

Titolo Percorso

Laboratori creativi from STEM TO STEAM

Tipologia

In presenza/Residenziale e on line

Data inizio

26/04/2022

Data di conclusione

...../2022

Durata (in ore)

25

Numero posti

50

Descrizione

“Io spero che il libretto possa essere utile a chi crede nella necessità che l’immaginazione abbia il suo posto nell’educazione; a chi ha fiducia nella creatività infantile; a chi sa quale valore di liberazione possa avere la parola.

Non perché tutti siano artisti, ma perché nessuno sia schiavo”.

(Gianni Rodari)

Il percorso STEAM vuole offrire ai docenti suggerimenti e attività didattiche laboratoriali che stimolano l'apprendimento e la creatività digitale attraverso il fare, l'armeggiare, il mettersi in gioco e la creazione di artefatti cognitivi immediatamente spendibili in sezione o in classe.

Attraverso la sperimentazione educativa legata all’Inquiry based learning, l'esperienza diretta, l'arte dell’immaginare, del fare, il digital storytelling, consideriamo l'insegnamento e l'apprendimento come processi gioiosi interdisciplinari che sono per tutti e che permettono di dare libero sfogo alla creatività e rappresentano palestre costanti del pensiero critico costruttivo.

L'idea di base è che la mente, per apprendere, ha bisogno di costruire e maneggiare materiali, oggetti reali, dispositivi; ha bisogno di osservare il mondo circostante e di rappresentarlo con quanto ha a portata di mano.

Si esploreranno la scienza, l'arte, la tecnologia, attraverso la costruzione di progetti, risolvendo situazioni problematiche, in modo da creare scenari significativi per tutti.

Il percorso creativo STEAM, supporta l'osservazione, la narrazione anche visiva ed espressiva e l'iterazione delle idee, attraverso attività di tinkering, la costruzione di mappe a tema per “giocare” con la robotica educativa su misura del bambino.

Si sperimenteranno alcuni strumenti digitali utili per ricostruire l'esperienza, per poter raccogliere disegni, frasi, testi dei bambini, per farli parlare e raccontare.

Regioni destinatarie della formazione

INTERO TERRITORIO NAZIONALE

Tipologia scuola

Scuola dell'infanzia, Scuola primaria

Area DigCompEdu

2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Livello di ingresso

B1 Sperimentatore/Intermedio/Conosce e utilizza in modo efficace e responsabile

Programma

Il corso prevede 20 ore di formazione in presenza, in attività laboratoriale in piccolo gruppi e 5 ore in modalità asincrona su classe virtuale con e-tivity pianificate di restituzione.

- Costruzione di attività immediatamente spendibili in classe.
- Digital storytelling e robotica educativa: costruzione di possibili scenari con materiale strutturato (cannucce) e di riciclo.
- Realtà aumentata: app per favorire l'osservazione di oggetti che risultano essere una miscela organica di scienza, arte e tecnologie, che permette a chi guarda di entrare nel laboratorio creativo.
- Costruzione di una città ecosostenibile.
- Costruiamo e facciamo muovere il mio amico: primi esperimenti di coding.
- Osservazione di fenomeni legati alla trasmissione di energia elettrica, eolica, idroelettrica e riproduzione di artefatti con materiale strutturato e da riciclo.

1° incontro - 26 aprile (in presenza/residenziale) ore 14,30/19,30-5 ore;

2° incontro - 27 aprile (in presenza/residenziale) ore 8,30/13,30; 5 ore;

3° incontro - 27 aprile (in presenza/residenziale) ore 14,30/19,30 5 ore;

4° incontro - 28 aprile (in presenza/residenziale) ore 8,30/13,30 5 ore;

5° incontro - 26 maggio (on line) ore 14,30/19,30 5 ore;

Relatori

Alfonsina Cinzia Troisi

Data inizio iscrizioni

...../2022

Data fine iscrizioni

...../2022

Tag

STEAM, Thinkering, gamification, coding, storytelling, digital storytelling, metodologie didattiche innovative, le competenze digitali, cooperative learning, apprendimento cooperativo, creatività, inquiry based learning, compiti di realtà, app per la didattica.