

STEM

SCUOLA DELL'INFANZIA

BOMARZO

TITOLO: "Atelier Luce: dalla curiosità all'indagine scientifica 2 - Bomarzo"		
	Sezioni aperte alunni di 4 Anni	1 Edizioni 10 ore antimeridiano
Finalità Nel proporre un progetto sull' esplorazione-sperimentazione della luce, si vuole consentire a ciascuno di scoprire questo elemento in modo creativo, libero e ludico per favorire la curiosità e promuovere, divertendosi, il pensiero scientifico. Esprimersi e sperimentare liberamente con la luce, per scoprirne le proprietà e i fenomeni luminosi, sviluppando l'inventiva, la creatività e avviando al pensiero scientifico.		Descrizione: Il progetto di ispirazione STEM , prevede un percorso di indagine, esplorazione e sperimentazione ludico-creativa che favorisce la curiosità e pone le basi del pensiero scientifico, in un setting pedagogico stimolante e improntato al piacere di imparare divertendosi e creando insieme. Il progetto, nato dalla curiosità delle bambine e dei bambini si articolerà in cinque tappe : <ul style="list-style-type: none">· Buio e luce· Luce e colori· Giochi d'ombre· Esperimenti scientifici· Costruzioni luminose Le tappe, sono incentrate sull'approccio olistico, ludico e laboratoriale, e sviluppano i seguenti processi: ESPLORATIVO-SENSO PERCETTIVO legato alla all'immersione libera e spontanea nell'elemento luce; SCIENTIFICO-CREATIVO legato all'indagine e alla scoperta dei fenomeni luminosi.

GALLESE

TITOLO: "Il suono tra scienza e arte- Gallese		
	5 anni	1 edizione da 10 ore antimeridiano
Finalità: L'intervento educativo esposto, assume quindi una duplice valenza perché, se da una parte è volto a generare competenze scientifiche, stimola parallelamente, necessarie esperienze riflessive circa il proprio percorso esplorativo e di riconoscimento.		Descrizione: La logica programmatica di questo progetto vuole accompagnare i bambini in uno spazio fatto di note, espressioni musicali e colori, dove i suoni, nella loro scientificità, prendono meravigliosamente forma, diventando visibili, percepibili, tangibili e soprattutto esprimibili, mediante la musica

	e il colore che più amano e che più li rappresenta.
--	---

SANT'EUTIZIO

TITOLO: "Atelier creta: dalla manipolazione alla creatività trasformativa." - Sant'Eutizio		
	Classi tutti gli alunni	10 ore 1 edizione antimeridiano
Finalità Rafforzare l'identità personale, stimolare la creatività e potenziare il problem solving, sviluppare la capacità di osservazione ,sperimentare e manipolare materiali stimolando interesse e curiosità. Incentivare il pensiero computazionale e divergente. Promuovere lo sviluppo delle abilità sociali (capacità di interagire, collaborare e confrontarsi con gli altri).	Descrizione LABORATORIO CON LA CRETA I bambini attraverso la manipolazione e l'utilizzo di diversi strumenti realizzeranno oggetti di varia natura in base alla loro creatività.	

SCUOLA PRIMARIA

SORIANO

TITOLO: "Let's code!" - Soriano			
	Primaria Soriano	Classi 1	10 ore Pomeridiano
Finalità: - definire una sequenza di azioni in modo logico e coerente - individuare in un codice le funzioni presenti - team work skill: saper lavorare in gruppo per il raggiungimento dello stesso obiettivo - saper dare istruzioni in inglese per spostarsi sul reticolo e conoscere i nomi degli oggetti di uso quotidiano.			Descrizione: Il progetto ha l'intento di iniziare un percorso didattico incentrato sul "coding" o linguaggio di programmazione, in lingua inglese. I bambini, attraverso una serie di attività unplugged acquisiranno i concetti base dell'informatica e del linguaggio di programmazione. Gli alunni, guidati dalla docente, saranno in grado di trovare delle strategie per risolvere delle situazioni problematiche (problem solving). Il progetto prevede un lavoro di squadra che si svolgerà a coppie o in numero di quattro unità per gruppo. Il prodotto finale sarà il frutto di un lavoro in cui i bambini dimostreranno di aver collaborato e condiviso la loro esperienza con lo scopo di raggiungere un obiettivo comune.