.

Risultati attesi:

1. Sviluppo delle competenze relative al pensiero computazionale e al Coding
2. Padronanza degli strumenti innovativi di Coding

3. Promuovere la maturazione delle soft skills (competenze trasversali) con particolare attenzione al pensiero critico, alle abilità di analisi, al problem solving, alla capacità progettuale, al lavoro di gruppo e alle abilità interpersonali e comunicative;
4. Creare competenze spendibili in peer-education.

Strumenti utilizzati

Scratch, con il quale possono essere programmate storie interattive. Giochi e animazioni. Scratch insegna ai giovani a pensare in maniera creativa, a ragionare in modo sistematico e a lavorare in maniera collaborativa.

Minecraft, il videogame più giocato al mondo. Equivale a disporre di un lego digitale con il quale si possono costruire mondi ricreando strutture e molto altro ancora.

Merge Cube, un cubo olografico per la realtà aumentata realizzato in gomma semirigida color argento nero con tanti simboli su ogni facciata. Se abbinato ad apposite App, permette di utilizzare e dare vita a oggetti in 3D in realtà aumentata attraverso l'uso della fotocamera del dispositivo e immergendo l'oggetto 3D nell'ambiente reale. Consente agli studenti di apprendere e creare in modi completamente nuovi (apprendimento attivo).

Modalità di attuazione

L'approccio pedagogico di riferimento alla base del progetto sarà "non formale" correlato da attività che coinvolgono gli studenti con strategie "hands-on" per aiutare l'apprendimento tramite pratiche "learning by doing". La costruzione della conoscenza è il risultato naturale del mix di: esperienza di creazione ideativa, sperimentazione, osservazione diretta degli effetti delle proprie azioni e condivisione, in un contesto altamente motivante. In questa prospettiva, le tecnologie e gli ambienti di apprendimento innovativi consentono di espandere le possibilità di apprendimento degli studenti. Le attività sono costruite ponendo molta attenzione sulla ricerca (solitamente collaborativa) di soluzioni effettive e operative rispetto al problema posto in partenza. Infine viene stimolato il

Cooperative Learning basato sulla collaborazione degli studenti organizzati in piccoli gruppi con lo scopo di raggiungere obiettivi comuni e di aiutarsi a vicenda.

Destinatari del progetto

Alunni scuola Primaria I.C. "P.zza Borgoncini Duca" Plesso San Francesco d'Assisi fino ad un massimo di 32 divisi in due gruppi. Nel caso in cui ci fossero più iscrizioni verranno privilegiati gli alunni delle classi quinte, poi delle classi quarte e così via.

Tempi e fasi di applicazione: Ogni alunno potrà partecipare da un minimo di 4 incontri ad un massimo di 8 incontri. Ogni incontro avverrà il giovedì e avrà una durata di due ore dalle 16,30 alle 18,30 presso il plesso San Francesco d'Assisi.

Il corso avrà la durata di 16 ore frontali.