

## LABORATORIO DIGITALE

Area Digitale

Docenti ANNA MANCUSO, GIACOMO FONTANA

Riferimento Social o sito: <https://fiberspace.io>



### In breve

Contenuti e attività Innovazione e tecnologie a scuola: progettazione - pratica - valutazione.

Il laboratorio come momento autentico di apprendimento: proposte operative di Tinkering ed elettronica/robotica educativa per un approccio creativo e anche umanistico alle STEAM.

#### Obiettivi:

Offrire modelli di progettazione/valutazione, metodologie e strumenti per:

- attivare in classe laboratori di apprendimento autentico
- progettare percorsi interdisciplinari per offrire un approccio alle STEAM comprensivo delle dimensioni artistico-espressive
- favorire creatività e collaborazione
- sviluppare competenze trasversali di problem posing e problem solving e di pensiero logico
- sviluppare competenze tecnico-disciplinari
- apprendimento autentico tra insegnamento formale ed informale

L'insegnamento delle STEM/STEAM:

- progettazione interdisciplinare per lo sviluppo delle competenze fondamentali
- la via diretta ed indiretta
- metodologie di riferimento: based project learning, challenge based learning, tinkering

Laboratori pratici di elettronica o robotica educativa:

- circuiti semplici tra scienza e fantasia
- STEAM e Little Bits: comprendere la realtà che ci circonda, riprodurre, modellizzare, prototipizzare
- laboratorio di tinkering ed elettronica educativa
- le rubriche per la valutazione e l'autovalutazione delle competenze: prove sul campo

<b>Durata del laboratorio</b>	12 ore in presenza
<b>Location</b>	Cre-Ta, via Ca' Baroncello 6, Cassola
<b>Target</b>	Docenti di scuola primaria e secondaria