

"La vita sott'acqua"

Attività STEAM sull' Agenda 2030 con Lego Education alla primaria

Nel corso della seconda parte dell'anno è stato svolto nell'istituto un percorso di formazione degli insegnanti della primaria che ha previsto la progettazione e svolgimento di attività STEAM all'interno delle classi seconda B Mazzini e terza Falcone.

Le insegnanti, coadiuvate dall'animatrice digitale, hanno progettato e realizzato con le classi un'attività verticale sull'**Agenda 2030** che ha avuto come obiettivo quello di riflettere sull'obiettivo 14 dell'Agenda ("Conservare e utilizzare in maniera sostenibile gli oceani, i mari e le risorse marine per uno sviluppo sostenibile") . L'attività ha previsto attività preliminari di conoscenza dell' Agenda 2030 e di riflessione sulle cause dell' inquinamento delle acque.

VIDEO INTRODUTTIVI AGENDA 2030

<https://youtu.be/9GXZvsyTIZc>

<https://www.youtube.com/watch?v=7CcnlQbI-j8>

Vi raccontiamo una storia...BOYAN SLAT

<https://youtu.be/WFP9-K7CUe8?si=6HkthmxXISKyak83>

Ai bambini è stato poi proposto di sviluppare in gruppi una storia che raccontasse il fenomeno e poi di proporne una soluzione dove la tecnologia aiutasse l'uomo a risolvere il problema ambientale utilizzando come ispirazione e guida i percorsi di **Lego Education**. Le attività sono state svolte nelle **aule STEM** dedicate dei due plessi.

Di seguito si riportano degli elementi delle attività svolte nelle classi del plesso Mazzini e Falcone.

Classe seconda Mazzini

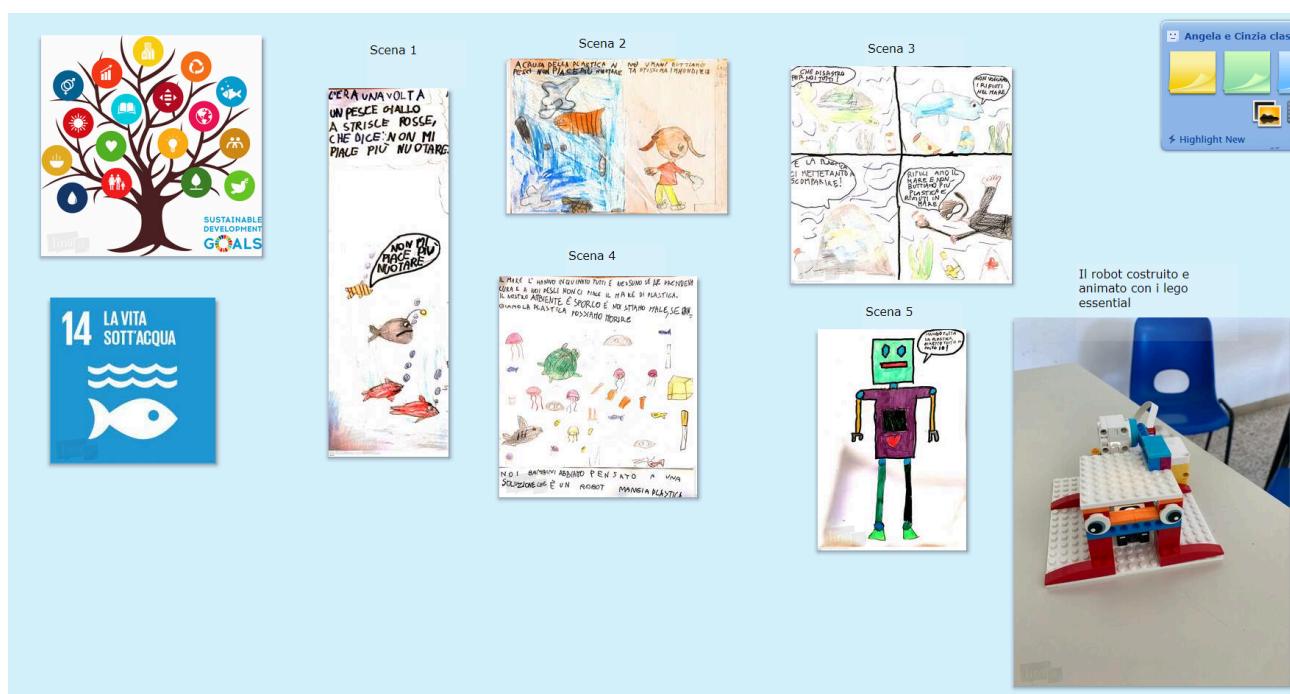


Figura 1. Lavagna digitale (Linoit) dove le insegnanti della classe IIB hanno raccolto le scene della storia inventata dai gruppi di bambini e bambine.

EBOOK realizzato dalle insegnanti della classe per l'attività

<https://read.bookcreator.com/bbPXLmZCuFa8dytNRbFZzKxH7LA2/Rk-pWoEATeipABQXyc0Q2A/BwiUMD6dQnOeRtFPyOIKyA>

Essendo novizia all'utilizzo dei Lego, ha sviluppato la storia in gruppi e poi gli stessi hanno costruito e programmato dei "robot Mangia rifiuti" personalizzati.

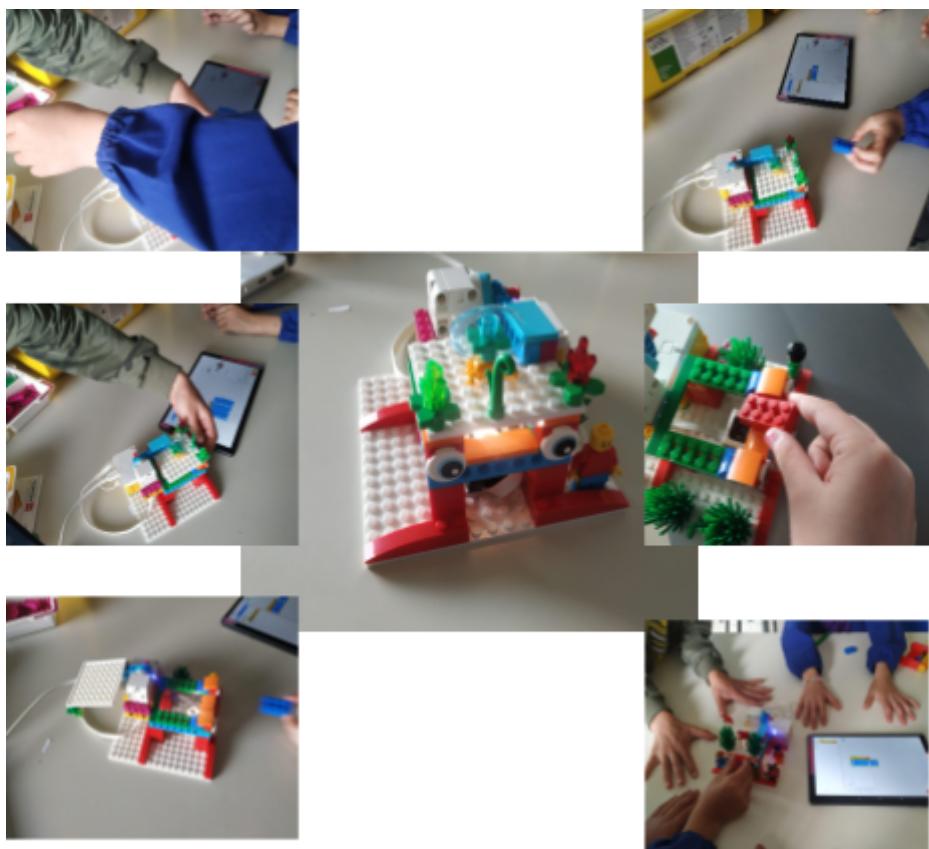
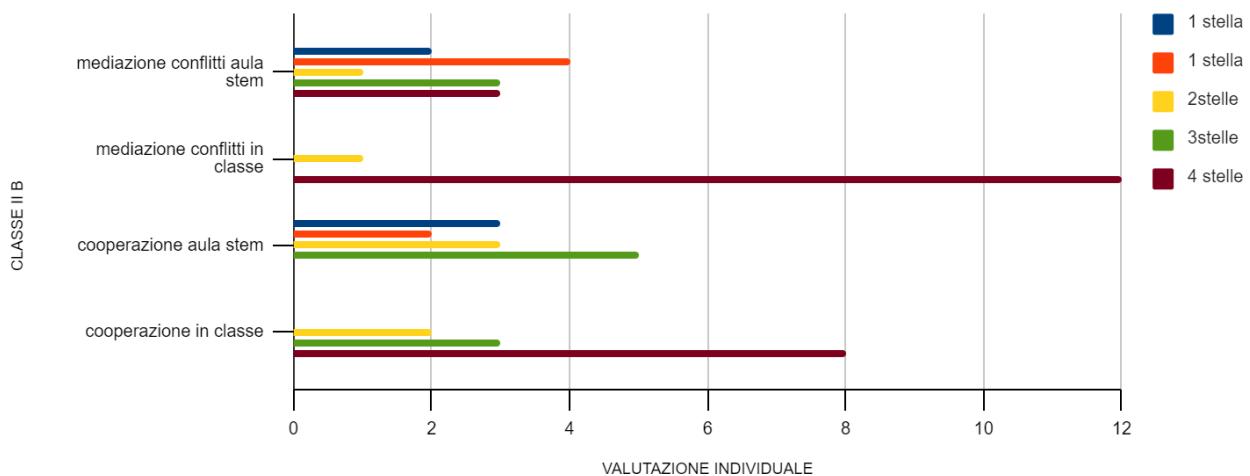


Figura 2. Fasi della programmazione del mostro mangia rifiuti realizzato con i kit Lego Spike Essential.

Valutazione dell'attività



Classe terza Falcone

PRIMA SCENA
C'era una volta una tartaruga, stava nuotando felice, il mare era pulito.
https://drive.google.com/file/d/1X7PfRg/view?usp=drive_link

SECONDA e TERZA SCENA
La tartaruga all'improvviso incontra la plastica e diventa triste.
Non riesce più a nuotare.
https://drive.google.com/file/d/1X7PfRg/view?usp=drive_link

QUARTA SCENA
L'uomo vede la tartaruga e i pesci intrappolati nella plastica e prova a liberarli.
https://drive.google.com/file/d/1X7PfRg/view?usp=drive_link

QUINTA SCENA
L'uomo costruisce una macchina con la plastica che ha trovato, per ripulire il mare. Così la tartaruga e i pesci sono liberi di nuotare.
https://drive.google.com/file/d/1X7PfRg/view?usp=drive_link

Figura 3. Lavagna digitale (Linoit) dove le insegnanti della classe terza hanno raccolto le scene e i video della storia inventata dai gruppi di bambini e bambine.

La classe terza Falcone, avendo già lavorato con i Lego, ha costruito quattro scene, per ciascuna i personaggi sono stati ideati e programmati dai gruppi in modo autonomo, con il supporto delle insegnanti. La storia è stata poi ripresa dalle insegnanti con dei video e montata. Potete vedere nel video l'intera **STORIA**

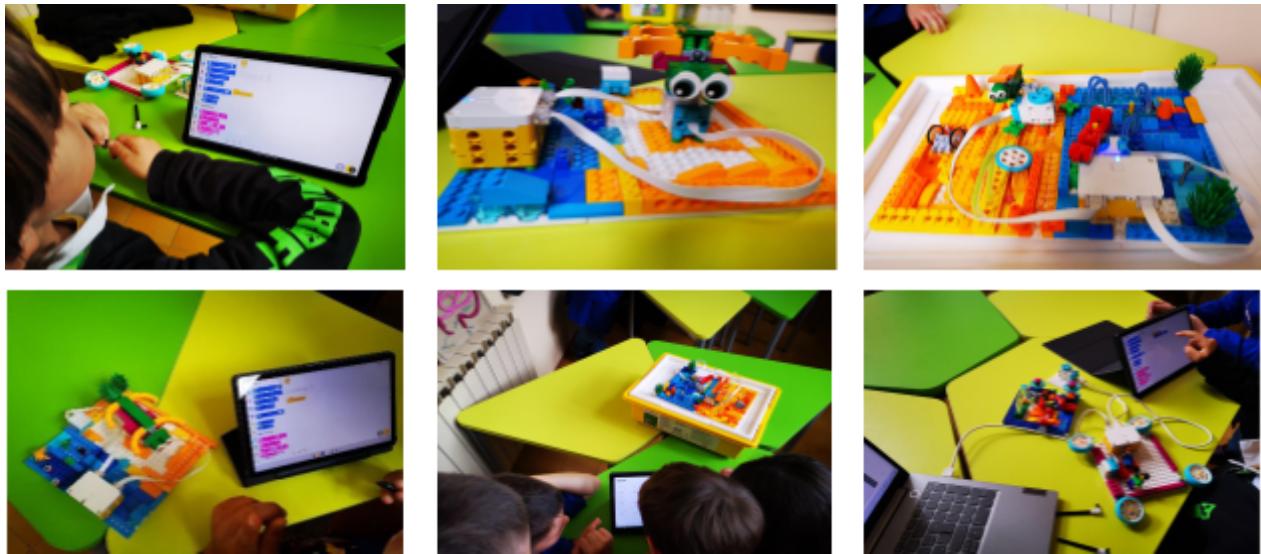


Figura 4. Fasi della programmazione della storia realizzata con i kit Lego Spike Essential.