



Lo start giusto per la cooperazione in gruppo

SCHEDA FORMATIVA MAKER LAB

SEDE:

Opera Salesiana Rebaudengo

AUTORI:

Luca Deflorian e Gabriele Lupino

Tipologia di attività

Orario Scolastico

Beneficiari

(età, numero, tipologia)

8/10 minori della scuola secondaria di primo grado

Selezionati tra le varie classi perché bisognosi di un approccio all'apprendimento alternativo, esperienziale. Alcuni demotivati allo studio, altri scelti come premio per il rendimento scolastico e per assecondare le loro passioni, chi con scarsa autostima ma con interessi verso il mondo digitale, chi con attitudine all'aiuto verso i propri compagni

Luogo e Durata

(n°incontri, durata singolo incontro, frequenza, n°ore totali)

Aula **Maker Lab** dell'oratorio

13 incontri settimanali da 5 ore ciascuno in aula Maker + restituzione finale nelle classi + evento finale pomeridiano in oratorio alla fine dell'anno scolastico (Maker scolastico + Maker extrascolastico + altri interessati) = 70 ore totali

Descrizione

Digi-Ludica-Mente

I ragazzi, accompagnati da un educatore e da un formatore esperto, realizzeranno una **Start Up simulata**, creandone i contenuti, un sito internet, la pagina instagram e costruendo i macchinari necessari al funzionamento, utilizzando i Lego Spike

Obiettivo principale

Come l'attività incide sul benessere scolastico del ragazzo

Le ragazze e i ragazzi miglioreranno la loro **autostima**, la **capacità di lavorare in autonomia**, sviluppando strategie di **problem solving**, vivendo in maniera diversa il **rapporto tra pari e con gli adulti**.

Il tutto utilizzando strumenti digitali e sentendosi gradualmente parte di un gruppo che collabora come un team di aspiranti ingegneri e manager nella realizzazione di vari prodotti e nella loro presentazione a scuola

Obiettivi specifici

Azioni che concorrono al raggiungimento dell'obiettivo principale

- Educare la propria capacità di espressione, esposizione orale ed interazione con gli altri, attraverso la recitazione ed il lavoro in gruppo
- Imparare a creare materiali multimediali (presentazioni, volantini, loghi e video) come strumenti comunicativi che aiutano a esercitare la propria capacità conoscitiva e critica nei confronti della realtà
- Sviluppare competenze informatiche e digitali
- Redigere un diario di bordo (digitale e condiviso con gli adulti) con il duplice scopo di rielaborare l'esperienza fatta e di fissare gli apprendimenti
- Allenare le proprie abilità legate alla creatività e all'immaginazione
- Trovare opportunità di espressione delle proprie passioni e interessi

Conoscenze da apprendere

Cosa al termine del percorso i ragazzi sapranno

- Linguaggio di programmazione a blocchi
- Azioni utili a combattere il cambiamento climatico (obiettivo 13 dell'agenda 2030)
- Buone prassi per un utilizzo responsabile delle nuove tecnologie

Competenze da acquisire

Cosa al termine del percorso i ragazzi saranno in grado di fare

- Realizzare un sito internet e una pagina social
- Utilizzare software di editing testuale e grafico
- Approcciarsi ai problemi attraverso la logica ed un pensiero computazionale
- Assemblare e programmare robot Lego
- Lavorare in gruppo

Integrazione con il percorso scolastico

Discipline e argomenti interessati

- **Italiano:** Ricerche e presentazioni su tematiche di attualità finalizzate ad un'esposizione orale
- **Ed. Civica:** Bullismo e Cyberbullismo, Internet e Social Media, Rispetto dell'ambiente
- **Arte:** Studio, progettazione e creazione di immagini e video
- **Tecnologia:** Robotica educativa
- **Informatica:** Creazione e condivisione di contenuti digitali, navigazione Internet e ricerca di informazioni
- **Storia:** Cenni storici sull'avvento della robotica
- **Matematica:** Ripasso di formule e del piano cartesiano applicati alla programmazione dei robot

Metodologie didattiche

Approcci metodologici alternativi/innovativi

4P dell'Apprendimento Creativo (Project, Peer, Passion, Play), Cooperative Learning, e Gamification

Strumenti

Fisici e digitali

Robotica educativa e Creazione contenuti multimediali

Hardware: Notebook, Proiettore, Kit Lego Spike, Fotocamera GoPro

Software: Scratch, app Lego Education Spike, Canva, Kahoot, Suite Microsoft Office, Google Workspace (motore di ricerca, Presentazioni, Documenti, Maps, Sites)
Giochi di società' vari

Valutazione

Criteri e Strumenti, integrazione con la valutazione scolastica

Autovalutazione degli alunni

- Benessere scolastico e gradimento della proposta formativa (questionario pre-post)
- Apprendimento, collaborazione e stato emotivo (diario di bordo quotidiano, condivisione di stati d'animo tramite carte Dixit)

Eterovalutazione degli operatori

- Interesse, attenzione e impegno all'attività
- Relazione e collaborazione tra pari e con gli adulti
- Frequenza e puntualità
- Precisione e abilità nello svolgimento dei compiti (form di osservazione e monitoraggio iniziale -dopo 4 incontri- e finale -al termine dell'ultimo-)
- Impegno durante la restituzione in classe e grado di coinvolgimento nella preparazione all'evento finale

Eterovalutazione dei docenti

- Elaborati scritti
- Prodotto finale nelle sue varie parti (materiale ludico, istruzioni e informazioni, scatola, video pubblicitario)
- Restituzione alla classe

Integrazione della valutazione degli operatori in quella del percorso curricolare in merito al giudizio sulle competenze acquisite e sul comportamento

Ricaduta sul partecipante e sulla classe

Impatto generato a breve-medio termine

Attraverso il percorso proposto, i minori beneficiari svilupperanno consapevolezza di sé, potenziando le proprie abilità e promuovendo collaborazione. La valorizzazione di queste capacità e passioni emerse, da parte della classe e degli insegnanti, potrebbe generare trasformazioni positive nelle relazioni. La



crescita individuale e il progresso collettivo si intrecceranno, estendendosi oltre la scuola a vantaggio della collettività. Il gioco in scatola, che rimarrà a disposizione della scuola, sarà aperto alle idee dei nuovi studenti, riflettendo il costante incrocio tra "crescita individuale" e "progresso collettivo".

Restituzione

Tempi e modi di condivisione del percorso svolto

Incontro finale organizzato in oratorio o a scuola in cui i ragazzi espongono i loro lavori ai loro compagni, in un incontro finale della durata di un'ora. Pubblicazione del sito internet da loro creato e inserimento di loro lavori sui social dell'oratorio. Creazione di locandine da appendere all'interno delle scuole che pubblicizzano il lancio della Start Up

Timeline

Appuntamenti tra le parti coinvolte, contenuti e n° ore

1° Tappa	Presentazione della proposta alla scuola da parte degli operatori del Maker Lab 1 ORA
2° Tappa	Selezione dei candidati alla partecipazione (svolta dagli insegnanti)
3° Tappa	Incontro iniziale di presentazione ai partecipanti e alle rispettive famiglie 20 MINUTI a famiglia
4° Tappa	Firma moduli di adesione e sottoscrizione dei patti di corresponsabilità 2 ORE
5° Tappa	Invio schede beneficiari da parte dei docenti 20 MIN ad alunno
6° Tappa	Avvio modulo formativo
7° Tappa	Monitoraggio in itinere sul benessere dei ragazzi e sull'acquisizione di competenze trasversali da parte degli educatori 4 ORE
8° Tappa	Restituzione finale 5 ORE
9° Tappa	Incontro di valutazione finale 2 ORE

Co-Progettazione

Persone coinvolte, modalità e n° ore

Operatori:	Educatore 8 ORE, Formatore 8 ORE
Docente referente:	10 ORE
Docenti coordinatori di classe:	2 ORE

5 ORE co-progettazione tra operatori del Maker Lab

2 ORE co-progettazione tra educatore e docente referente

6 ORE osservazione e revisione in itinere tramite comunicazioni costanti tra tutti



Labs to Learn


luoghi di crescita - spazi di incontro

www.labstolearn.it




Via Maria Ausiliatrice 32,
10152 Torino


ags@agsterritorio.it


011.5224231
339.7201303