



STEAM AsSorDante (Alumni scuole Sormani Dante)

Abstract del progetto

I bambini di 9 anni sono entrati nella scuola primaria proprio nel periodo in cui sono state adottate le misure per contenere il Covid 19 (distanziamento, mascherine, rapporti sociali limitati); non è stato facile quindi, per questi bambini, conoscersi e intrecciare i naturali rapporti con i compagni e gli insegnanti. Da qui l'esigenza di un progetto che li coinvolga in prima persona facendoli diventare parte attiva in una società tecnologicamente ricca e pervasa da media e tecnologie digitali. Gli alunni della 3^A della scuola "Dante" sono già inseriti in un progetto di Cl@sse Digit@le e sono affiancati e accompagnati dall'insegnante nello sviluppo delle competenze che servono a gestire consapevolmente gli strumenti tecnologici. L'IC "Carminati" e la Scuola dell'Infanzia "Sormani" hanno deciso di destinare una parte del finanziamento ricevuto dal bando "E-state E + Insieme" per realizzare un progetto che vede gli alunni della 3^A del plesso "Dante" fare da tutor agli alunni dell'ultimo anno della scuola "Sormani" nell'utilizzo degli strumenti informatici, nel linguaggio del Coding, nella robotica e nel Tinkering.

Il contesto di riferimento è dunque caratterizzato da bambini e bambine nati nell'era del digitale e che con esso hanno familiarità, utilizzando quotidianamente strumenti e dispositivi digitali soprattutto per socializzare o per il tempo libero per offrire loro nuovi stimoli e nuove opportunità. Il Coding e il pensiero computazionale permettono agli alunni di esplorare i concetti base della programmazione iniziando dall'analisi di semplici sequenze che li porteranno a scoprire i concetti della programmazione in contesti quotidiani e dunque interattivi. Combinando le competenze acquisite nelle attività di Coding e nelle sessioni di Robotica, realizzeranno con materiale di riciclo dei prodotti di tipo artigianale che poi progetteranno con semplici programmi e sfideranno i compagni a seguire il debugging del loro lavoro.

Obiettivi e competenze

- Potenziare la capacità di discernimento, accertare la pertinenza e distinguere il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni.
- Utilizzare adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti di tipo artigianale o digitale.
- Implementare l'utilizzo di materiali e strumenti, tecniche espressive e creative esplorando le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- Introdurre il concetto di programmazione e programmare usando le sequenze
- Stimolare la creatività individuale e collaborativa
- Favorire la collaborazione e la condivisione

App e materiali

- Scratch
- Lego WeDo
- Codable
- Droni
- Ozobot
- Arduino
- Materiali di riciclo
- iPad e dispositivi mobili
- Varie...

Cronoprogramma

- 2 ore a settimana in un giorno da concordare (giovedì o venerdì) dopo le 15.15 per un totale di 25/30 ore. Periodo di svolgimento fine settembre/fine marzo.

Tipologia di beneficiari

- 19 alunni della 3^A plesso "Dante"- età 8-9 anni circa
- 25 alunni dell'ultimo anno scuola "Sormani" età 5 anni circa

Luogo di svolgimento delle principali azioni

- Scuola dell'Infanzia "Sormani" di Lonate Pozzolo
- Scuola Primaria Dante" di Lonate Pozzolo

Interconnessioni con altri enti

- Scuola Dante e Scuola Sormani di Lonate Pozzolo
- Idea.Lab via Molino, 2 – Busto Arsizio
- Partecipazione di alunni degli Istituti tecnici in alternanza scuola lavoro