



STEM Epiche!

primaria | secondaria I grado | secondaria II grado



Titolo attività

STEM epiche!

Descrizione sintetica del progetto

Il progetto porta in classe il coding e la robotica come attività didattica trasversale attraverso l'iPad e la robotica educativa.

1. Il progetto didattico "STEM epiche!" è un percorso modulare e interdisciplinare per coinvolgere studentesse e studenti nello studio delle discipline STEM.
2. Le discipline direttamente coinvolte fanno riferimento sia all'ambito scientifico (Scienze, Tecnologia, Coding e Matematica) sia a quello umanistico (Italiano, Storia, Geografia, Arte).
3. Il corso è strutturato in moduli di **10 ore** ed è modulabile per max **n. 20 studenti** della scuola primaria o della secondaria di primo grado o del biennio della secondaria di secondo grado; si propone di diffondere una didattica creativa e attiva che renda tutti gli studenti protagonisti dell'apprendimento e coinvolga maggiormente le studentesse nell'apprendimento del Coding.
4. Il progetto didattico si basa sul viaggio di Ulisse, tratto dal poema omerico dell'Odissea. Studentesse e studenti saranno coinvolti nella riproduzione del viaggio attraverso la creazione di mappe, lo studio dell'opera, il pensiero computazionale, la programmazione di robot.

Descrizione dettagliata dell'intervento

Intro generica sull'importanza della formazione in ambito STEM, funzionali ad accrescere le competenze digitali, a coinvolgere gli studenti anche nello studio di discipline altre, ad introdurre metodologie didattiche innovative, a ridurre la disparità di genere in ambito tecnico/tecnologico.

Gli studenti e le studentesse svolgeranno attività didattiche creative per ripercorrere il viaggio di Ulisse utilizzando il Coding e la robotica educativa. Saranno ad esempio impegnati nella riproduzione della mappa del viaggio o nella costruzione dell'imbarcazione; studieranno nel frattempo le basi della programmazione con Swift Playgrounds e Sphero; infine programmeranno Ulisse/Bolt all'interno della mappa.

Aggiungere qui maggiori informazioni relativamente al livello di scuola e informazioni sull'impatto che il progetto avrà sul PTOF della scuola.

Competenze e Conoscenze attivate con l'attività

- Sviluppo di competenze linguistiche e capacità di memorizzare caratteristiche e struttura di un'opera letteraria.
- Sviluppo di competenze di problem solving e pensiero computazionale.
- Acquisizione di contenuti disciplinari (Letteratura, Geografia, Storia, Matematica, Scienze, Tecnologia).
- Sviluppo di competenze grafiche e geometriche.
- Sviluppo della creatività anche attraverso il Coding.

Prezzo

Prezzo 'totale' incluso di formazione 10 ore e materiale didattico (es. noleggio iPad) € 1.582,00