

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;

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.

PASSO 1

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

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

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 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



CONSIGLI

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

Guardare dei tutorial sul Pensiero Computazionale
Programmazione Scratch: <https://scratch.mit.edu/>
Pixel-art: [Coloring squared](#)

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](#)
- [CC BY-NC](#)
- [CC BY-NC-ND](#)
- [CC BY](#)
- [CC BY-ND](#)