

PROGETTI STEAM

2024/25

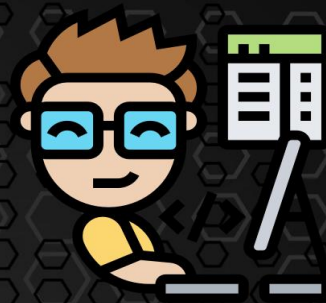


modulo Scratch

: Introduzione alla programmazione. In questo modulo, esploriamo i concetti fondamentali della programmazione, come le variabili, i cicli, i tipi di dati, ecc. Impareremo a scrivere il nostro primo programma con il linguaggio a blocchi e a comprendere l'importanza della logica e della risoluzione dei problemi. Attraverso esercizi pratici, acquisiremo le competenze necessarie per affrontare le sfide della programmazione con fiducia e creatività.



SCRATCH



Coding



Progetto Coding/ Pensiero Computazionale e avvio alla piattaforma Scratch

destinatari : classi Seconde secondaria

Lezione 1 Che cos'è il pensiero computazionale e il coding Condivisione di esperienze pregresse e visione di piccoli filmati -Apollo13 -Il linguaggio delle cose Oggetti Smart I linguaggio di programmazione Definizione di linguaggio macchina, linguaggio scritto e il linguaggio visuale. L'algoritmo

Lezione 2 Avvio alla programmazione: Linguaggio visuale o a blocchi Presentazione della piattaforma Scratch: categorie di blocchi, sprite, sfondi Primi costrutti di programmazione Attività pratica: costruire piccole animazioni

Lezione 3 Scelta di un tema correlato alla disciplina scolastica Creazione di un piccolo progetto con Scratch Condivisione sulla piattaforma di progetti (Community di Scratch) Creazione dell'account e archivio dei propri progetti Imparare dalla comunità Scratch: studiare un progetto "guarda dentro" Il remix.

Lezioni successive

Il progetto prevede inoltre che gli studenti, dopo questo primo percorso di base, possano creare, in autonomia, animazioni via via, più complesse con la piattaforma Scratch, seguendo le indicazioni del docente che ha partecipato al progetto .



Creazione dello storyboard

I PROTAGONISTI DE "I PROMESSI SPOSI" PRENDONO VITA

animazioni & DISCIPLINE

Modello di storyboard

1 Dimensione inquadratura: Scena:	2 Dimensione inquadratura: Scena:	3 Dimensione inquadratura: Scena:	scripto al primo click: "Parola scena: " puta in direzione cambia x di 1
5 Scena:	Scena:	Scena:	scripto al primo click: "Parola scena: " puta in direzione cambia x di 1

DON RODRIGO

PROMESSI SPOSI

RENZO

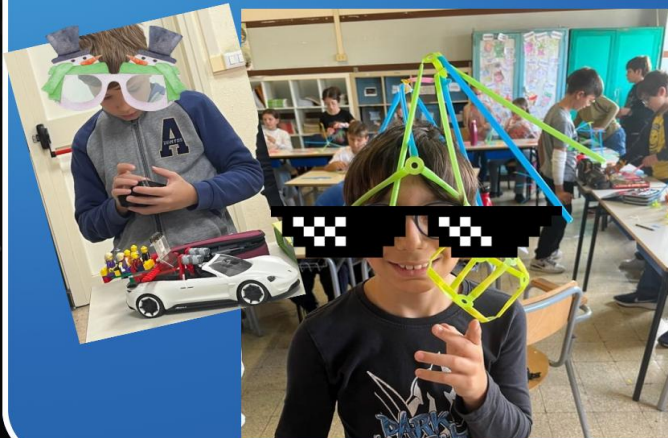
DON ABBONDIO

LUCIA



MODULO STEAM

Costruiamo oggetti Smart



CIRCUITI

PROGETTI 3D

TINKERING

TECNOLOGIA

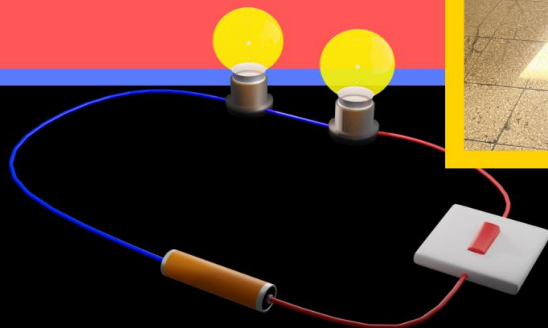
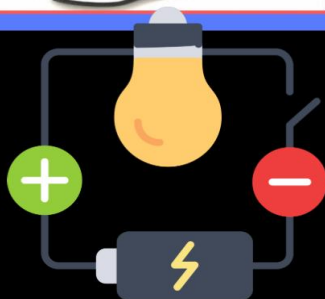
Scienze

geometria

ROBOHUCHA

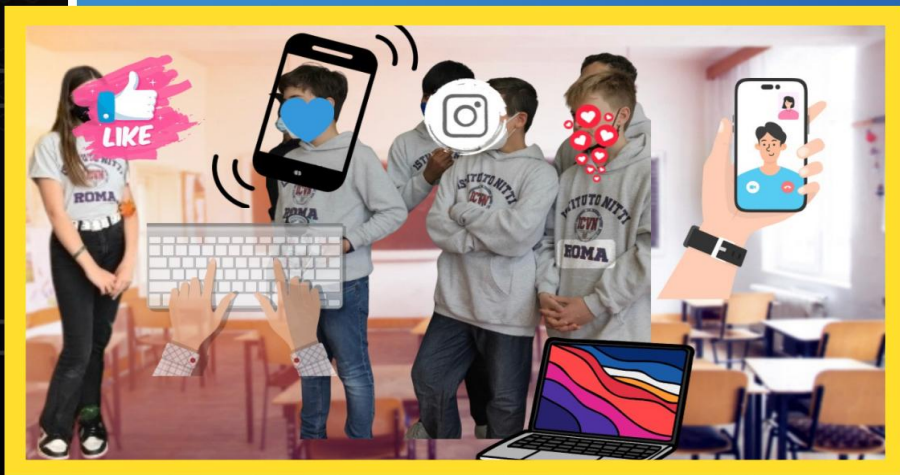


TINKERING



MODULO

PIATTAFORMA GOOGLE WORKSPACE E UTILIZZO DEI TABLET NELLA DIDATTICA



PROGETTO : I TABLET IN CLASSE .

Il tablet come strumento di lavoro scolastico,Prima alfabetizzazione digitale, utilizzo di semplici applicazioni per sviluppare contenuti didattici trasversali (ThingLink, Google presentazione, Google moduli, Google documenti)

Realizzazione di Presentazioni con modelli precostituiti e non: “il mio viaggio”e “Relazione di un libro”, Differenze tra i sistemi di Presentazione (PowerPoint, Keynote,Presentazioni)

Utilizzo dell'applicazione Googlemoduli per la creazione di sondaggi sulla lettura. Uso della bacheca Padlet per attività di brain–storming e per l'organizzazione di materiali e compiti.

Classroom : uso nella didattica sincrona e asincrona. Materiali,Compiti,valutazioni. Le varie parti della piattaforma .

I tablet nelle attività didattiche



Uso delle app e della
piattaforma

Google



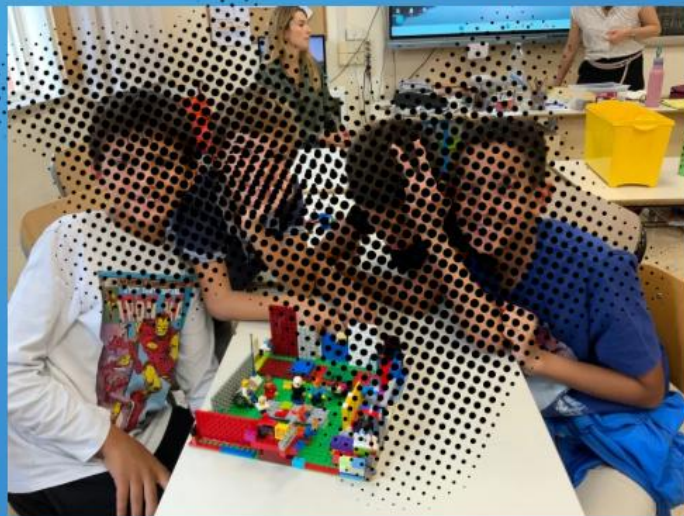
Cittadinanza
digitale



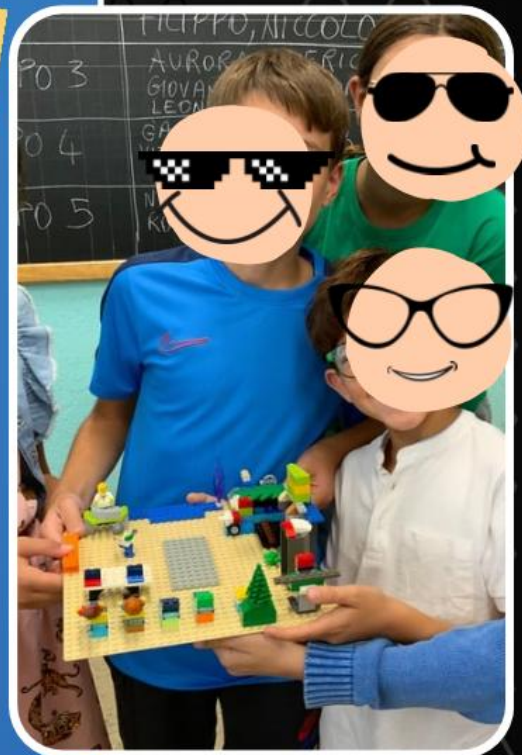
MODULO

CREATIVITA'

LEGO STORYTELLING



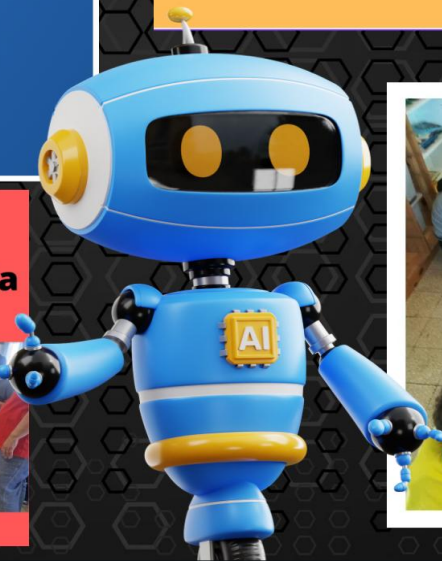
COSTRUIAMO
UNA SCUOLA
TECNOLOGICA



Modulo robotica e discipline



Robotica e geografia



Geometria

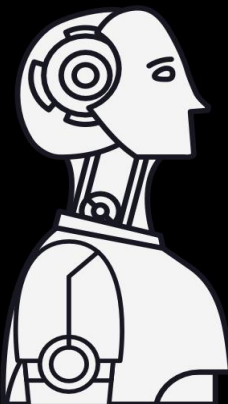
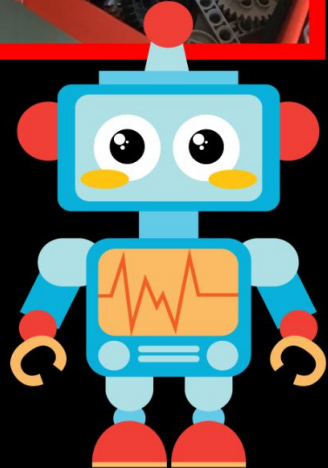
Linea aperta

Linea chiusa

Figure
geometriche

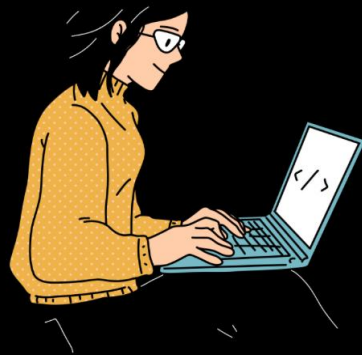
Quadrato

Rettangolo





Costruiamo e programmiamo un robot



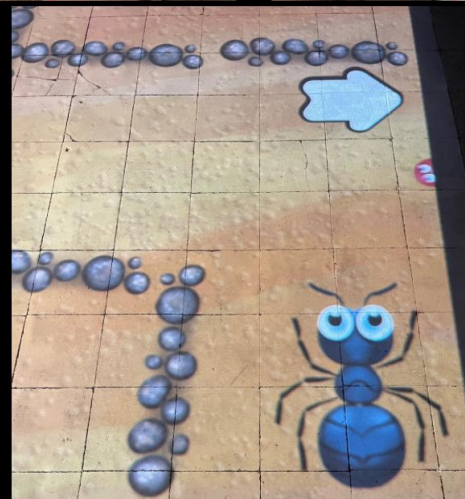
classi
prime
primaria



MODULO

Aula

Immersiva





MODULO

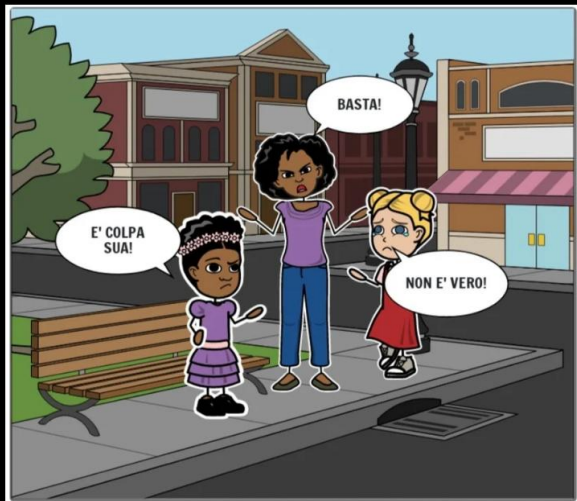
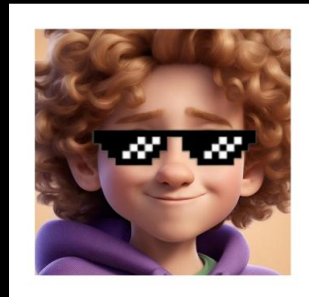
fumetti digitali e avatar con AI





Aggiungi un titolo

AVATAR FUMETTO



fumetti digitali
avatar con AI



MODULO

Creiamo un podcast
in classe

Cittadinanza
digitale



Fasi e schemi di lavoro

Struttura podcast

Oggi parliamo di ... DIGITAL DIVIDE

Salve, io sono Filippo e oggi Andrea ed Elvin risponderanno alle domande sul digital divide di Tommaso.(filippo)

(Andrea)Allora, Tommaso, cosa vorresti domandarci?

(Tommaso)Beh... vorrei chiedervi :che cosa è il digital divide?

(Andrea)Il digital divide ,che in italiano sarebbe "divario digitale", si intende la disuguaglianza tra la parte della popolazione che utilizza la tecnologia e la popolazione che ne rimane esclusa.

(Elvin)Per esempio gli anziani non sanno usare tanto la tecnologia per questo sono detti " Gli inclusi di internet



PODCAST Cyber Security



Cyberspace(Federica, Benedetta e Francesco P.)

Noi abbiamo lavorato molto bene su questo argomento senza avere tante difficoltà. È stato un lavoro molto interessante perché abbiamo scoperto tante cose nuove sul cyberspace come la scoperta degli Americani

Il lavoro sull'intelligenza artificiale (Olivia, Edoardo e Pietro)

Abbiamo lavorato bene in gruppo e non abbiamo riscontrato difficoltà ma, purtroppo, un componente del gruppo (Edoardo) non ha avuto modo di venire. Abbiamo imparato molte cose nuove sull'intelligenza artificiale e pensiamo di aver fatto un buon lavoro insieme

- **Partecipazione ad eventi**
- **incontri formativi e percorsi sperimentali**
- affiancamento supporto tecnico account
piattaforma google studenti e genitori
- **creazione e aggiornamento account zoom**



evento
romecup

