



ISTITUTO COMPRESIVO

“Severino Fabriani”

SPILAMBERTO (MO)

Scuola dell’Infanzia “Don Bondi” Spilamberto - Scuola dell’Infanzia “G. Rodari” S.Vito

Scuola Primaria “G. Marconi” Spilamberto - Scuola Primaria “C. Trenti” S.Vito

Scuola Secondaria di 1° grado “S. Fabriani” Spilamberto

Viale Marconi, 6 – 41057 SPILAMBERTO (MODENA)

Tel. 059 - 784188 Fax 059-783463 - Codice Fiscale 80010130369

E-mail: moic81800t@istruzione.it PEC: moic81800t@pec.istruzione.it sito web: www.icfabriani.edu.it



Comunicazione n. 217

Spilamberto, 16/12/2021

A tutti i docenti

IC Fabriani – Spilamberto

Oggetto: Progetto Amazon / Stem Education.

Grazie a laboratori interattivi online live, bambini e ragazzi dell’**Istituto Comprensivo Fabriani** scopriranno il mondo del coding creativo per creare animazioni web e interazioni creative.

Laboratori interattivi dedicati al coding e alla creatività digitale che attraverso esempi pratici, permetteranno ai partecipanti di avvicinarsi alla tecnologia e al mondo STEM per imparare e divertirsi con attività di Creative Computing: non l'uso della tecnologia fine a se stessa, ma il suo uso creativo per esprimere e rappresentare le proprie idee.

Al termine delle attività tutti potranno sviluppare un proprio progetto.

FORMAT

❖ **Durata progetto:** 5 incontri, tenuti da due educatrici Codemotion, con cadenza settimanale, della durata di 1 ora, dalle ore 17:30 alle ore 18.30, per un totale di 5 ore di attività a gruppo.

❖ **Piattaforma:** Google suite (Utilizzo di Google Meet e Google Classroom)

❖ **Partecipanti coinvolti e periodo di svolgimento:**

45 studenti per le Classi 1^a-2^a-3^a secondaria per il gruppo 11-13 anni.

45 studenti per le Classi 3^a-4^a-5^a primaria per il gruppo 8-10 anni.

Il progetto non prevede vincolo di genere.

SECONDARIA :

dal 31 gennaio al 7 marzo 2022 tutti i lunedì, martedì e mercoledì

15 studenti per le classi prime medie, il lunedì pomeriggio

15 studenti per le classi seconde medie, il martedì pomeriggio

15 studenti per le classi terze medie, il mercoledì pomeriggio

PRIMARIA:

dal 14 marzo al 13 aprile 2022 tutti i lunedì, martedì e mercoledì.

15 studenti per le classi terze elementari, il lunedì pomeriggio

15 studenti per le classi quarte elementari, il martedì pomeriggio

15 studenti per le classi quinte elementari, il mercoledì pomeriggio

❖ **Iscrizione:** A cura delle famiglie attraverso sito web che verrà condiviso al rientro dalle vacanze Natalizie. Le famiglie dovranno, in questa sede, accettare il trattamento dati privacy da parte di Codemotion che avrà azione limitata al contesto del progetto e alla durata del medesimo.

❖ **Non è richiesto alcun background tecnico:** Il progetto è focalizzato più sulla creatività che sulla tecnologia. I partecipanti dovranno essere muniti di **PC** (Win, Mac o Linux) con webcam, mouse, cuffie e microfono e browser Chrome o Firefox. (no tablet, no smartphone).

Corso 11- 13 anni

ARGOMENTI DEL CORSO

Esploriamo lo Spazio con Coding, Robotica e Design.

Impariamo a programmare, disegnare al computer, modellare in 3D ed esploriamo il futuro dei viaggi spaziali scoprendo eventi storici, tecnologie e sfide che marcano la conquista da parte dell'umanità dello spazio e di pianeti lontani.

Un corso perfetto per cogliere le possibilità offerte dal coding e dalle tecnologie creative ed al tempo stesso approfondire le materie scientifiche legate al pianeta terra ed al cosmo: passione per la scienza e voglia di creare con la tecnologia ci guideranno in un percorso didattico davvero unico nel suo genere!

Software utilizzati: Scratch, Openroberta, Thinkercad

Obiettivi

- ❖ Familiarizzare con i concetti di base della programmazione
- ❖ Esercitare la cognizione del movimento nello spazio e delle coordinate cartesiane in 2D e 3D
- ❖ Sviluppare la creatività nel contesto tecnologico
- ❖ Prendere dimestichezza con diversi software educativi di design 2D e 3D
- ❖ Affrontare argomenti del curriculum scolastico in modo attivo e creativo

Corso 8 - 10 anni

ARGOMENTI DEL CORSO

Coding e Disegn 2D/3D: Mostri, Alieni e Videogiochi

Divertiamoci programmando videogiochi popolati da creature aliene ispirate dalla natura e dalle tante forme di vita che la popolano in un corso che unisce scienza e creazioni di videogame!

Scopriamo insieme come creare i nostri personaggi, animarli e renderli interattivi attraverso il coding e la grafica 2D/3D in un corso inedito adatto a chi inizia ma anche a chi ha già fatto altre esperienze!

Obiettivi didattici

- ❖ Familiarizzare con i concetti di base della programmazione
- ❖ Sviluppare la creatività nel contesto tecnologico
- ❖ Esprimere la propria fantasia sviluppando nuove capacità di problem solving
- ❖ Esercitare la cognizione del movimento nello spazio e delle diverse coordinate
- ❖ Imparare argomenti scolastici in un modo nuovo e appassionante

Per chiarimenti far riferimento ai docenti: Ferrari Chiara, Salzano Stefania, Piccirillo A.Maria, Tarantini Federica.

Il Dirigente Scolastico
Silvia Rossi

