

Compiti di realtà

Titolo: "Progettare una scuola sostenibile e inclusiva"

Un percorso STEM per sviluppare la cittadinanza attiva nei bambini della scuola dell'infanzia e primaria

OBIETTIVI FORMATIVI

- Sviluppare il pensiero critico e creativo per risolvere problemi reali.
- Promuovere la consapevolezza ambientale e la sostenibilità.
- Favorire il lavoro di squadra e la collaborazione.
- Rafforzare il senso di responsabilità e l'impegno civico.
- Introdurre il pensiero computazionale e il problem-solving.

DESCRIZIONE DEL COMPITO

Coinvolgi bambini e bambine in un progetto collaborativo per rendere la loro scuola più sostenibile e inclusiva. Chiedi loro di immaginare e realizzare soluzioni concrete per migliorare gli spazi e i comportamenti quotidiani e per trasformare la scuola in un luogo più ecologico e accogliente per tutti.

STEP OPERATIVI

Fase 1: Osservazione e consapevolezza (Indagine sul campo)

OBIETTIVO: individuare criticità e bisogni della scuola.

ATTIVITÀ

- Scuola dell'infanzia: chiedi a bambine/i di osservare gli spazi comuni della scuola e di pensare a come migliorarli (es. cura del giardino, raccolta differenziata).
- Scuola primaria: di a bambine/i di fare un'indagine sulle abitudini sostenibili della scuola (consumi energetici, gestione dei rifiuti, accessibilità degli spazi).

STRUMENTI: foto, disegni, interviste ai compagni e agli insegnanti, tabelle per la raccolta dati.



Fase 2: Ideazione delle soluzioni

OBIETTIVO: proporre miglioramenti sostenibili e inclusivi.

ATTIVITÀ

- Scuola dell'infanzia: chiedi a bambine/i di disegnare la "scuola ideale" con nuovi spazi verdi, angoli di riciclo, giochi inclusivi.
- Scuola primaria: avvia un brainstorming tra bambine/i per far emergere idee e soluzioni STEM per migliorare la scuola (es. costruire modellini di orti verticali, proporre idee per il risparmio energetico).

STRUMENTI: cartelloni, disegni, plastilina per modellare idee, applicazioni di coding unplugged.

Fase 3: Progettazione e sperimentazione STEM

OBIETTIVO: mettere alla prova le idee con esperimenti e prototipi.

ATTIVITÀ

- Scuola dell'infanzia: proponi piccoli esperimenti scientifici (es. cosa galleggia nell'acqua per capire i materiali riciclabili, costruire case con materiali di recupero).
- Scuola primaria
 - Robotica educativa: falli programmare un Bee-Bot per simulare il percorso di un servizio di raccolta differenziata.
 - Coding con Scratch: falli creare una storia interattiva su come prendersi cura della scuola.
 - Esperimenti scientifici: falli analizzare l'acqua piovana, costruire filtri per depurarla, esplorare l'energia solare con piccoli pannelli fotovoltaici.

STRUMENTI: app educative, materiali di riciclo, kit di robotica, strumenti di coding.



Fase 4: **Presentazione e implementazione**

OBIETTIVO: condividere le proposte e sensibilizzare la comunità scolastica.

ATTIVITÀ

- Crea insieme a bambine/i un cartellone digitale (Padlet o PowerPoint) con le idee e i progetti realizzati.
- Organizza una giornata di presentazione, in cui i bambini spiegano le loro idee ai compagni e agli insegnanti.
- Guida bambine/i nella realizzazione concreta di alcune idee (es. creazione di un angolo del riciclo, adozione di piante per la classe).

STRUMENTI: video, cartelloni, racconti digitali, robot programmabili per dimostrare soluzioni tecnologiche.

Fase 5: **Riflessione e autovalutazione**

OBIETTIVO: capire cosa hanno imparato i bambini e le bambine e come possono applicarlo nel futuro.

ATTIVITÀ

- Scuola dell'infanzia: di a bambine/i di disegnare o raccontare al gruppo cosa hanno scoperto.
- Scuola primaria: di a bambine/i di scrivere un breve diario di bordo su cosa hanno imparato e su come potrebbero continuare il progetto.

STRUMENTI: diario di riflessione, registrazioni audio, discussione guidata.

COMPETENZE SVILUPPATE

- Pensiero critico e problem-solving
- Lavoro di squadra e comunicazione
- Creatività e innovazione
- Educazione alla sostenibilità
- Cittadinanza digitale

CONCLUSIONE

Questo compito di realtà aiuta i bambini e le bambine a diventare cittadini attivi e consapevoli, mostrando loro come le discipline STEM possano essere strumenti concreti per migliorare la loro scuola e, in futuro, la società.

