



PERCORSI LABORATORIALI EDUCATIVI “IT” CON I RAGAZZI

SCUOLA PRIMARIA

Proposta di progetto

Como





1. Premessa

La seguente proposta di progetto si articola in 1 fase:

1. *Percorsi laboratoriali educativi "IT"¹ con i ragazzi*

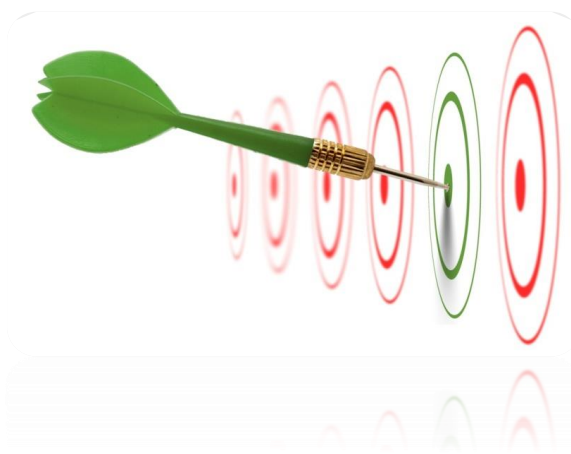
2. Obiettivi

Gli obiettivi della seguente proposta di progetto sono:

1. *learn by doing*²
2. *imparare a lavorare e a confrontarsi in gruppo*
3. *educazione all'utilizzo etico e consapevole delle nuove tecnologie*

Le modalità della sua attuazione consistono in:

1. *lezioni in piccoli gruppi*
2. *attivazione di strumenti di "customer satisfaction" che vadano a misurare il grado di soddisfazione degli utenti coinvolti*



¹ La **tecnologia dell'informazione (IT)** identifica l'uso di qualsiasi computer, sistema di archiviazione, di networking e altri dispositivi fisici, per creare, elaborare e archiviare dati elettronici.

² Metodologia di apprendimento basata sull'esperienza pratica



3. Fasi e azioni

3.1 Fase 1: percorsi laboratoriali educativi "IT" con i ragazzi ³

La nostra proposta prevede:

LABORATORIO: IMPARIAMO CON LA REALTÀ AUMENTATA ⁴

Target:

- Scuola Primaria (prima e seconda)

Durata: 5 incontri da 1 ora ciascuno

Operatori: 2

Programma

- Coloriamo con la realtà aumentata
- Giochiamo con l'alfabeto:
 - incastriamo l'alfabeto
 - impariamo a conoscere le lettere giocando con le carte degli animali in realtà aumentata
- Costruiamo un cubo magico
- Giochi di gruppo



³ Il materiale per lo svolgimento del laboratorio, verrà portato da MT Promozione

⁴ Per **realtà aumentata**, o **realtà** mediata dall'elaboratore, si intende l'arricchimento della percezione sensoriale umana mediante informazioni, in genere manipolate e convogliate elettronicamente, che non sarebbero percepibili con i cinque sensi.



LABORATORIO INTRODUTTIVO DI ROBOTICA

Target:

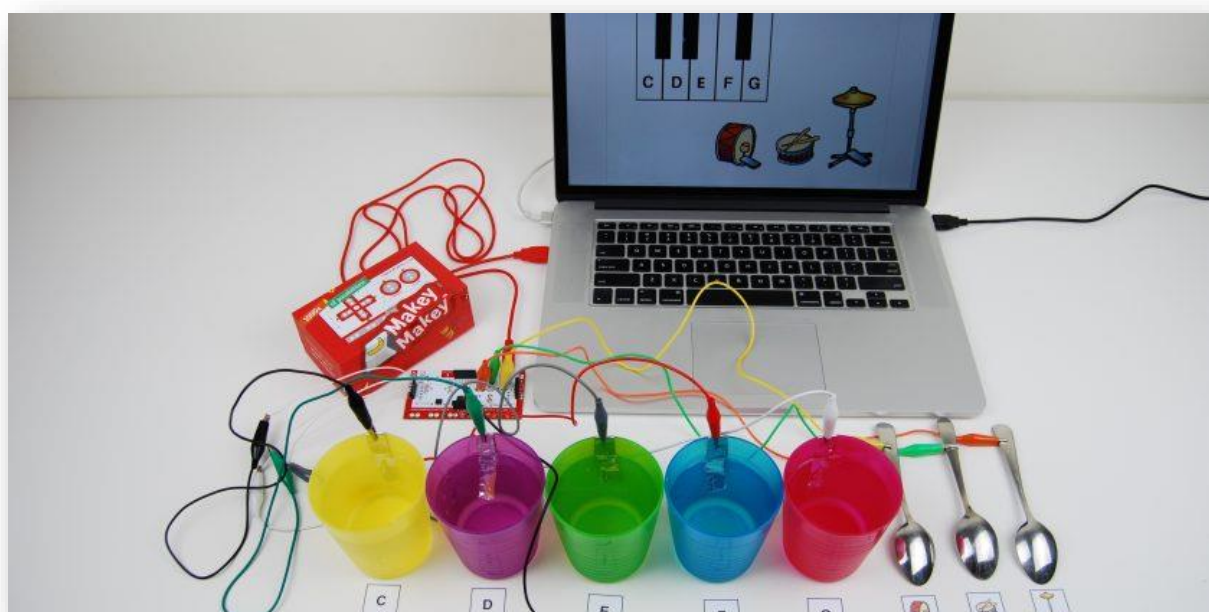
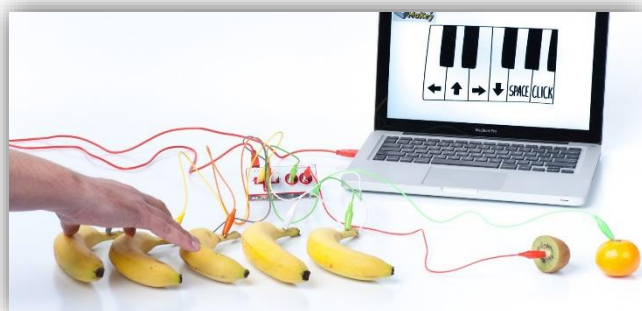
- Scuola Primaria (quarta e quinta)

Durata: 4 incontri da 2 ore ciascuno

Operatori: 2

Programma

- **Makey Makey**; introduzione al pensiero robotico, partendo dal concetto base





LABORATORIO DI MUSICA DIGITALE ⁵

Target:

- Scuola Primaria (terza, quarta e quinta)

Durata: 4 incontri da 2 ore ciascuno

Operatori: 2

Programma

- Componi la tua musica digitale con Music Maker
- Crea la tua colonna sonora personalizzata



⁵ Non occorrono basi musicali e non occorre saper leggere le note dal pentagramma