



AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA PRIMARIA
DI VERDELLO

OUTDOOR

Sotto il termine «Outdoor education» sono comprese una grande varietà di esperienze pedagogiche caratterizzate da didattica attiva che si svolge in ambienti esterni alla scuola e che è impostata sulle caratteristiche del territorio e del contesto sociale e culturale in cui la scuola è collocata. L'offerta formativa dell'*Outdoor education* include quindi una grande varietà di attività didattiche che vanno da esperienze di tipo percettivo-sensoriale (orto didattico, frutteto...) ad esperienze basate su attività sociomotorie ed esplorative (orienteering, ecc.), a progetti scolastici che intrecciano l'apertura al mondo naturale con la tecnologia (coding, robotica...).



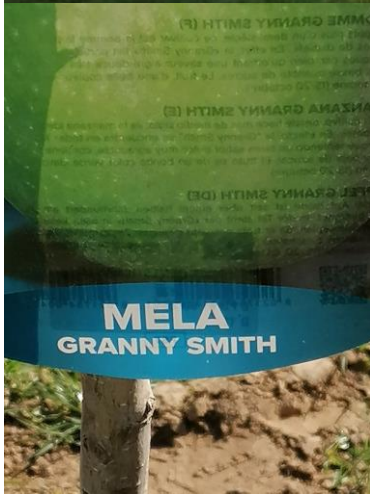
L'ORTO DIDATTICO





*"Coltivare piante e fiori.
Coltivate un orto"*

Il frutteto con 15 alberi da frutto





AULA ALL'APERTO

- L'ARENA DIVER...DELLO



INDOOR L'OBIETTIVO

CREARE NUOVI SPAZI PER L'APPRENDIMENTO

La fluidità dei processi comunicativi innescati dalle ICT si scontra con ambienti fisici non più in grado di rispondere a contesti educativi in continua evoluzione, e impone un graduale ripensamento degli spazi e dei luoghi che preveda soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari e facilmente configurabili in base all'attività svolta, e in grado di soddisfare contesti sempre diversi.

Spazi così concepiti favoriscono il coinvolgimento e l'esplorazione attiva dello studente, i legami cooperativi e lo "star bene a scuola".

Condizioni indispensabili, queste, per promuovere una partecipazione consapevole al progetto educativo e innalzare la performance degli studenti.

IL LABORATORIO PNSD SPAZIO POLIFUNZIONALE per

ARTEFATTI MATEMATICI

Coding

Tinkering

ROBOTICA

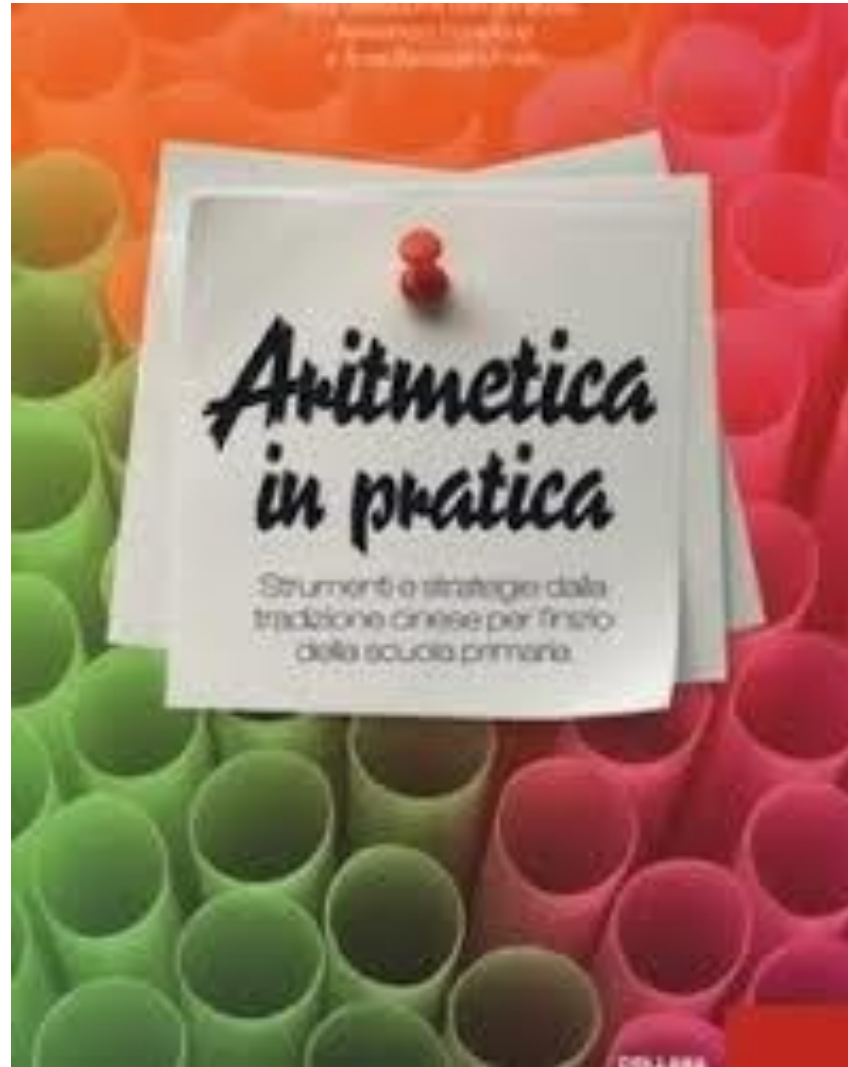
ESPERIMENTI SCIENTIFICI

STAMPA 3 D



LABORATORIO DI MATEMATICA

Artefatti per imparare.



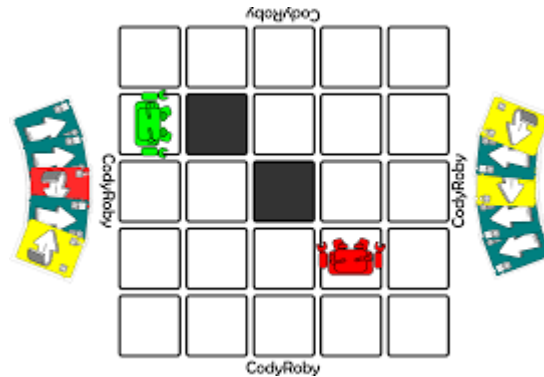
CODING

Nell'ambito scolastico, il coding è estremamente utile per sviluppare diverse abilità correlate:

Permette di acquisire **competenze trasversali** date dalla memoria, dalla concentrazione e dalla logica.

Stimola l'attitudine al **problem solving** attraverso la ricerca autonoma di nuove soluzioni a fronte di tentativi ed errori.

Favorisce lo **sviluppo dei processi logici e creativi** attraverso la scomposizione dei problemi in più parti per una risoluzione a step.



CARTE CODYROBY
SET PER LA CLASSE

SET CODYFEET E CODY
COLOR

SET CODYMATH E
CODYWORD

FUNTRONIC
FUNCODING II SET

con 4 giochi
FUNCODING III

Con 4 giochi

ROBOTICA

Con l'introduzione del PNSD, il Miur offre alla scuola strumenti, metodologie e proposte nuove che, negli ultimi anni, hanno cambiato il modo di fare scuola di tanti docenti.

Le azioni #4 e #6 del Piano parlano di competenze digitali, di BYOD, di coding e pensiero computazionale.

Tante scuole hanno inserito nelle proprie attività didattiche percorsi in cui è presente la robotica educativa perché è motivante, innovativa e coinvolgente. Se ben inserita e adattata a percorsi e progetti trasversali e interdisciplinari, diventa



SAPIENTINO DOC

DOC ROBOT

EDUCATIVO PARLANTE

LEGO WEDO

Blue-Bot - Nuova versione

Docking station per ricarica
Bee-Bot/Blue-Bot

Matatalab Coding Set

Matatalab - Add-on animazione

Matatalab - Add-on artista

Matatalab - Modulo Sensori
aggiuntivo

Ozobot- set per la classe

TINKERING

- Il Tinkering viene ormai considerato, negli ambienti educativi a livello internazionale, un approccio innovativo per l'educazione alle STEM, ed è menzionato nel PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE come uno strumento importante per lo sviluppo delle competenze del 21° secolo e per l'educazione alle STEM.
- Si parla di tinkering come di una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo. L'alunno è incoraggiato a sperimentare, stimolando in lui l'attitudine alla risoluzione dei problemi.
- Tutte le attività vengono lanciate sempre sotto forma di gioco o sfida. Le attività devono essere realizzate in gruppo. Le principali attività che si possono proporre consistono nel costruire o decomporre oggetti, progettare macchine, che si muovono, volano, disegnano, galleggiano, esplorare materiali o elementi meccanici, creare artefatti originali o

reazioni a catena.



FORBICI LAMA SEGHETTATA

**PISTOLA COLLA A CALDO
PICCOLA**

**STRAWBEES INVENTOR KIT
400 pz**

**STRAWBEES SCHOOL KIT
coding e robotica 1630 pz**

**TAVOLETTE GRAFICHE ONE
BY WACOM**

PENNE 3D

KIT LEGO TINKERING

STAMPA 3 D

Le attività sperimentate con le stampanti 3D vanno in questa direzione: essendo basate su un approccio ludico, orientate alla collaborazione e improntate ad un'impostazione socio-costruttivista, esse possono sostenere lo sviluppo e il potenziamento di abilità quali la collaborazione, l'autoregolazione sociale, l'assertività e la responsabilità.

STAMPANTE 3D XYZ PRINTING

Inv. 520

STAMPANTE 3D

PRINTING PRO

**PC PER STAMPANTE 3D con programma
dedicato XYZ**

BOBINA PLA BLU.....





INDOOR

VIRTUALE

- 10 LICENZE DI MINECRAFT EDUCATION per 3 anni





GRAZIE!