



LEGO, progettazione e coding: attività laboratoriale esperienziale multidisciplinare

Progetto realizzato nelle classi seconde e quinte
del Plesso U. Marazzani

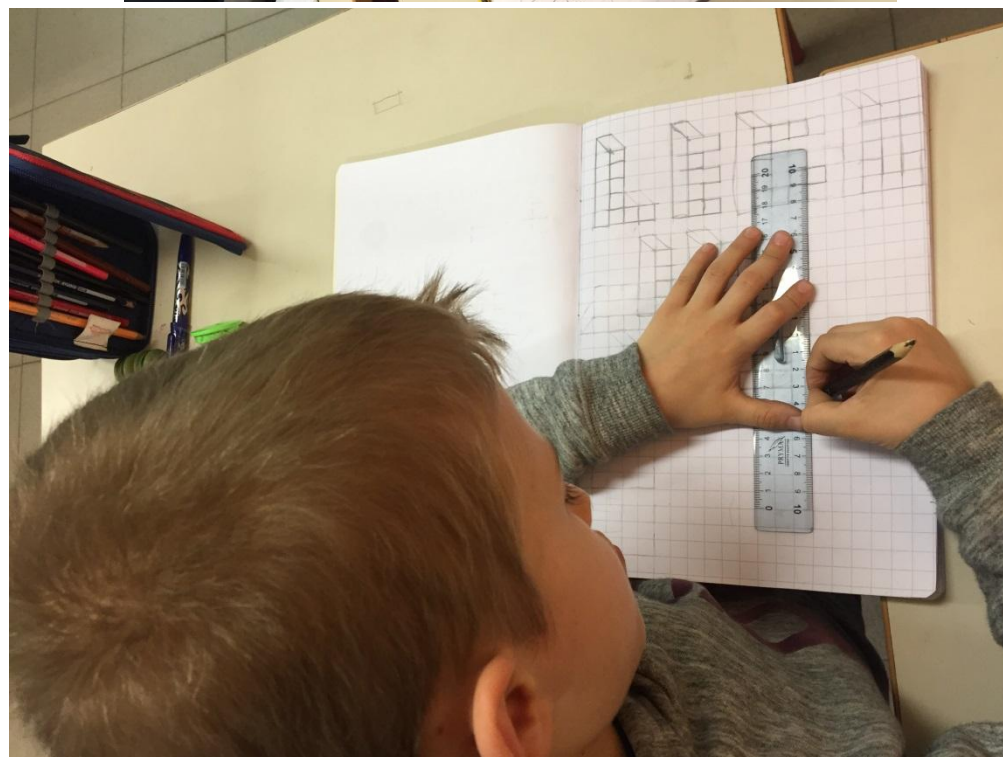
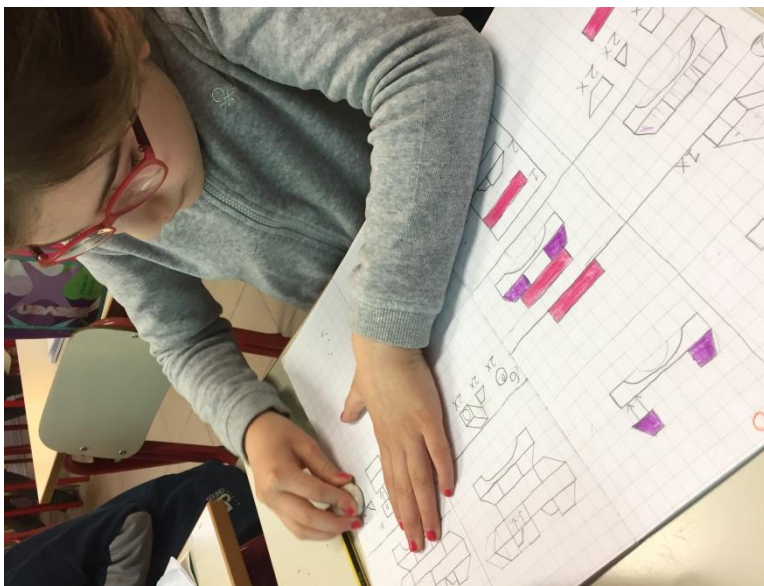
Nicolosi Maria Antonietta

Insegnante Scuola Primaria Ambito Matematico-scientifico

LEGO IN FIABA

Competenze

- Imparare a formulare ipotesi e idee progettuali
- Sviluppare capacità organizzative
- Sviluppare la capacità di utilizzare modelli, elaborando e costruendo strutture.
- Amplificare le proprie abilità di connessione “mano-mente”: dal concreto all’astratto
- Imparare e manipolare concetti in un contesto più consapevole e motivato
- Accrescere le abilità sociali e di comunicazione



LEGO IN FIABA

Traguardi disciplinari

ITALIANO

CONOSCERE LA STRUTTURA DELLA FIABA (TESTO NARRATIVO), TESTO REGOLATIVO (PER REALIZZARE IL LIBRETTO D'ISTRUZIONI E LA RICETTA DELLA TORTA), TESTO DESCRITTIVO (CARATTERIZZAZIONE DEI PERSONAGGI E DEGLI AMBIENTI)

MATEMATICA

OPERARE CON SCHIERAMENTI PER LA REALIZZAZIONE DEL MODELL-AMBIENTE; SAPER UTILIZZARE IL FOGLIO QUADRETTATO; COMPOSIZIONE/SCOMPOSIZIONE DELLE FIGURE GEOMETRICHE SOLIDE PER LA REALIZZAZIONE DELLE SCENOGRAFIE; ATTRAVERSO L'USO DEI LEGO SAPER OPERARE CON MISURE DI GRANDEZZA DIVERSE.

STORIA-GEOGRAFIA

IL RACCONTO E LA SUCCESSIONE TEMPORALE. LE DIDASCALIE E LE PAROLINE DEL TEMPO.
LA FIABA E L'AMBIENTAZIONE- LUOGHI FANTASTICI. LE MAPPE.

SCIENZE

GLI OGGETTI E I MATERIALI

TECNOLOGIA-INFORMATICA

LA ROBOTICA EDUCATIVA: LO SVILUPPO E L'UTILIZZO DI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO BASATI SU TECNOLOGIE ROBOTICHE (ROBOT + SOFTWARE + MATERIALE CURRICOLARE) INSEGNARE IL CODING SIGNIFICA INSEGNARE A PENSARE IN MANIERA ALGORITMICA, OVVERO INSEGNARE A TROVARE E SVILUPPARE UNA SOLUZIONE A PROBLEMI ANCHE COMPLESSI.

ED.IMMAGINE

RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DELLA FIABA IN 3 D UTILIZZANDO TECNICHE PITTORICHE DIVERSE.

MUSICA

ASCOLTARE BRANI MUSICALI DI DIVERSO GENERE E CARATTERE PER CREARE LA COLONNA SONORA DELLO SPETTACOLO FINALE



LEGO IN FIABA

Realizzazione

Laboratorio settimanale di 2h da febbraio a maggio

Materiale non strutturato

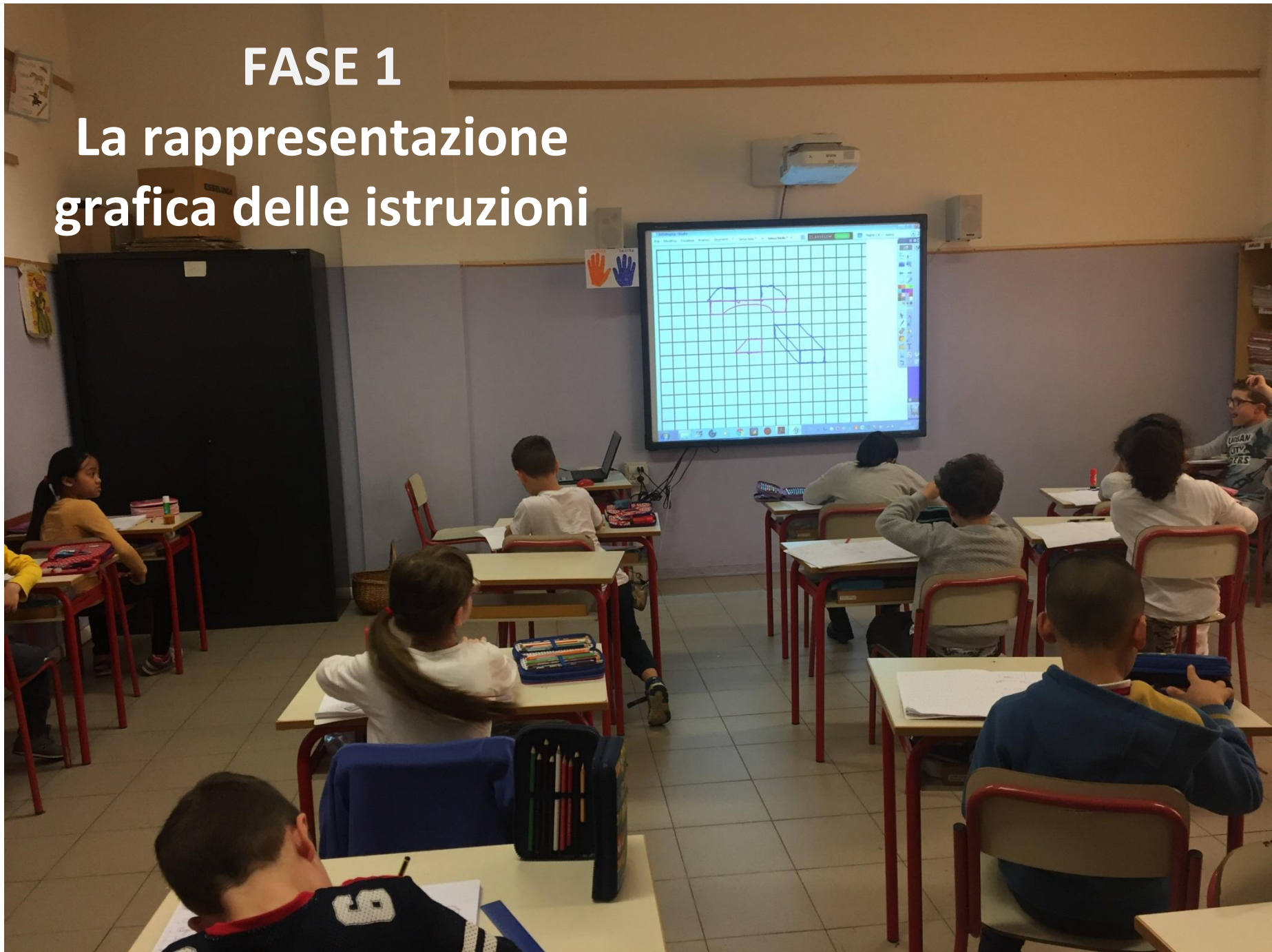


Scelta della Fiaba



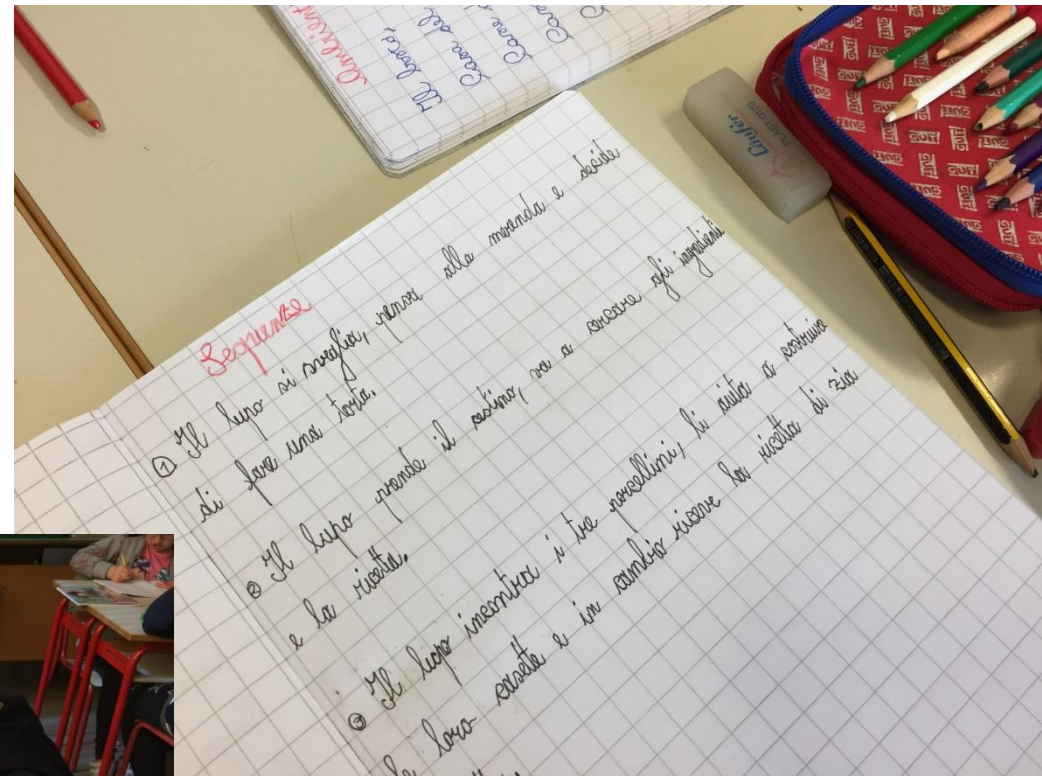
FASE 1

La rappresentazione grafica delle istruzioni



FASE 2

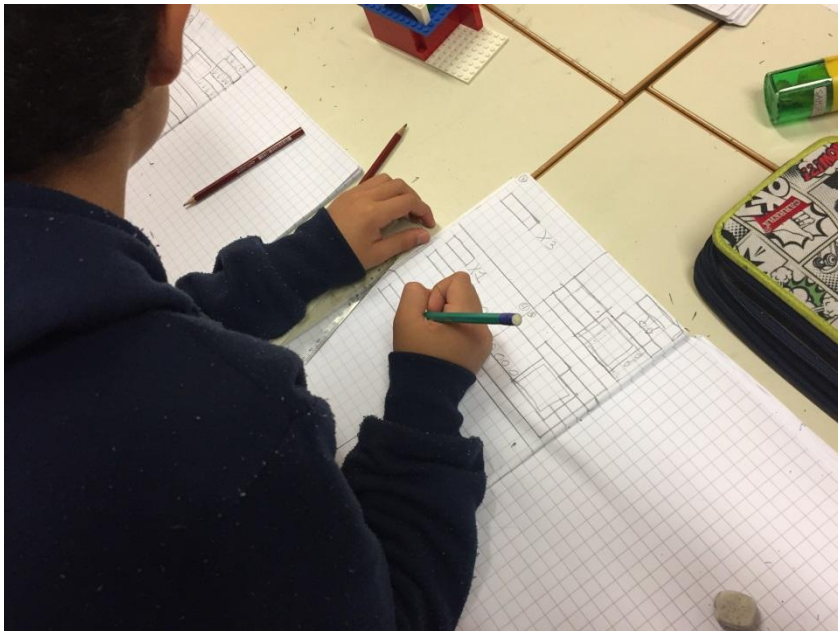
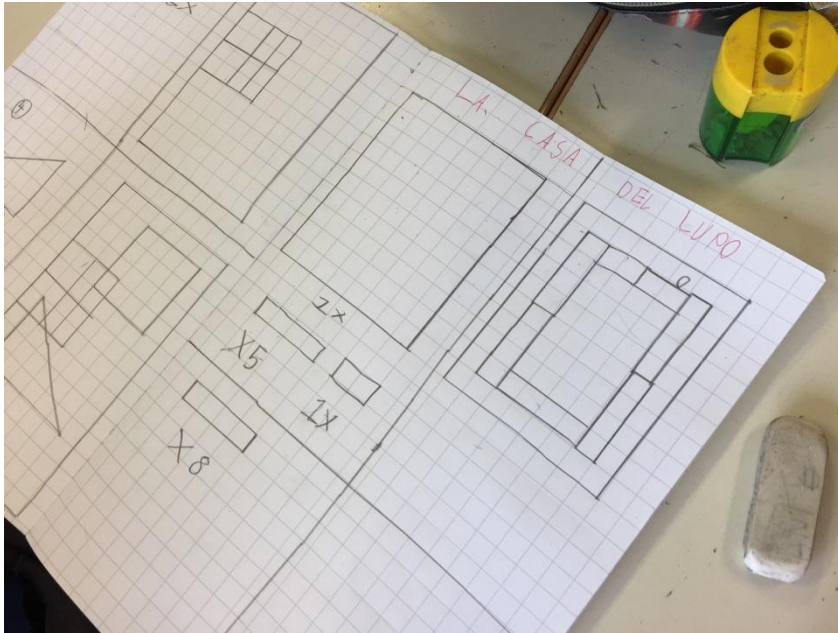
Dalla lettura alla progettazione



- Sequenze narrative
Definizione del tempo e dello spazio
- Sequenze descrittive
Definizione delle caratteristiche dell'ambiente, degli elementi che lo compongono e dei personaggi
- Sequenze dialogate
Dialoghi, testo teatrale e scrittura creativa dei testi delle canzoni

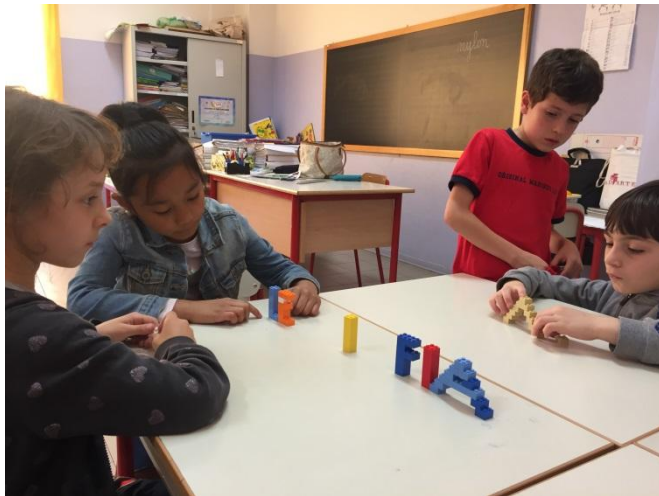
FASE 3

Dalle istruzioni alla costruzione



FASE 4

Assemblaggio della Fiaba in 3 D





I tre porcellini



Hansel e Gretel



Cappuccetto Rosso

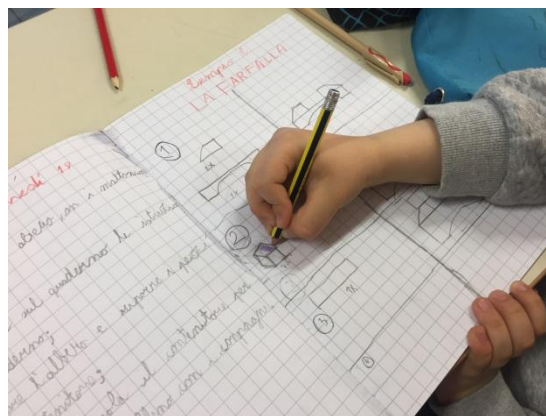
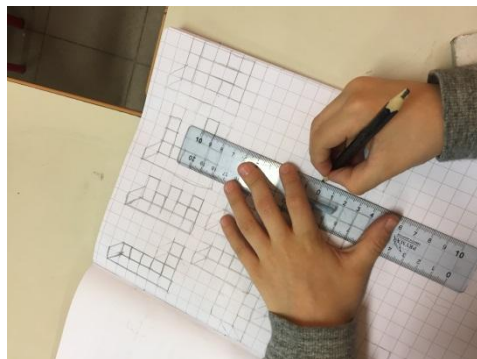


La casa del Lupo

LEGO IN FIABA

Prodotto Finale

Libretto d'istruzione della Fiaba in 3 D (Plastico Lego)



LEGO IN FIABA

Prodotto Finale

Personaggio Lego WeDo

Costruzione di un personaggio programmabile con coding
(La rana, il serpente,
l'uccellino, il coccodrillo, ecc)



<https://education.lego.com/it-it/lessons?pagesize=12>

LEGO IN FIABA

Prodotto Finale

Laboratorio e Spettacolo Teatrale

a cura dell'Ins. Enza Bevacqua





Istituto Comprensivo Statale di Piazza Vittorio Veneto

Piazza Vittorio Veneto 17 - 27029 Vigevano

Tel. +39 0381 84118 - Fax. +39 0381 693803

E-mail: pvic83200l@istruzione.it - Pec: pvic83200l@pec.istruzione.it