

A SCUOLA DI CREATIVITA' CON LE



EVENTO FINALE 14 DICEMBRE 2024

Scuola Polo di didattica digitale I.C. Perugia 12

Due giornate

Venerdì 13 dicembre 2024 –
COINVOLGIMENTO DEGLI
INSEGNANTI E DELLE FAMIGLIE

Sabato 14 dicembre 2024 –
COINVOLGIMENTO DELLE
CLASSI



DICEMBRE

Seminario sulle tematiche e presentazione
dei lavori svolti dalle classi



DICEMBRE

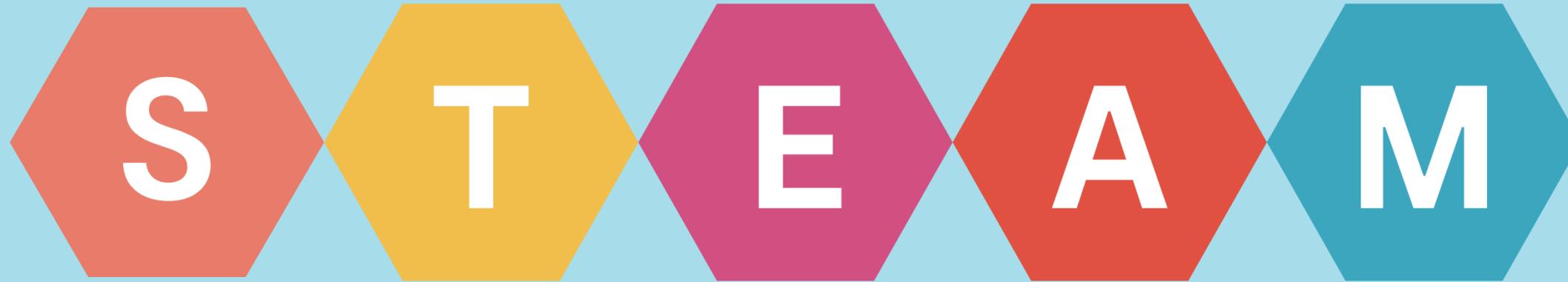
Mattino:

Stand dell'innovazione

Pomeriggio:

Laboratori STEM dm 65

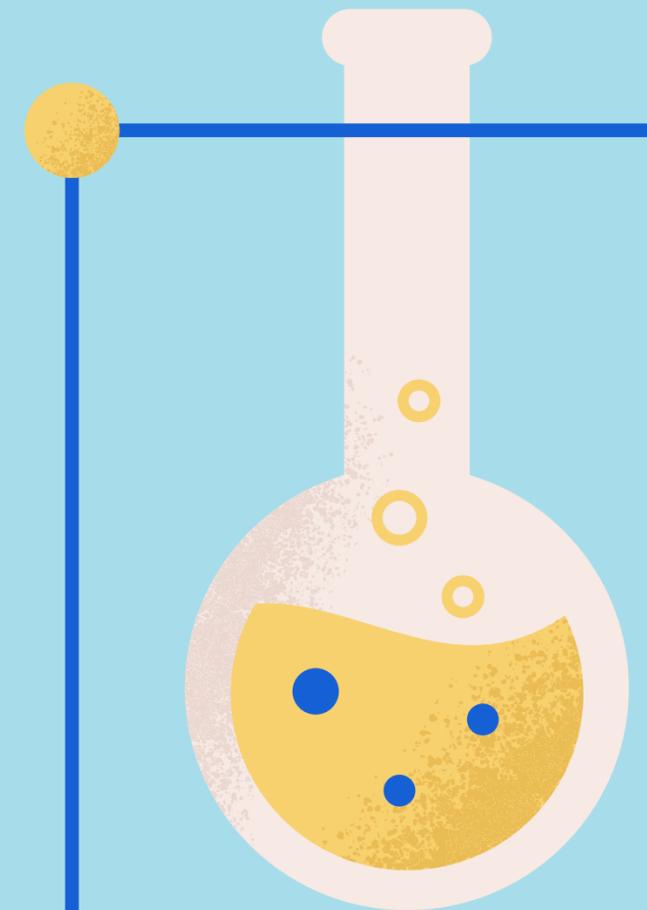
D



raccolta digitale di risorse STEAM create dagli alunni

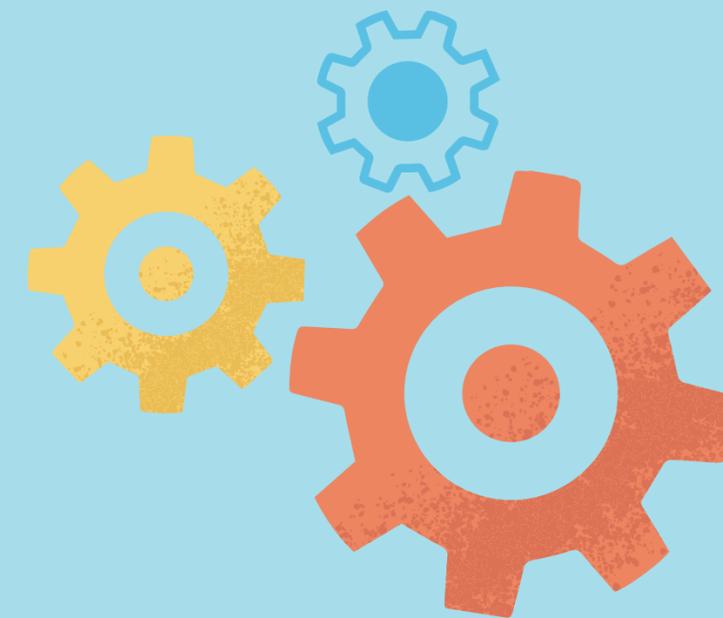
Raccolta digitale di risorse STEM per bambini ricoverati in ospedale – Comitato per la vita “Daniele Chianelli”

La proposta nasce dalla prospettiva di diffondere e valorizzare la didattica digitale e le discipline STEM anche al di fuori della scuola e per tutti i piccoli cittadini. Molti sono i bambini che stanno affrontando una fase della propria vita lontani dalle numerose possibilità sociali e di arricchimento che la Scuola oggi offre, spesso anche in isolamento. Il nostro progetto si fonda sulla condivisione di buone pratiche di didattica digitale con curvatura STEM e produzione di contenuti digitali da parte di studenti e docenti. Per questa ragione e per garantire un'educazione di qualità basata sui valori della vita e della solidarietà, crediamo sia significativa la realizzazione di una raccolta di video tutorial per la presentazione di attività STEAM da offrire ai piccoli cittadini che sono in ospedale o svolgono terapia in day hospital.



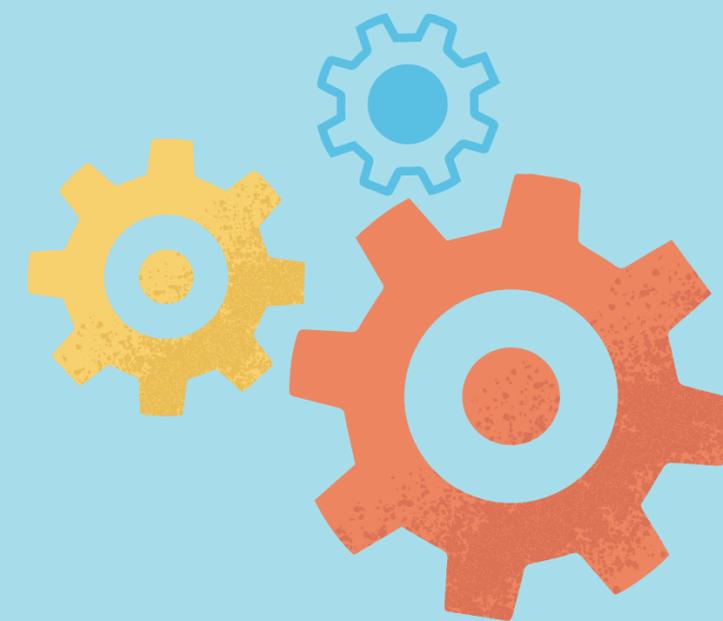
LA GUIDA DIGITALE STEM PRODOTTA DAI BAMBINI

- video di durata massima di 5 minuti
- scheda descrittiva formato .pdf
- dimensione massima del video 20 MB
condiviso con link esterno



LA GUIDA DIGITALE STEM PRODOTTA DAI BAMBINI

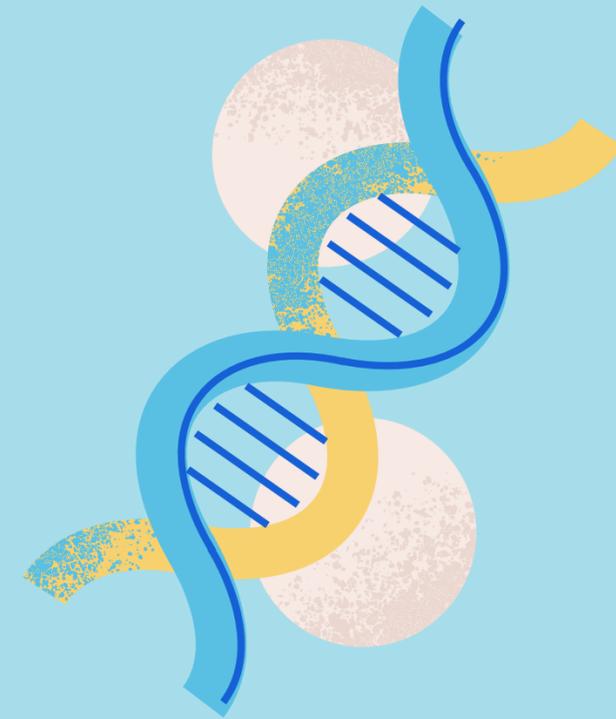
Attraverso l'uso creativo di materiali cartacei e di riciclo, incoraggiare gli alunni, a realizzare un semplice artefatto (gioco, storytelling digitale, lapbook, ecc.) con o senza integrazione di circuiti elettrici o interazioni con schede di prototipazione, applicazioni per la programmazione a blocchi, piccoli robot seguendo l'ottica delle discipline STEAM.



CAMPI DELLA SCHEDA

ESEMPIO

SEGUE UNA STRUTTURA ESEMPLIFICATIVA
DELLA SCHEDA DA COMPILARE
(IL MODELLO SARA' CONDIVISO)



SCHEMA DELL'ATTIVITÀ PRESENTATA DALLA CLASSE

- **Attività presentata:**
STORYTELLING CON
SCRATCH
- **Foto:** del prodotto
- **Titolo dell'esperienza:** I
GIORNI DELLA SETTIMANA
- **Video tutorial:** (link del video)
- **Età di riferimento:** 6-7 ANNI



Cosa devi saper già fare? (prerequisiti):

- SAPER LEGGERE
- Conoscere i giorni della settimana
- Utilizzare gli indicatori spaziali (avanti, indietro, dx...)



Cosa imparerai a fare? (obiettivi di apprendimento)

- Imparare ad usare il linguaggio di programmazione a blocchi visuali (ScratchJr)
- Utilizzare il pensiero computazionale
- Affrontare situazioni problematiche
- Potenziare gli apprendimenti relativi al tempo ciclico della settimana



Con che cosa potrai realizzare questa esperienza?

- Tablet o PC con connessione ad Internet
- Applicazione Scratch Jr (indicazione per scaricare l'applicazione)



QUALCHE ATTIVITA'

RETI
COLLABORATIVE

[LINK](#)

LABORATORI
DM 65 –
AUTOMATA

[LINK](#)

[LINK](#)

[LINK](#)

GUIDA STEM

[LINK](#)

