

# **NUOVA VITA AI RIFIUTI!**

I.C. GRUGLIASCO - 66 MARTIRI - CIARI e I.C. GRUGLIASCO - 66 MARTIRI - 66 MARTIRI e I.C. GRUGLIASCO - 66 MARTIRI - D'ACQUISTO

Teresa Aiello - Loredana Genta - Elisa Caterina Nicolosi

## PRESENTAZIONE ATTIVITÀ



#### **DESTINATARI**

V primaria, I secondaria primo grado

#### DISCIPLINE COINVOLTE

Scienze e Tecnologia - Matematica Arte e Italiano Geografia

#### LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Pensiero Computazionale

#### COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

- Significato della raccolta differenziata;
- Riciclo dei materiali:
- Sviluppo del pensiero computazionale;
- Competenze sul coding;
- Manipolazione di materiali;
- Capacità di collaborazione;
- Educazione alla Cittadinanza;

### **PROGETTAZIONE**



Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo **progettato e preparato** l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASS01

**DURATA**: 4 mesi

RISORSE: Video e immagini da siti internet, oggetti e materiali di recupero

#### AZIONI:

- Classificare i materiali;
- Collocare i rifiuti negli appositi contenitori.

**OBIETTIVI:** Conoscere ed educare al riciclo

## REALIZZAZIONE



Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 2

**DURATA:** 3 incontri

RISORSE: Materiale di recupero, cancelleria, griglia per pixel-art

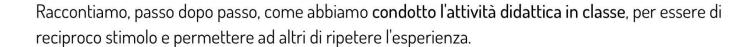
#### **AZIONI:**

- Gli alunni di V manipolano i materiali per dare nuova forma;
- Gli studenti di I realizzano il logo del riciclo con la tecnica della pixel-art;
- I ragazzi collaborano tra loro nella creazione di istruzioni con il linguaggio della programmazione.

**OBIETTIVI:** Riutilizzare i materiali in maniera creativa, lavorare in modo collaborativo in modalità unplugged e tinkering

## REALIZZAZIONE





PASSO 3

**DURATA**: 4 incontri

RISORSE: PC con Scratch installato, Scratch Card

#### AZIONI:

- Progettare lo Storytelling in gruppo;
- Programmare il codice a blocchi di Scratch;
- Confronto sull'attività.

**OBIETTIVI:** Familiarizzare con il programma Scratch, produrre un semplice Storytelling



## RESTITUZIONE E VALUTAZIONE

Raccontiamo, passo dopo passo, come è avvenuta la restituzione e valutazione, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza



Analizzare insieme alla classe uno o più tra i seguenti output di processo:

- oggetti realizzati con materiale di riciclo
- elaborati delle istruzioni per la realizzazione dell'oggetto da condividere
- elaborati del un codice per la realizzazione del logo sul riciclo con la tecnica del Pixel-Art
- elaborati dello Storytelling con Scratch









Ricercare su internet filmati su uso, riuso, riciclo e creatività

Guardare dei tutorial sul Pensiero Computazionale Programmazione Scratch: <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a> Pixel-art: <a href="mailto:Coloring squared">Coloring squared</a>

Mostra espositiva degli oggetti realizzati



## **LICENZA**

Indica qui la licenza aperta da attribuire al documento, scegliendo e citando solo una delle seguenti:

- CC BY-NC-SA
- <u>CC BY-NC</u>
- CC BY-NC-ND
- CC BY
- <u>CC BY-ND</u>