

scuole primarie

4-11 Febbraio 2024 settimana



Education



COSA SONO LE STEAM?

I campi STEAM sono le aree della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria, delle arti e della matematica.



Primaria Viale della Vittoria

1[^] A
INDOVINA CHI...
MASCHERE IN
MOVIMENTO

Realizzazione di una maschera personalizzata, utilizzando materiali vari, realizzazione di gruppo di percorsi disegnati a terra, da eseguire, dapprima personalmente, poi programmando una Blue-Bot

2[^] A
PENSARE CON LE MANI

Riproduzione con materiali semplici, della quotidianità come carta, cartone, cannucce, argilla e simili... di opere d'arte in particolare anche quadri e/o sculture di artisti famosi.

3[^] A
PAESAGGI GEOMETRICI

Ripasso delle caratteristiche delle figure piane e realizzazione successiva su cartoncini per comporre dei paesaggi geometrici bidimensionali, per passare alla tridimensionalità costruendo alcuni solidi

4[^] A
GIOCHIAMO CON I
POLIGONI

Per mezzo di GeoGebra in gruppo si costruiranno e manipoleranno graficamente alla LIM le varie figure geometriche, così da evidenziarne le caratteristiche per poi passare alla costruzione del gioco "Inferno-Paradiso"

5[^] A
LA STORIA INSEGNA... È
L'UOMO CHE NON IMPARA:
DALLA PROPAGANDA
NAZISTA
ALLE FAKE NEWS DEL XXI
SECOLO

Attività di ricerca con strumenti informatici di pagine e testimonianze sulla Shoah e sulla propaganda nazista; attività di rappresentazione grafica e statistica intorno all'analfabetismo funzionale e alle fake news.

Primaria S. Agostino

1[^] A/ 1[^]B

IL NOSTRO PIANETA AMICO

partendo dai quattro elementi aria, acqua, terra e fuoco si approfondiranno i vari ambienti naturali nei quali coesistono esseri viventi e non viventi. Si procederà successivamente alla costruzione di Pixel art riferiti ai 4 elementi.

2 [^] B

STORIE DI ESSERI VIVENTI E NON VIVENTI

Si realizzeranno attività per guidare i bambini a riflettere sull'importanza degli alberi che sono un bene per la natura, con letture a tema, circle time, Brainstorming e lapbook

2 [^] A

DONNE CHE DANNO VITA ALLA VITA
RACHEL L. CARSON –
NADIA SPARKES

percorso didattico interdisciplinare per promuovere negli alunni la conoscenza del proprio ambiente di vita, sensibilizzarli al rispetto della Natura, far maturare la consapevolezza dell'importanza del ruolo di tutti e di ciascuno per poter salvaguardare e proteggere il Pianeta

3[^]A / 3[^]B

BEE CODING

Mediante il coding unplugged e l'uso delle bee boot i bambini potranno scoprire e conoscere il ciclo di vita delle api, Gli alunni infine costruiranno in gruppi un cartellone con lo schema sul ciclo di vita dell'ape.

4[^]A/4[^]B

INTERVISTA ALLE STELLE
CON MARGHERITA HACK

ritratto della scienziata e illustrazioni degli oggetti dei suoi studi (pianeti, stelle, meteoriti) corredati dalle relative didascalie: realizzazione di un cartellone.

3[^]B

MARGHERITA HACK ALLA SCOPERTA DELL'UNIVERSO

Visualizzazione di come è fatto un planetario, attraverso video e praticamente. Si ricostruiranno le orbite dei pianeti e i movimenti della Terra, del Sole e della Luna

5[^]A 5[^]B

GIOCARE CON LA SCIENZA

approfondimento di Castelnuovo Emma e Lovelace Ada. Costruzione di poligoni in movimento, Cartellone, Scrittura del linguaggio di programmazione con scratch. Sensibilizzazione alla cultura della donazione del sangue e anche alla solidarietà grazie alla mediazione di un volontario AVIS che illustrerà alcune tematiche legate alla associazione.

Primaria N. Mandela

CLASSI PRIME
"IL PICCOLO BRUCO MAI SAZIO"

un percorso multidisciplinare che accompagna i bambini a riflettere sull'importanza della sana alimentazione ma anche a porsi delle domande. Per imparare uno dei misteri della natura, per crescere insieme a un simpatico bruco che non smette mai di mangiare, per diventare farfalle e spiccare il volo, tra fantasia e realtà.

CLASSI SECONDE
IL PAGLIACCIO CON SCRATCH

Attraverso il linguaggio di programmazione a blocchi, gli alunni dovranno ricostruire l'immagine di un pagliaccio. I blocchi daranno indicazioni per realizzare la figura stimolando i bambini alla programmazione con creatività.

3^C
ALFABETIZZAZIONE DIGITALE: TINKERING, CODING E MAKING

Approccio multidisciplinare alle prime competenze digitali

- attività di ascolto e riflessione condivisa
- coding, debugging (uso di Zaplycode) e pixel art
- lezioni con modalità CLIL
- progettazione e realizzazione di un e-book da "Fantastic Mr Fox"
- realizzazione di cartelloni e video

CLASSI QUARTE
IL CIELO SU DI NOI

Realizzazione in piccoli gruppi, di alcuni esperimenti per trasformarsi per un giorno in scienziati. Approfondimento sui temi di aria e pressione. Per ogni esperienza si redigeranno una scheda con le conclusioni. Si realizzerà, infine, un barometro.

5^A E 5^E
A CLASSI APERTE
LABORATORIO DI SCIENZE
SUL CORPO UMANO

Gli organi dei diversi apparati e sistemi del corpo umano: studiare l'anatomia in modo diretto. Realizzazione di schede sperimentali e riproduzioni grafiche di organi/attività.

5^A E 5^E
GIOCARRE CON LA SCIENZA
E LA MATEMATICA
CASTELNUOVO EMMA E
LOVELACE ADA.

Costruzione di poligoni in movimento, Utilizzare la calcolatrice come strumento operativo, Cartellone



Una settimana ricca di attività che apre le porte alle STEAM nel nostro Istituto Comprensivo
Non solo un periodo ma un impegno costante verso nuove avventure

