

LABORATORIO STEAM

Scuola primaria G.B.Guarini a.s.2023_2024

« MOSTRI IN SCATOLA »

Classe 3°A

16/11/2023 – 20/12/2023

Laboratorio di tinkering

Armeggiare con la meccanica, esprimersi artisticamente e implementare le competenze di lettura.



Docenti Zironi - Pedretti

Nel laboratorio la cura e l'attenzione sono state poste sia alla creazione del meccanismo sia alla storia il cui personaggio.

Nello specifico scelta personale di ogni alunno di un personaggio con cui caratterizzare il proprio manufatto cognitivo:

- Registrazione della lettura della storia del mostro utilizzando un dispositivo mobile e un' applicazione per la registrazione di file audio;
- Creazione di un Qrcode collegato alla registrazione della lettura;
- Stampa del Qrcode, che è stato poi incollato sulla scatola: ogni scatola diventa interattiva per cui è possibile ascoltare la storia del personaggio inquadrando il Qrcode con la fotocamera di un dispositivo mobile connesso alla rete.

Gli automi di cartone sono un buon esempio di integrazione di scienza e arte in un'attività. Per gli alunni, gli aspetti narrativi e decorative sono important quanto gli elementi meccanici



Collegamento con le discipline

Italiano:

- Tipologie testuali: il mito e la leggenda.
- Lettura: implementare la capacità di leggere a prima vista in modo scorrevole espressivo e corretto.

Scienze:

- Esplorare semplici elementi come leve, camme, seguicamma e collegamenti ed altri meccanismi, creando una scultura in movimento.

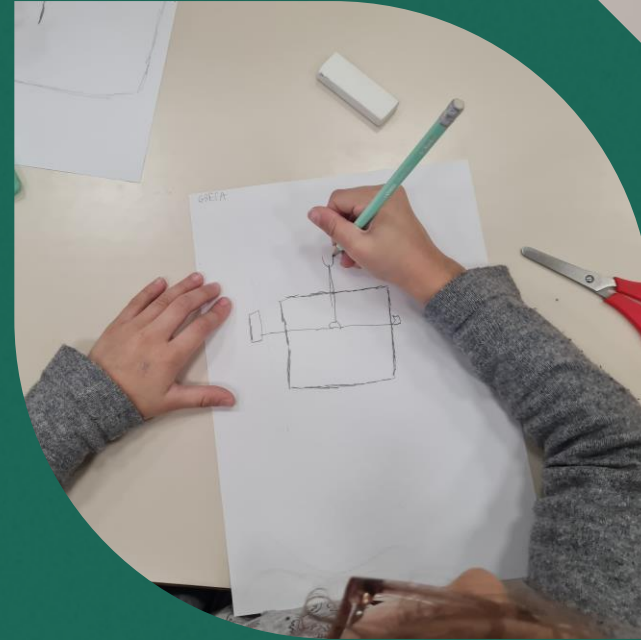
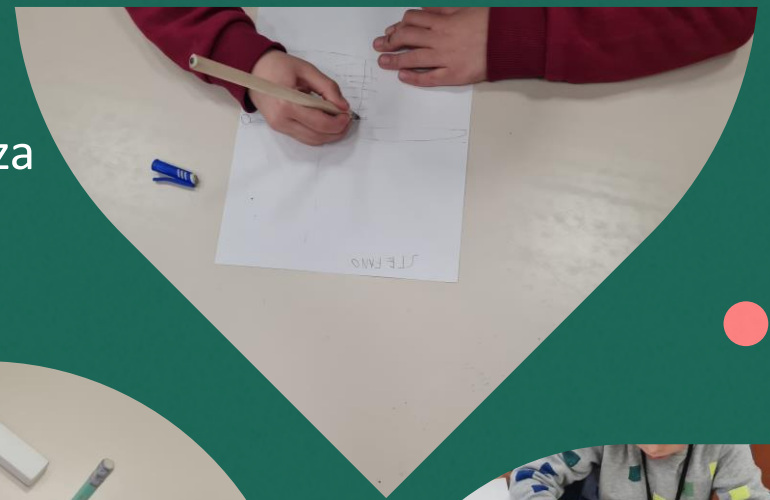
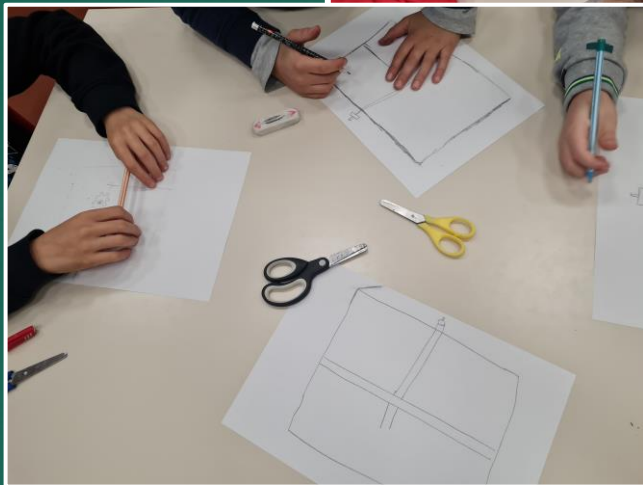
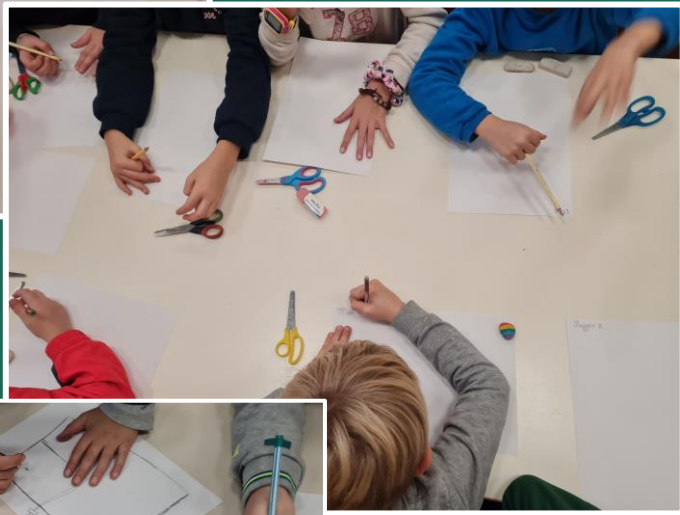
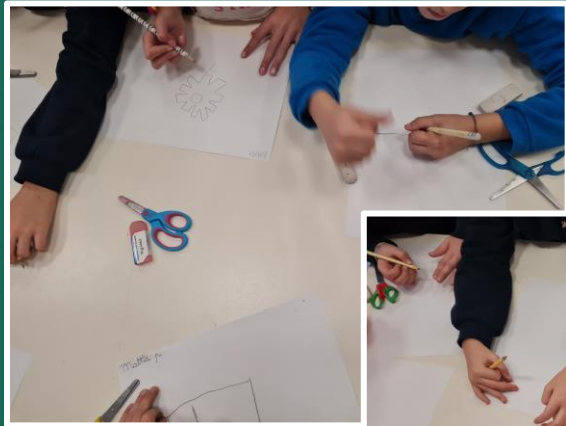
Arte e immagine:

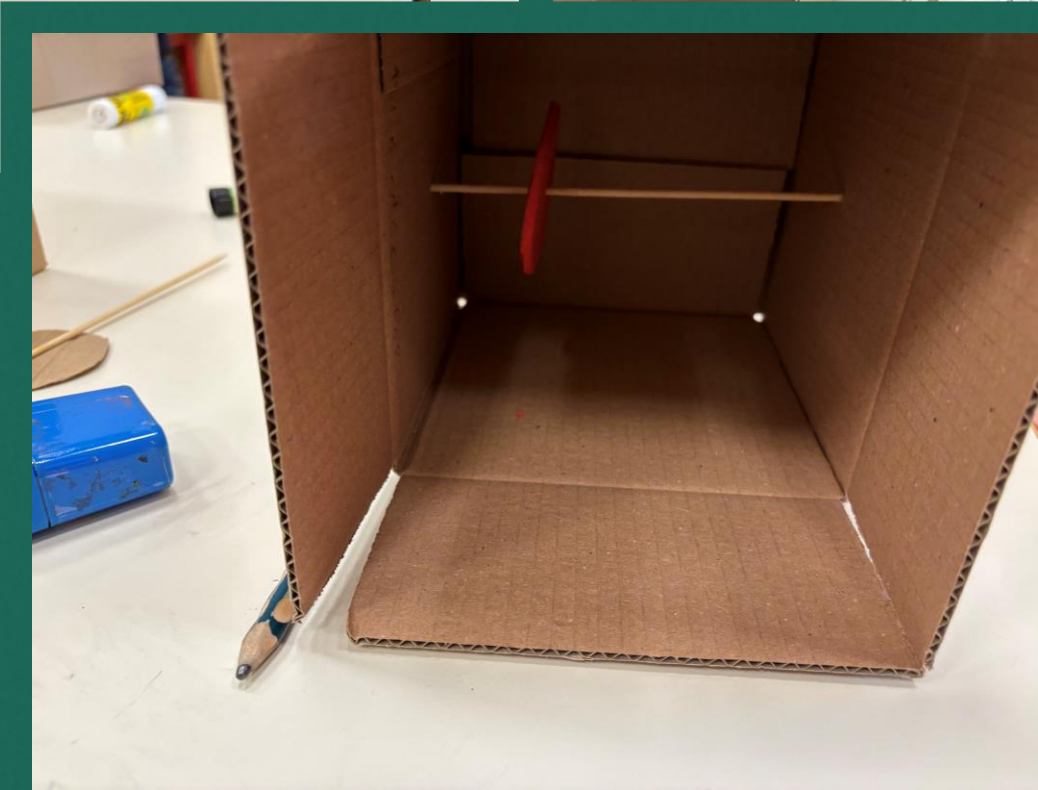
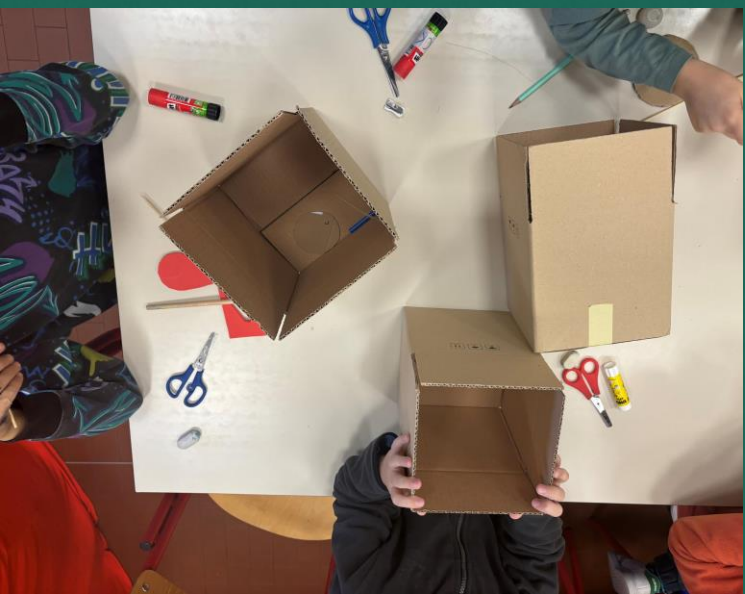
- Utilizzare materiale di facile consumo e materiali di riciclo per realizzare un manufatto in 3D dotato di un meccanismo.

Tecnologia:

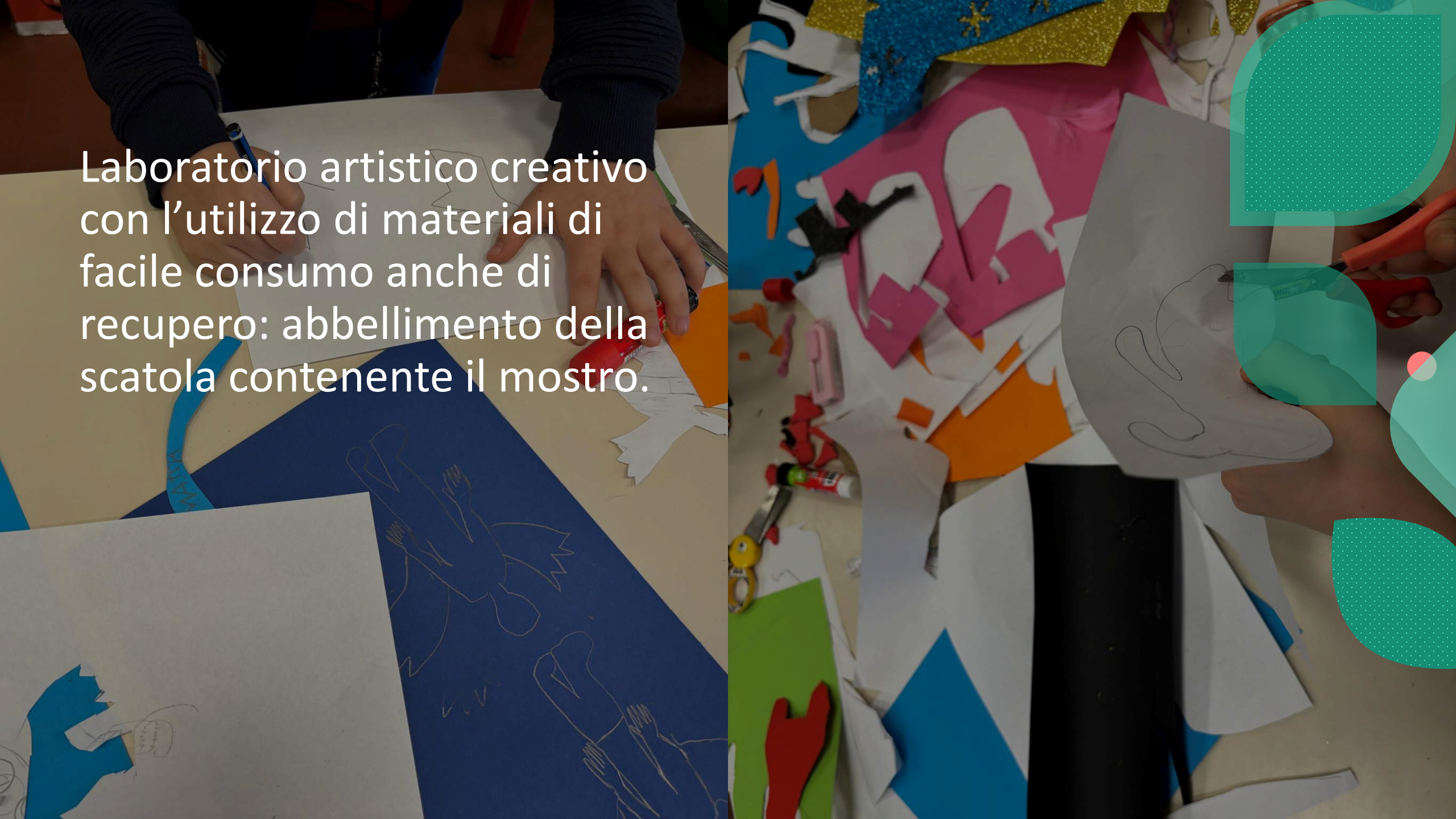
- Utilizzare un dispositivo mobile e un'applicazione per la registrazione.

- Creazione di un meccanismo - (laboratorio di tinkering) in cui prima l'alunno formula ipotesi circa la fattura del meccanismo e poi lo realizza basandosi sull'osservazione di un modello.



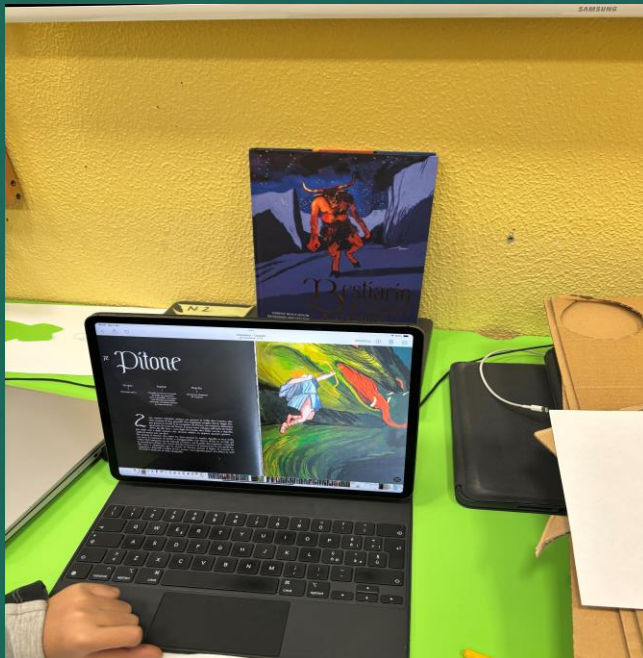


Laboratorio artistico creativo
con l'uso di materiali di
facile consumo anche di
recupero: abbellimento della
scatola contenente il mostro.





- Registrazione della lettura della storia del mostro utilizzando un dispositivo mobile e un' applicazione per la registrazione di file audio;
- Creazione di un qrcode collegato alla registrazione della lettura; stampa del qrcode, e poi incollato sulla scatola: ogni scatola diventerà interattiva per cui è possibile ascoltare la storia del personaggio inquadrando il Qrcode con la fotocamera di un dispositivo mobile connesso alla rete.





I NOSTRI AUTOMI DI CARTONE



