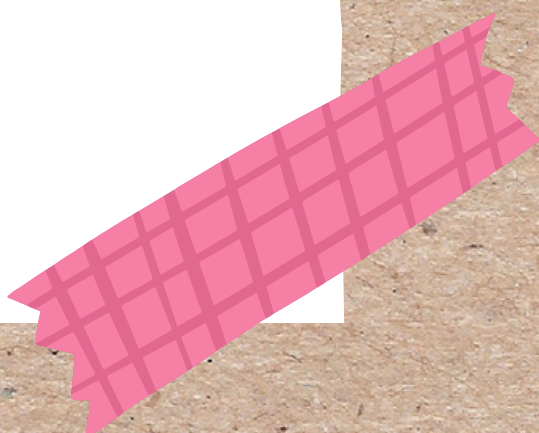
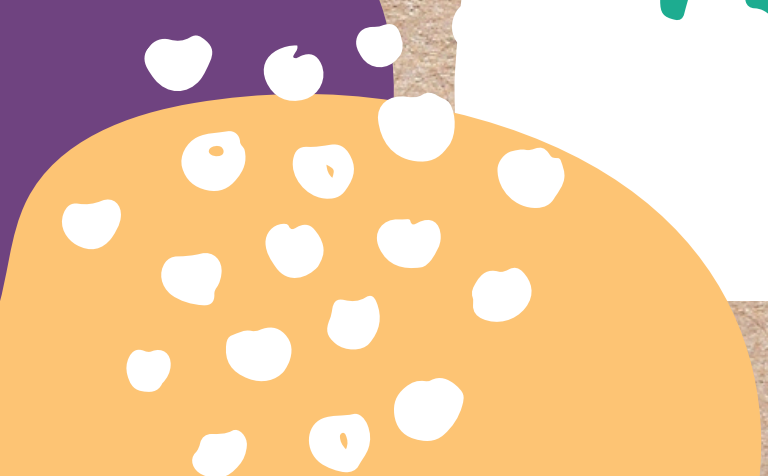
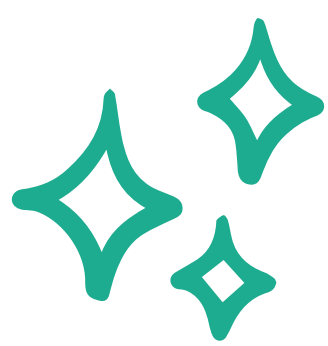
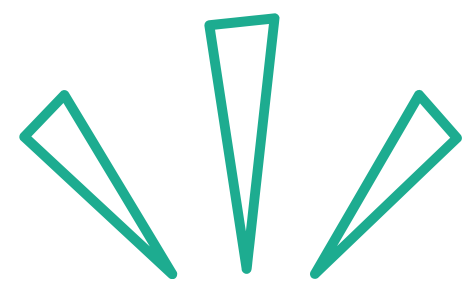
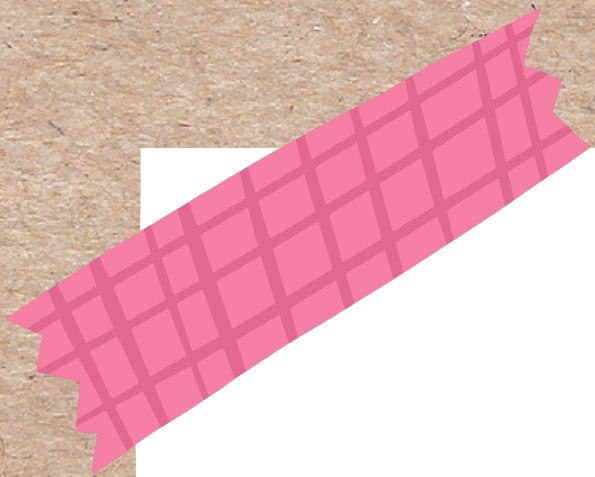
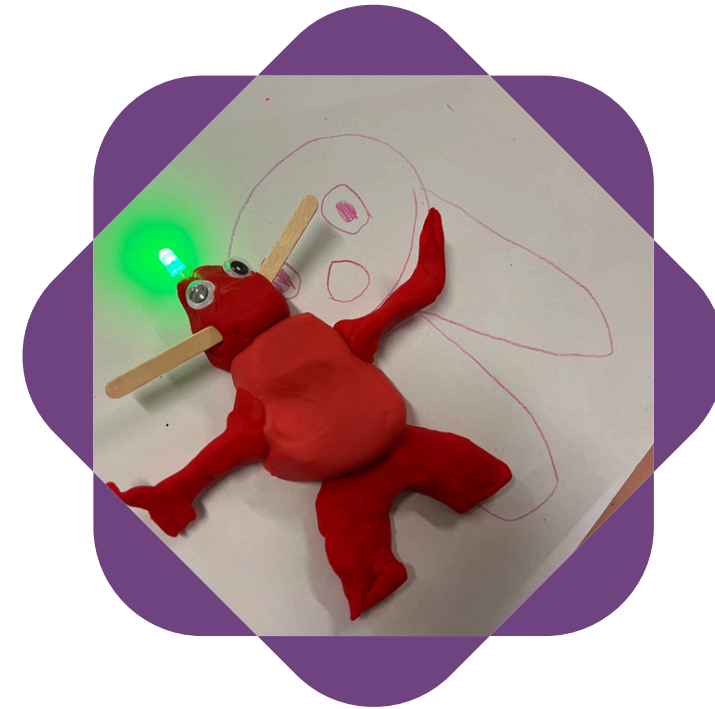




PROGETTO STEAM

IL NOSTRO PROGETTO

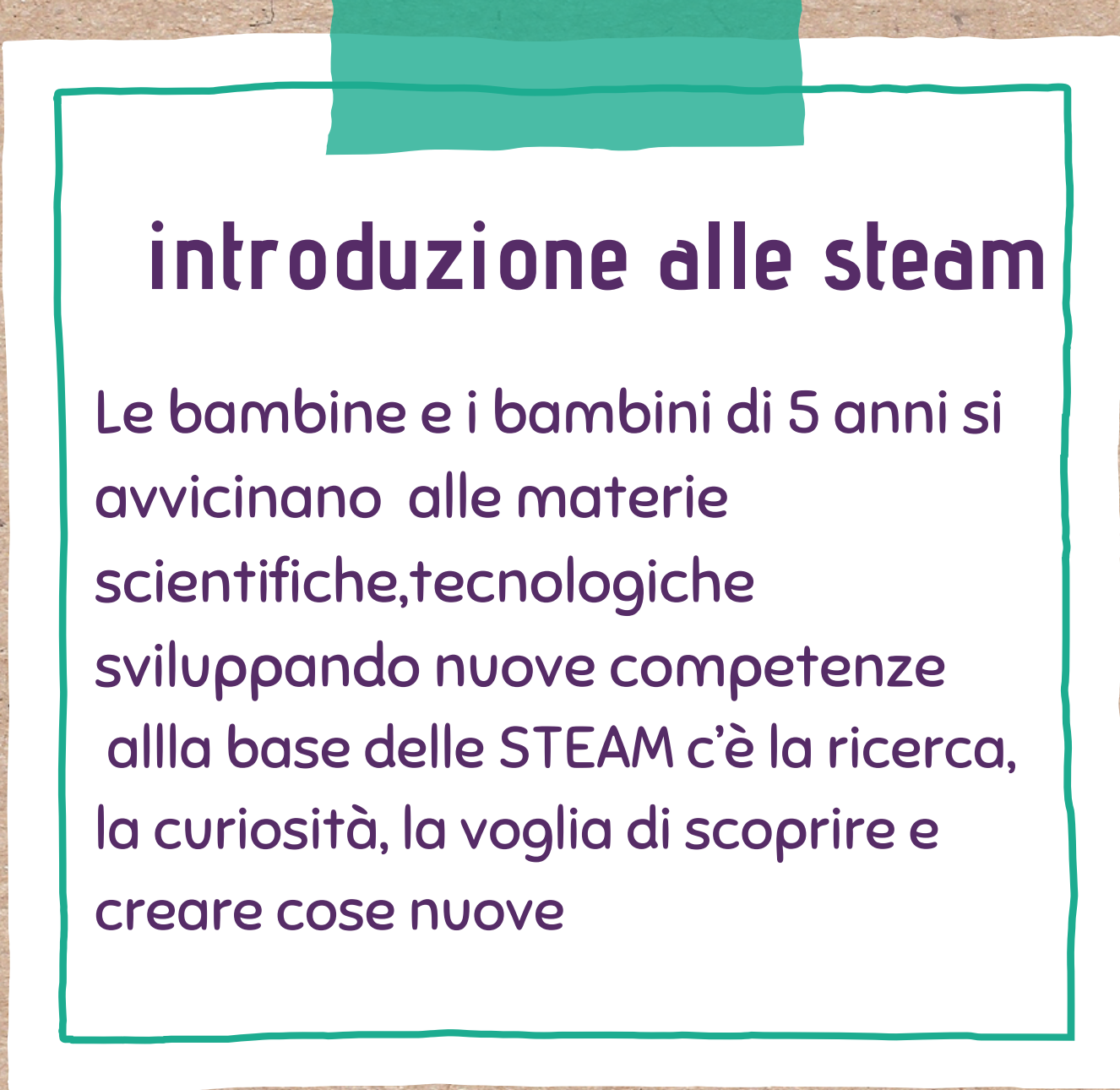


SULLE ALI DELLA SCIENZA E DELLA FANTASIA

ICS COPERNICO- SCUOLA DELL'INFANZIA CABASSINA
PNRR SCUOLA FUTURA

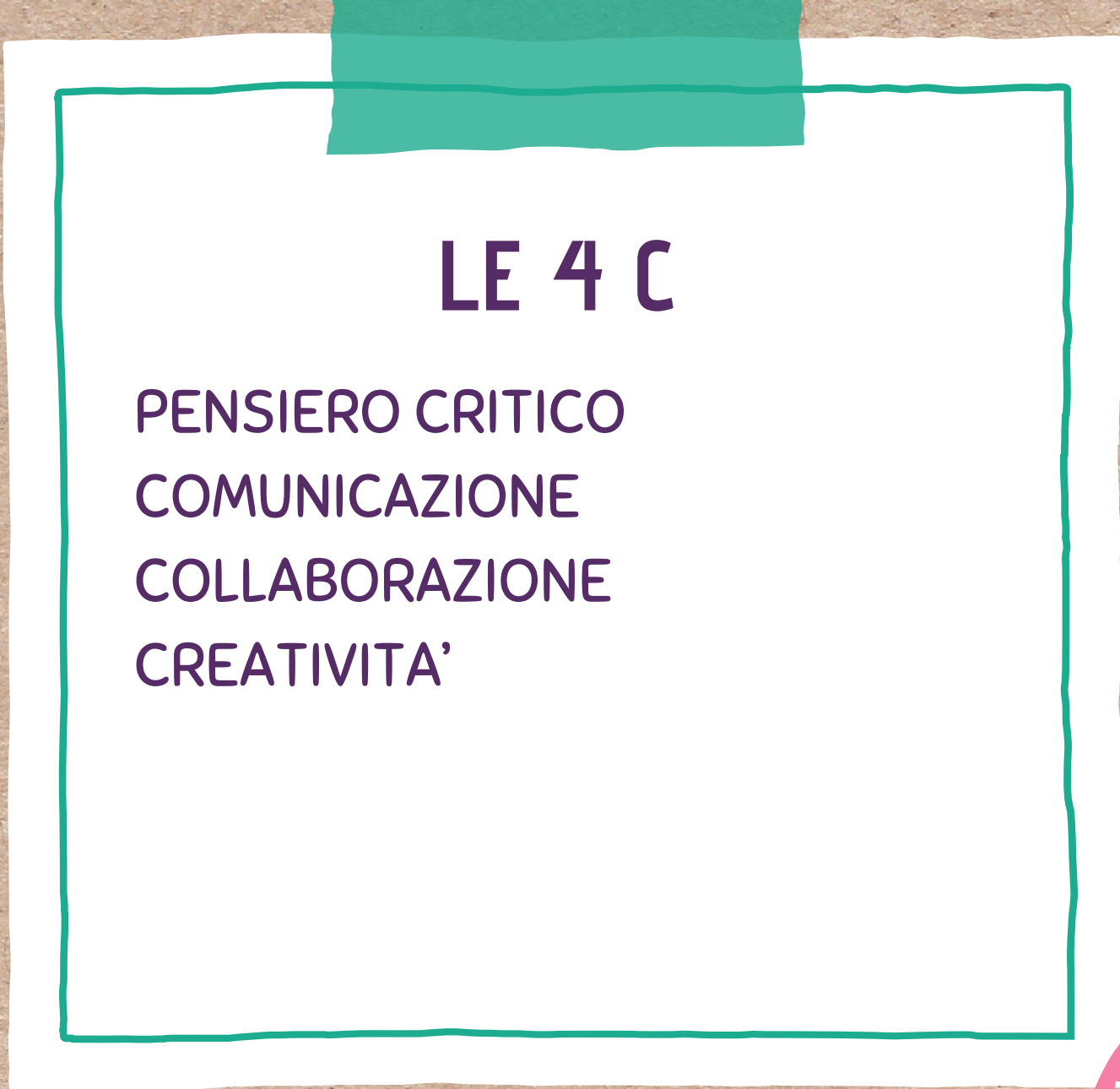


OBIETTIVI GENERALI



introduzione alle steam

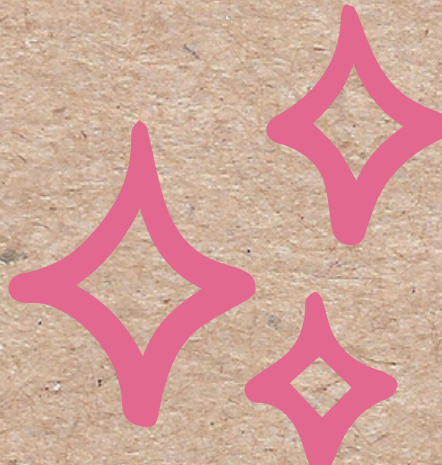
Le bambine e i bambini di 5 anni si avvicinano alle materie scientifiche, tecnologiche sviluppando nuove competenze alla base delle STEAM c'è la ricerca, la curiosità, la voglia di scoprire e creare cose nuove



LE 4 C

PENSIERO CRITICO
COMUNICAZIONE
COLLABORAZIONE
CREATIVITA'





1° Fase

In palestra partendo dal proprio corpo si proporranno giochi di movimento, percorsi, lanci, salti, giochi di lateralizzazione, orientamento spaziale



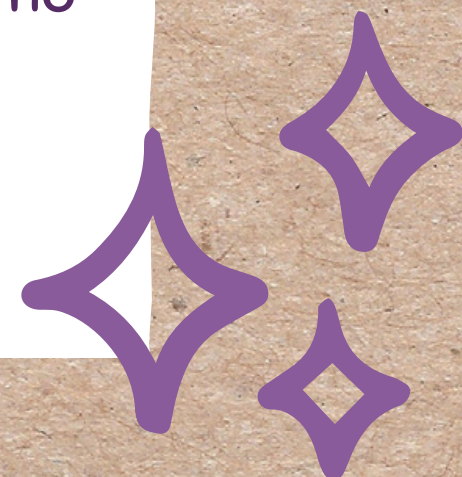
2° Fase

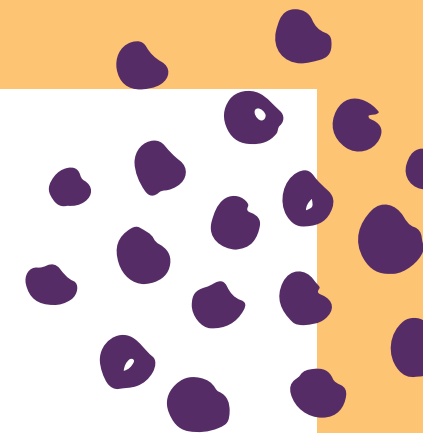
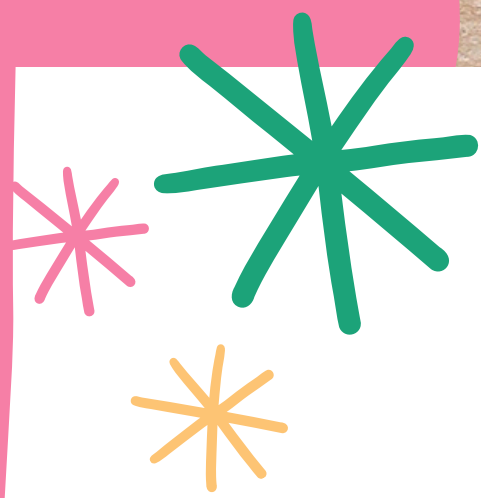
In sezione si presenta un nuovo libro legato al tema delle emozioni e dopo aver letto e discusso in circle time, si procederà a fare un disegno e alla costruzione del personaggio con diversi materiali



3° Fase

Si procede alla costruzione del personaggio della storia con materiale di recupero e a creare con il dido un mostro luminoso con i led e in conclusione creiamo il cartellone con l'algoritmo dei vari passaggi





1 PARTE : IN PALESTRA





STORIA IL MOSTRO DELLE EMOZIONI



ascolto della storia ,
disegno e costruzione
con materiale di riciclo
del mostro





CIRCLE TIME I COLORI DELLE EMOZIONI



i colori rappresentano le emozioni ma cosa sono le emozioni?

Facciamo degli esempi

sono arrabbiato quando: “ quando litigo e poi faccio pace”

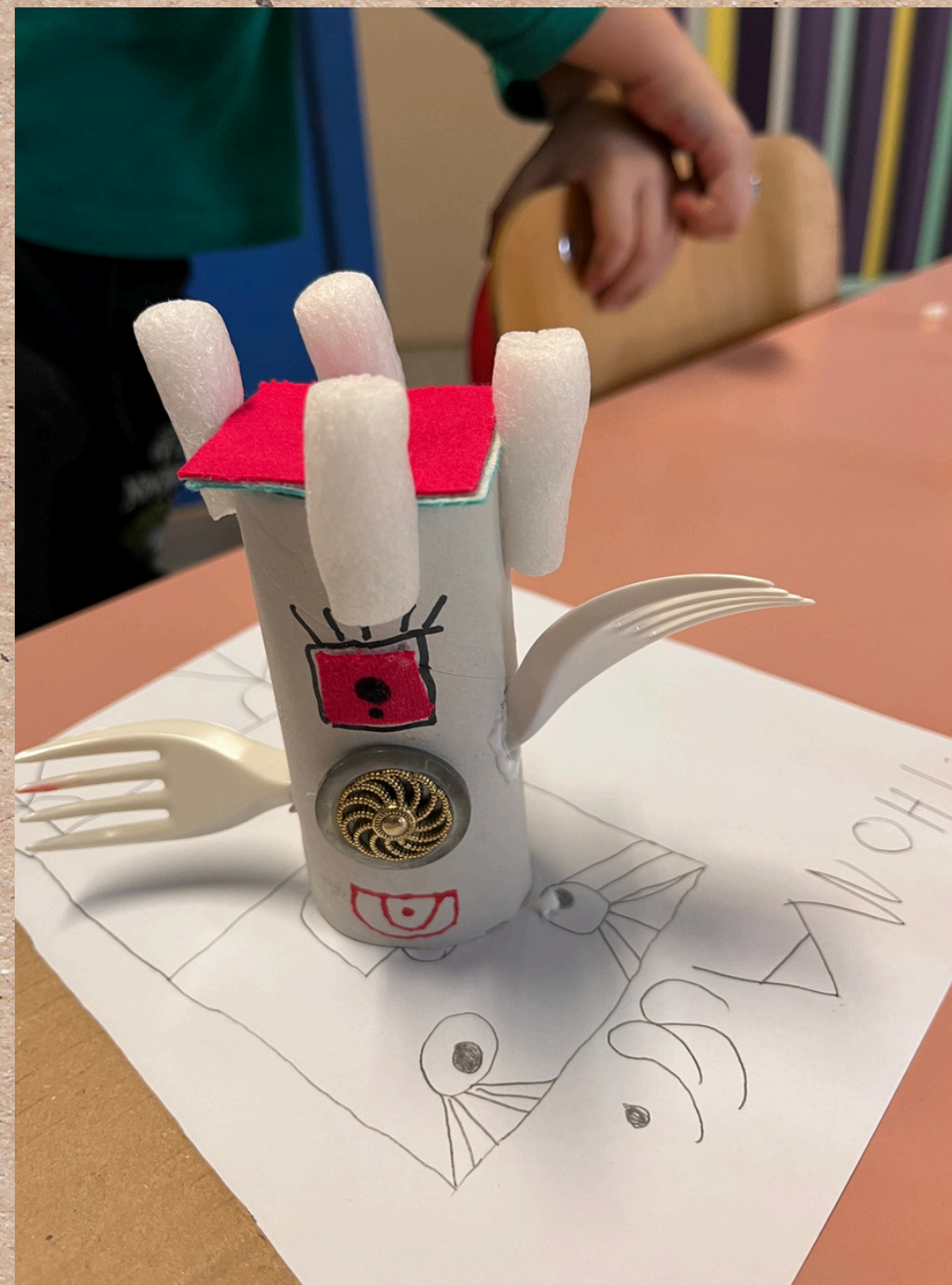
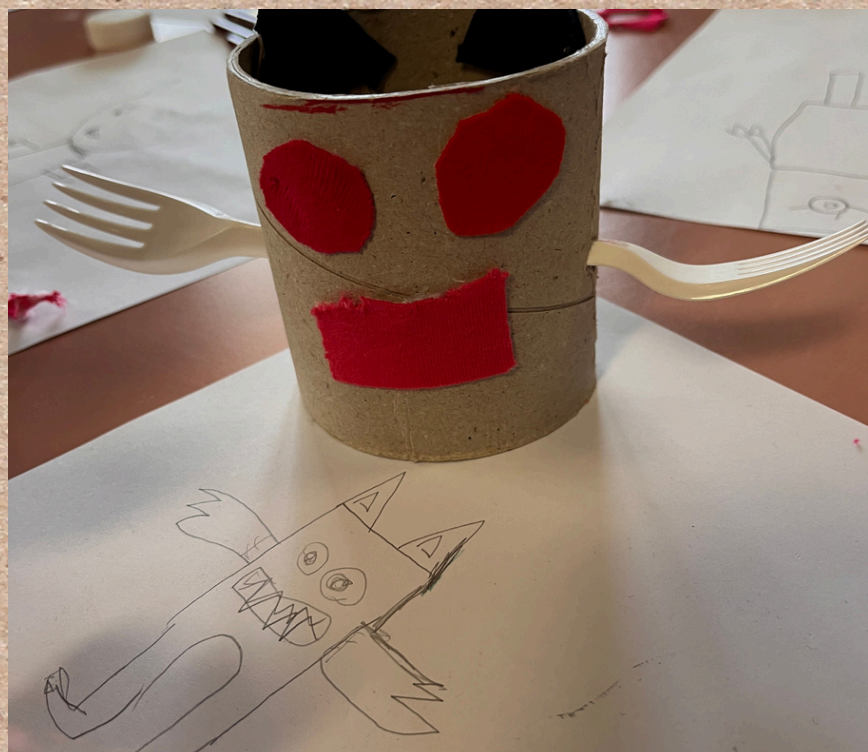
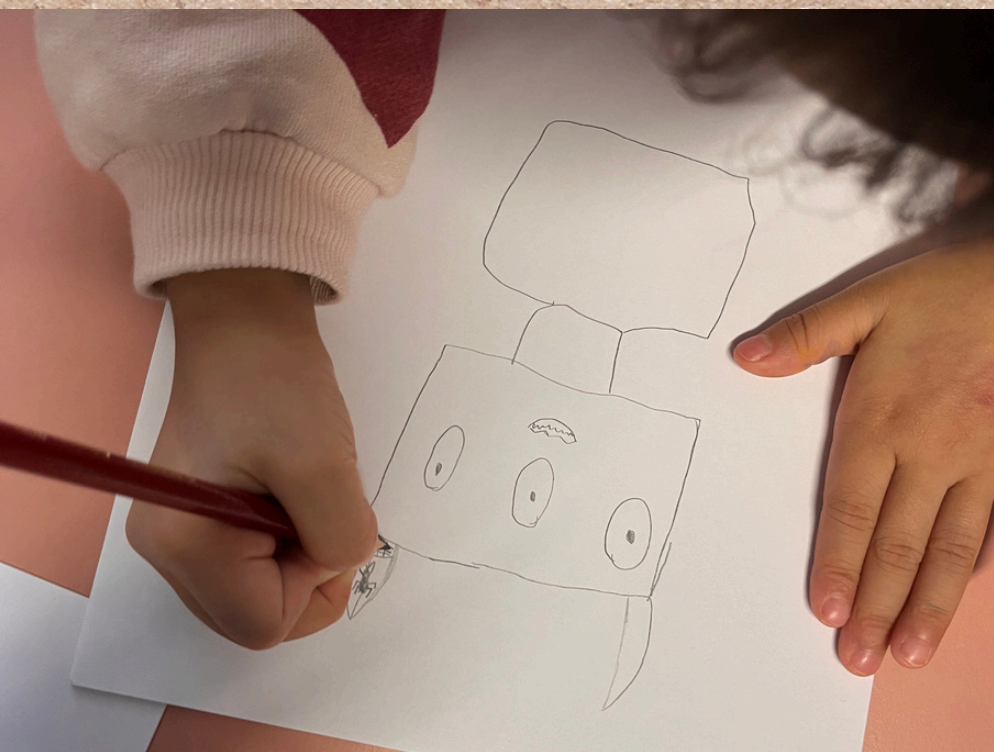
sono triste: “quando voglio stare a casa” “ quando va via la mamma”

**“quando voglio la mamma” “ quando non mi comprano i giochi” “ quando sto male “ quando
piango”**

sono felice: “ quando gioco” “ quando arriva la mamma”

ho paura: “ quando sono solo” “ quando c'è buio”





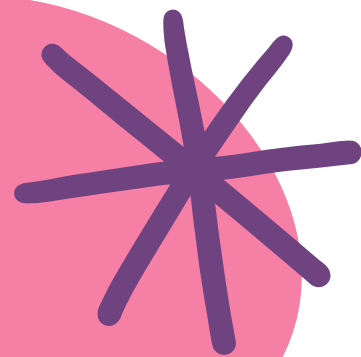
IL MOSTRO LUMINOSO

prendo il dido

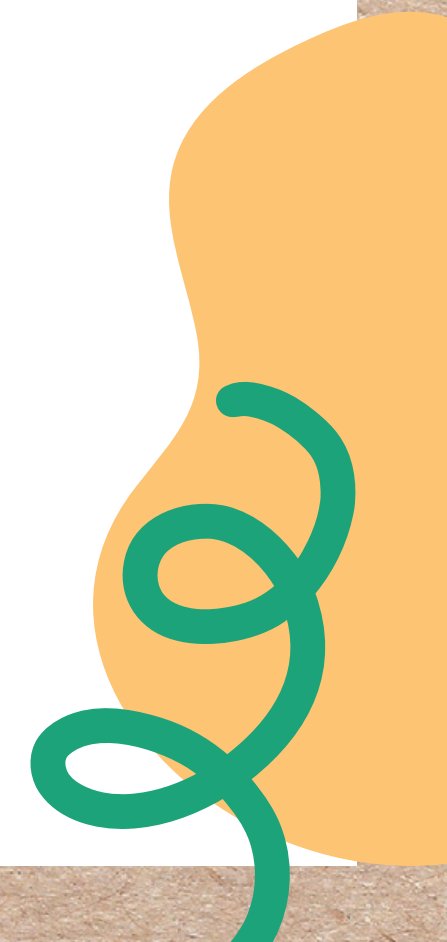
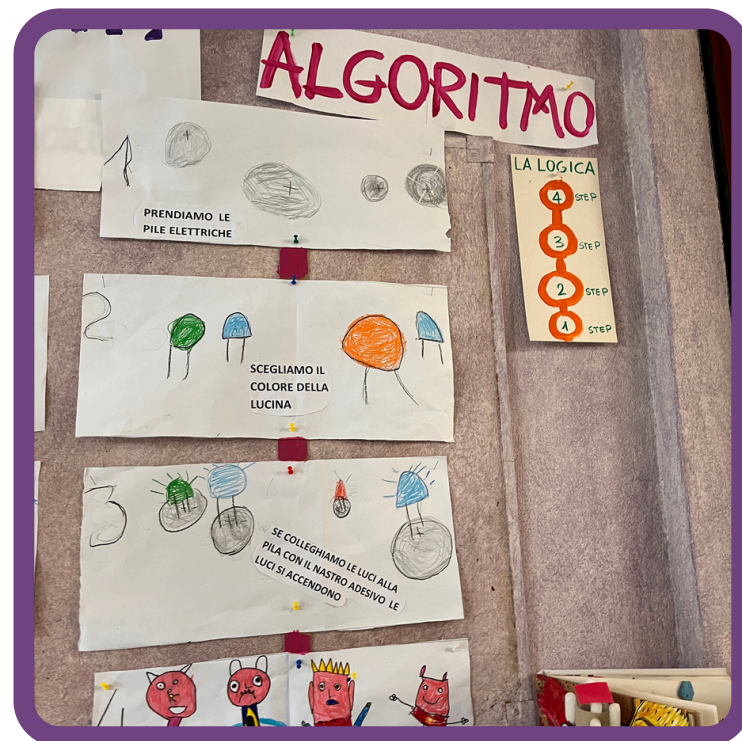
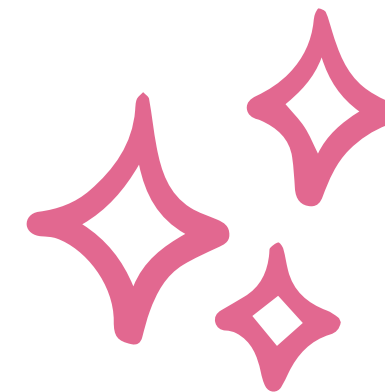
la pila il led e nastro isolante

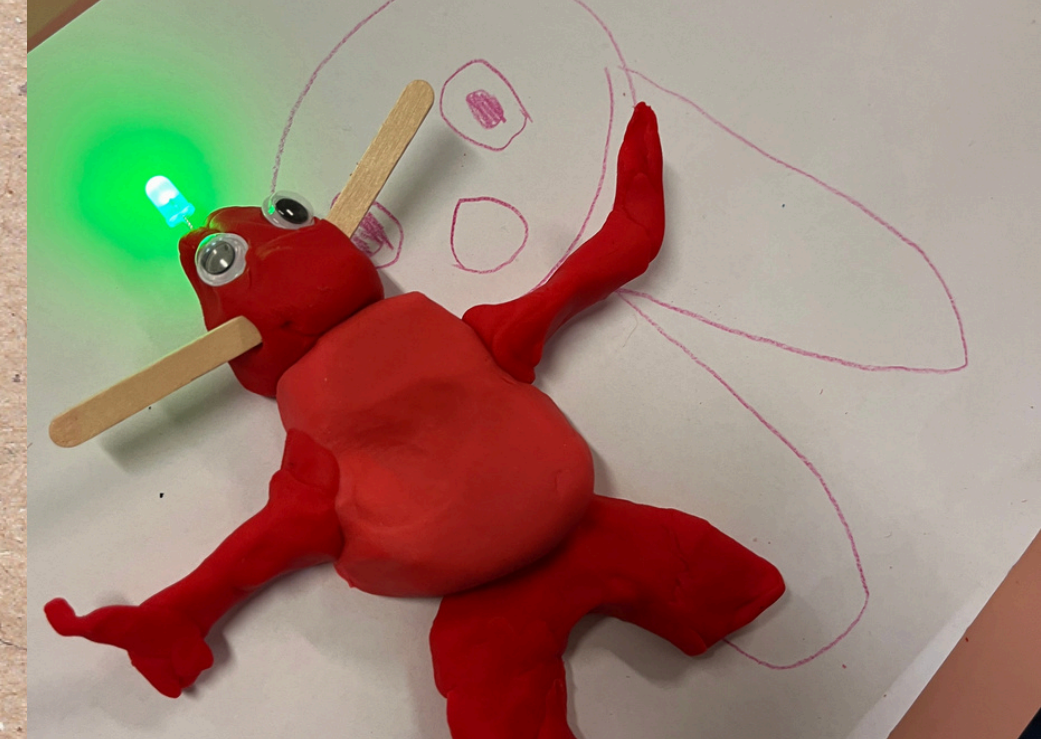
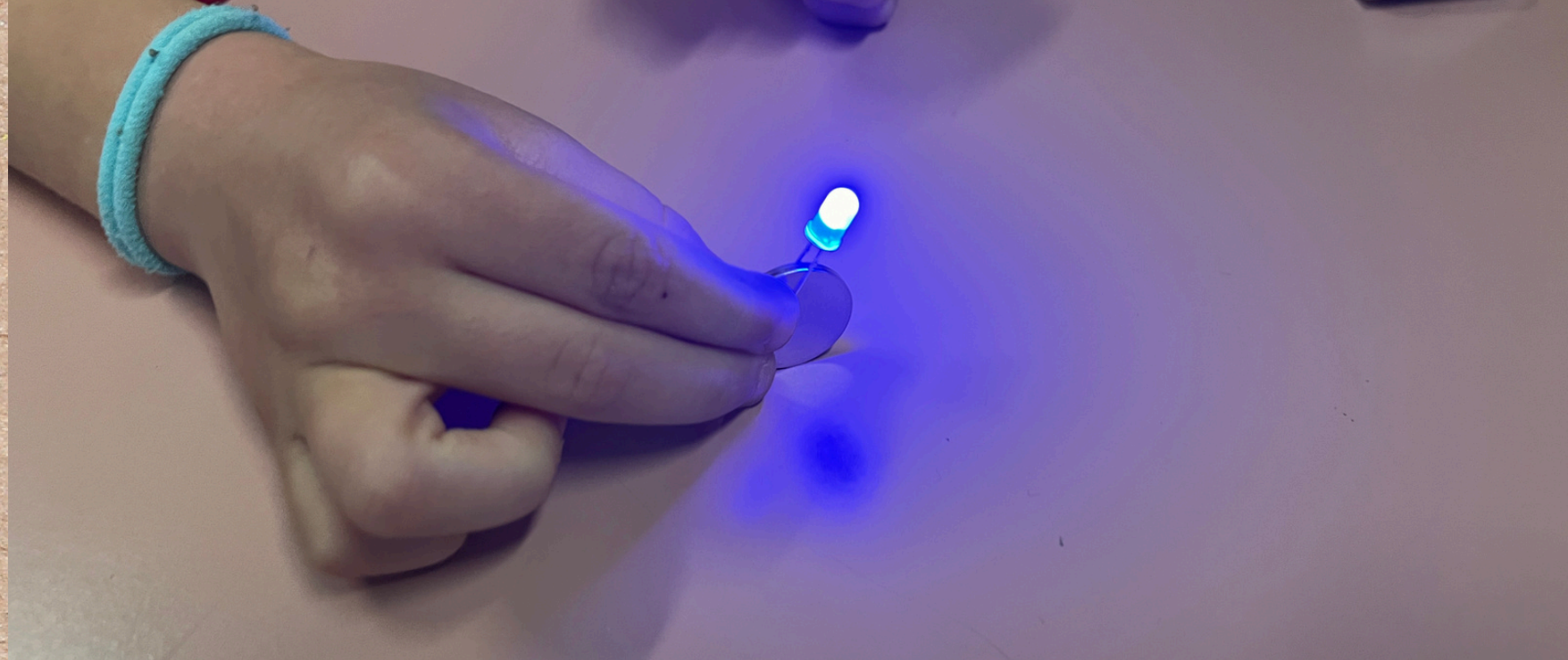
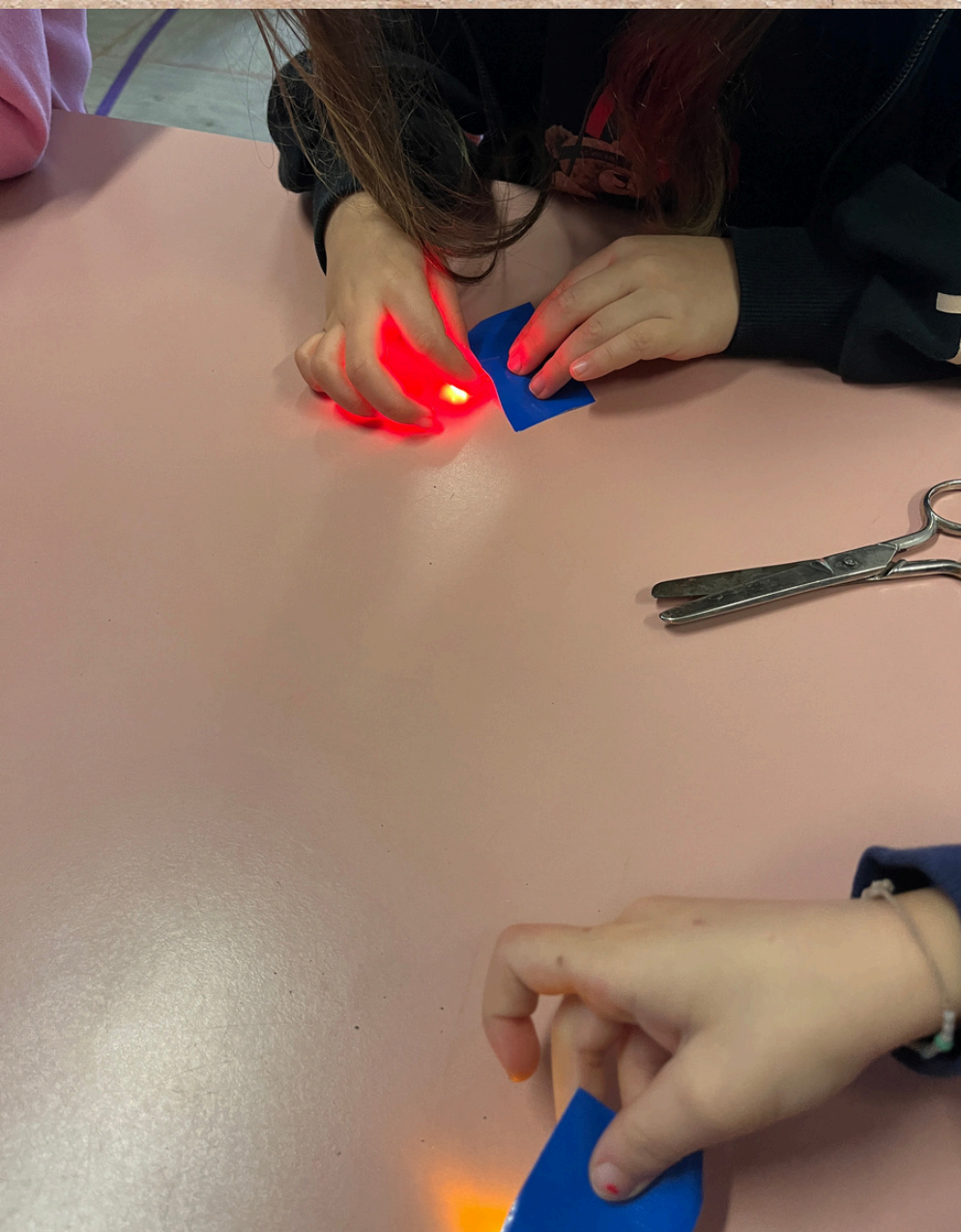
costruisco il mostro



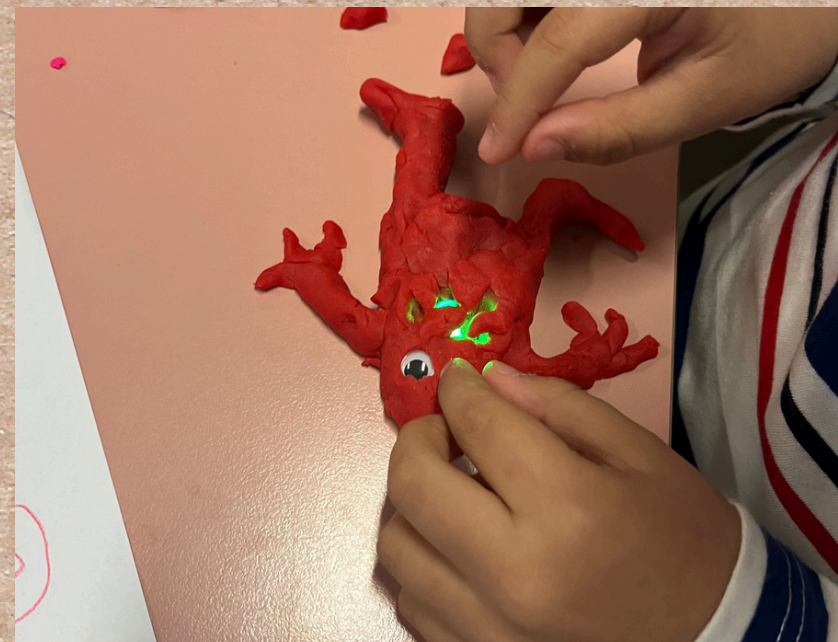


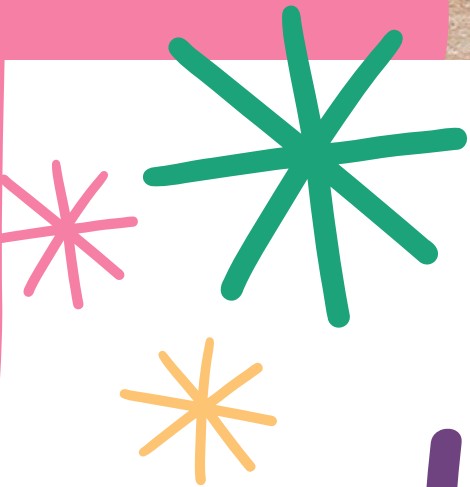
ALGORITMO





Costruisco...

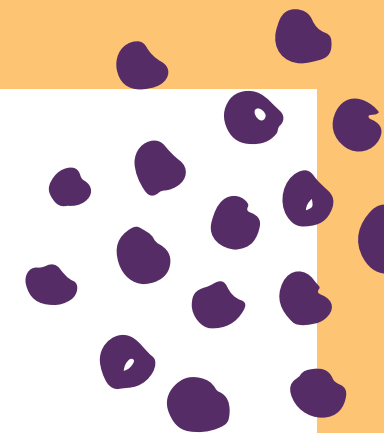
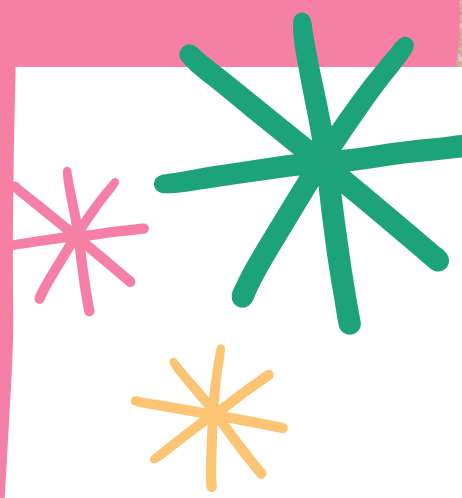




INTRODUCIAMO IL CODING

Presentazione del robottino DOC , conoscenza, presentazione dei comandi le
freccie e movimenti
per poi costruire un percorso su cui il robottino si muoverà





COS'È UN ROBOT?

“quello che noi diciamo di fare lui fa” “si muove”

“si accende e si spegne” “ha una testa”

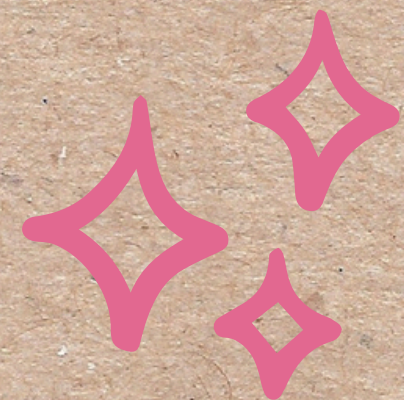
ma chi lo comanda? NOI

presentiamo il robot

facciamo dei giochi con il corpo dentro/fuori sopra/sotto, sequenza di colori.

i bambini si trasformano in robot e si muovono sul reticolato



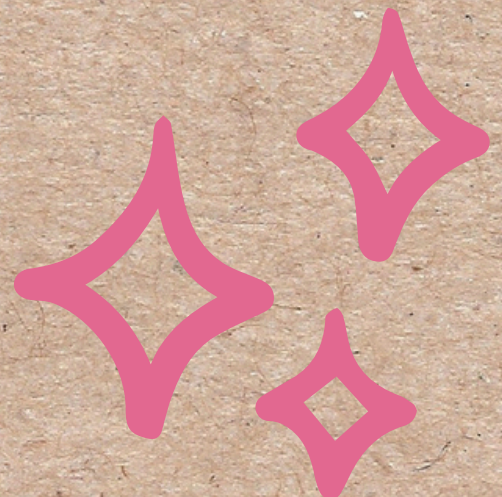


SINTESI DEL PROGETTO

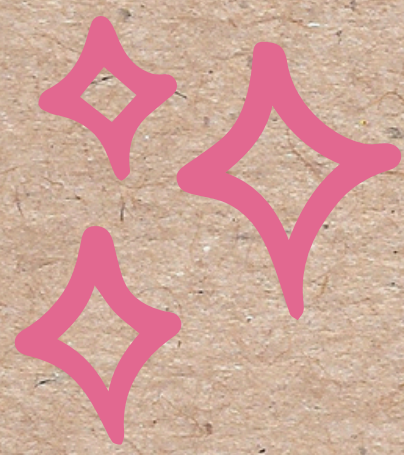


- COSTRUIAMO IL TABELLONE
- POSIZIONIAMO E ACCENDIAMO IL DOC
- SCEGLIAMO LA CARTA PER FAR IL PERCORSO
- PER PROVE ED ERRORI COMANDIAMO IL ROBOT PER ARRIVARE A DESTINAZIONE





CONCLUSIONI



1° FASE

OGNI BAMBINO/A OSSERVA
SUPER DOC, LO ACCENDE
SEGUE I COMANDI E LO
GUIDA CON LE FRECCHE



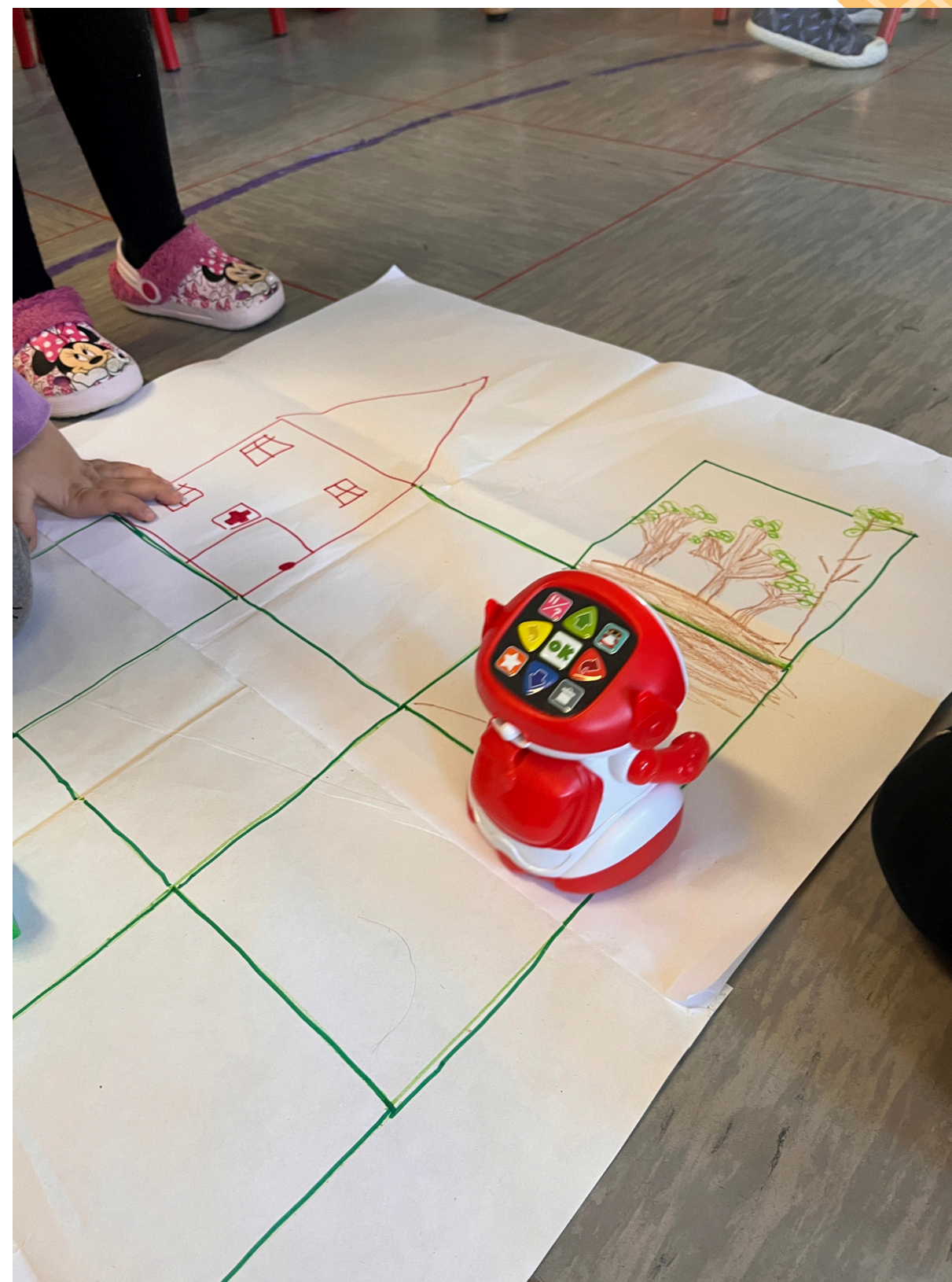
2° FASE

PER PROVE ED ERRORI I
BAMBINI COLLABORANDO
TRA DI LORO GUIDANO E
COMANDANO IL ROBOT SUL
TABELLONE



3° FASE

DISEGNANO IL PERCORSO
CON LE FRECCHE E
L'ALGORITMO





GRAZIE

A tutti voi per aver partecipato a
questo progetto.

