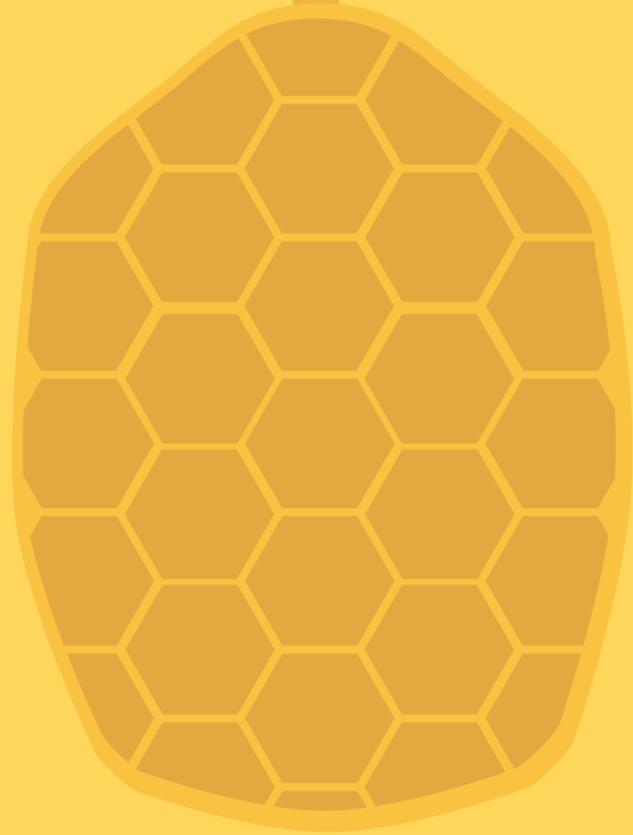


STEAM

SCIENCE, TECHNOLOGY,
ENGINEERING,
ART, MATHEMATICS

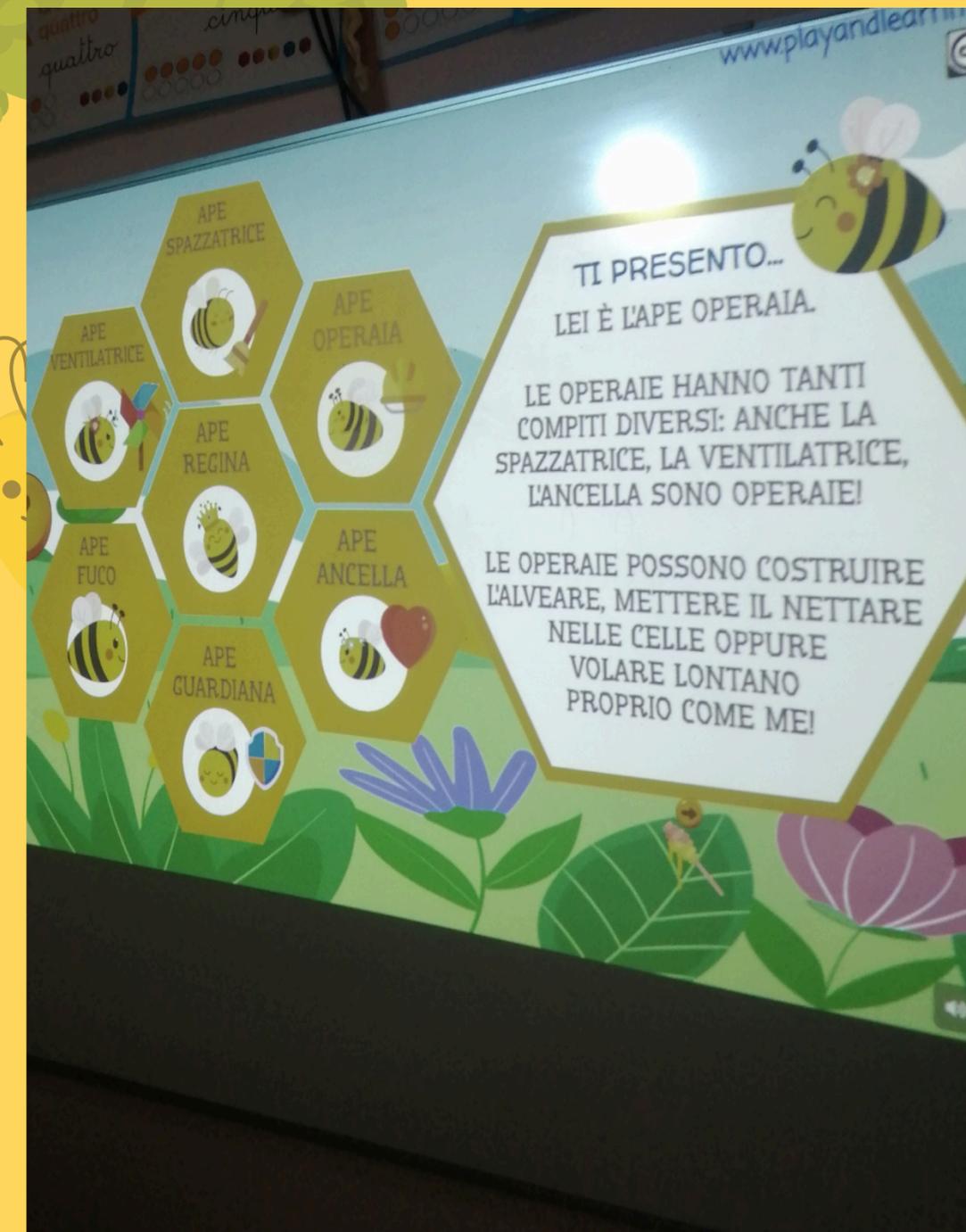
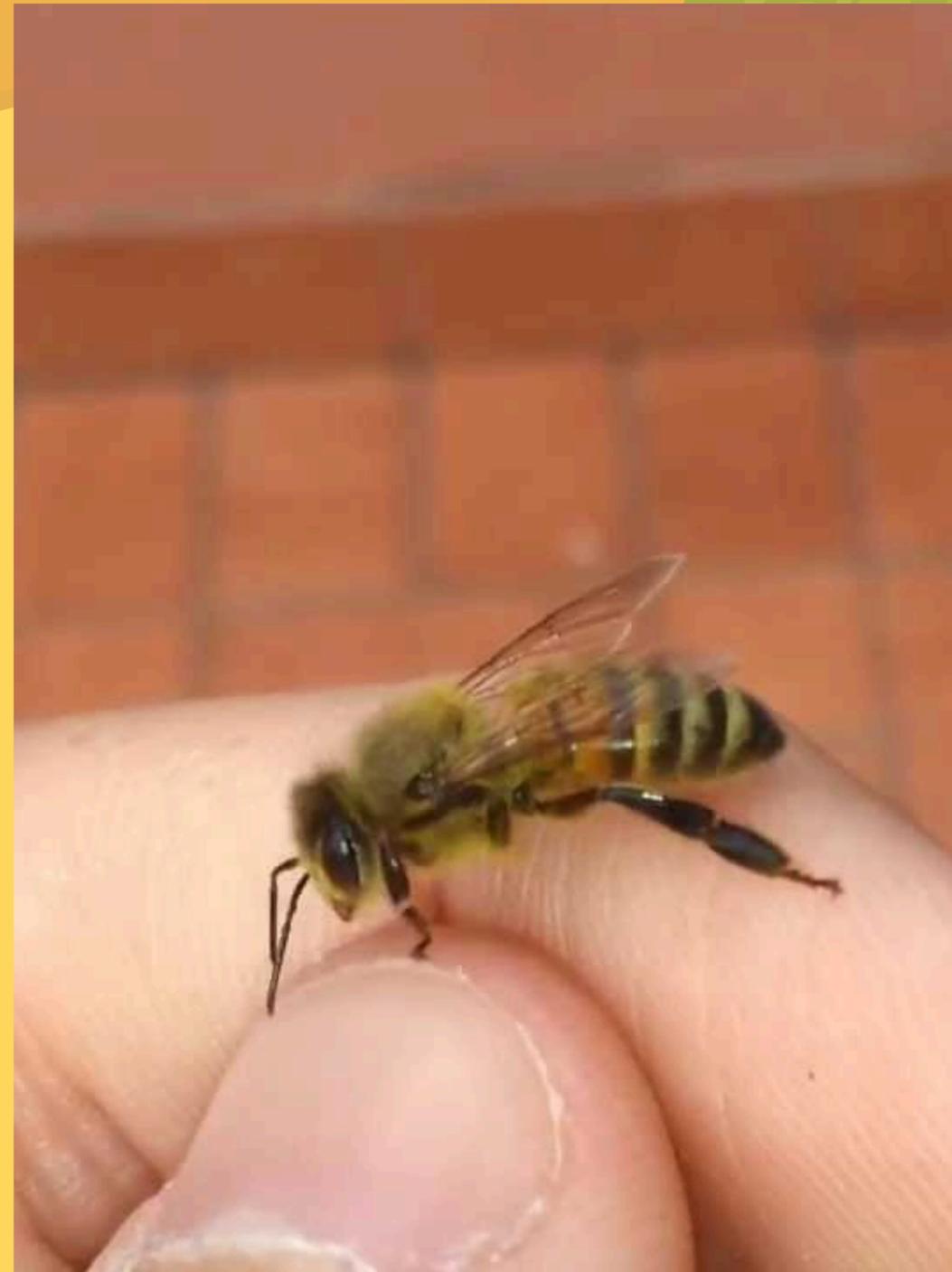
“MONDO API SIAMO NOI”

A CURA DELLA DOCENTE ELISA NANNI

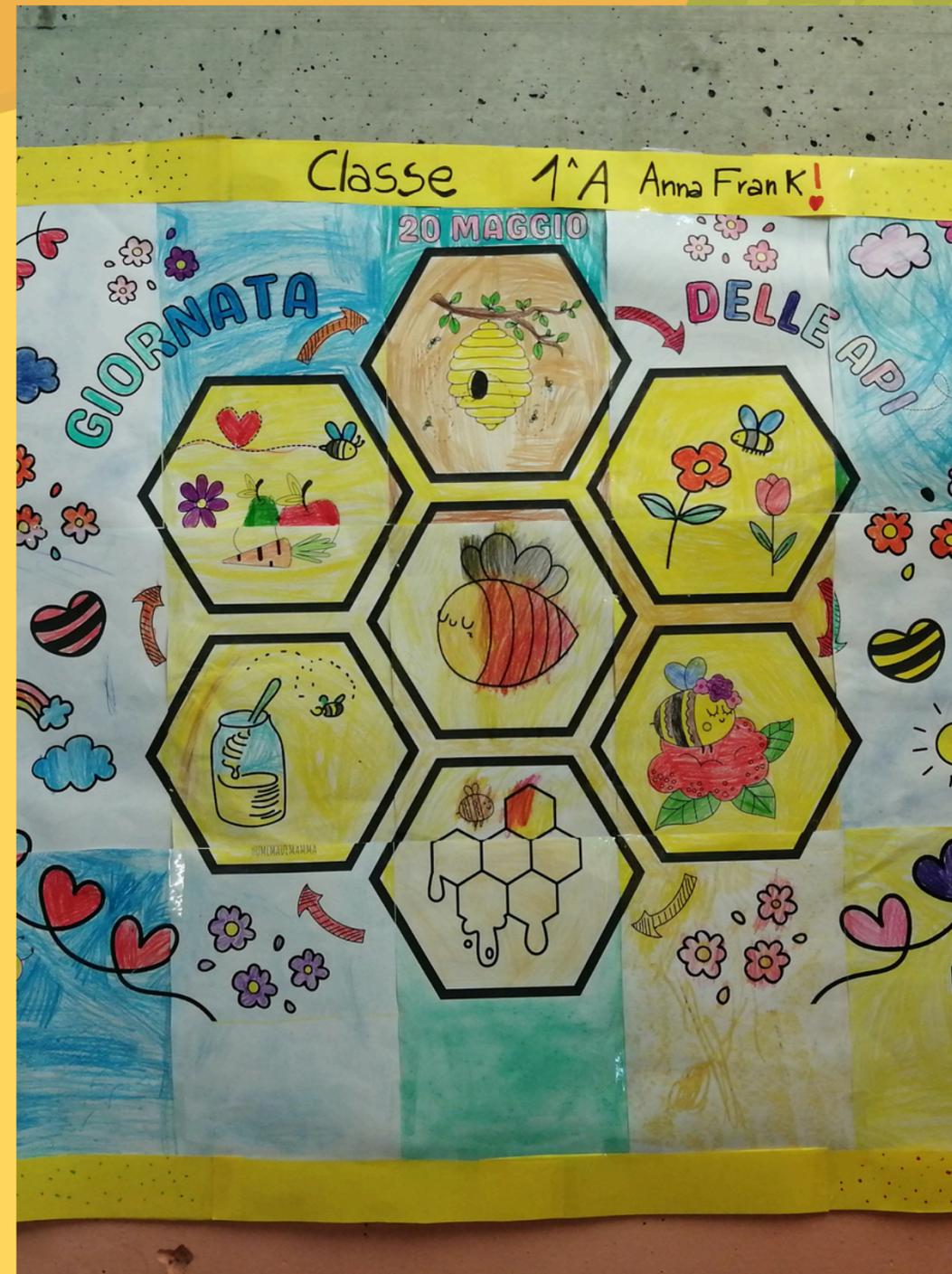


CLASSE 1^A
I.C. COAZZE
ANNA FRANK
A.S. 2023-2024

APPRENDIMENTO DEL MONDO DELLE API, CONOSCENZA DELLA LORO ORGANIZZAZIONE, OSSERVAZIONE DI UN APE E LETTURA DI “VITA DA APE” DI HALL E ARSENAULT



IL TINKERING È LIBERO SFOGO ALLA CREATIVITÀ, MA ANCHE AUMENTARE LA CONSAPEVOLEZZA E LA RICERCA COSTANTE.



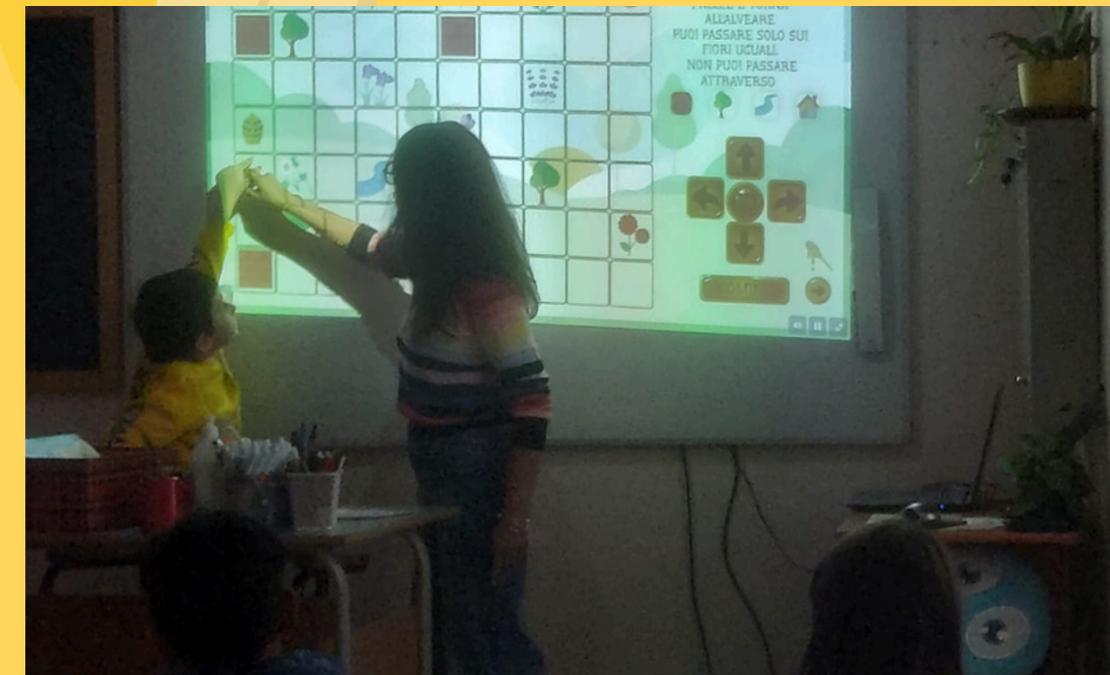
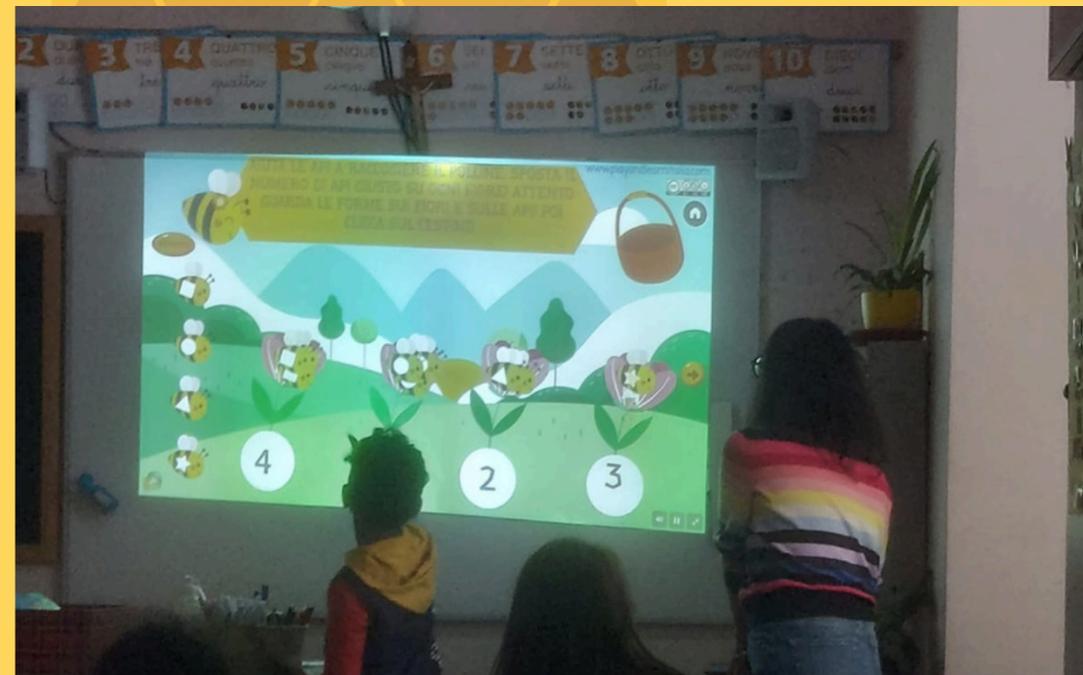
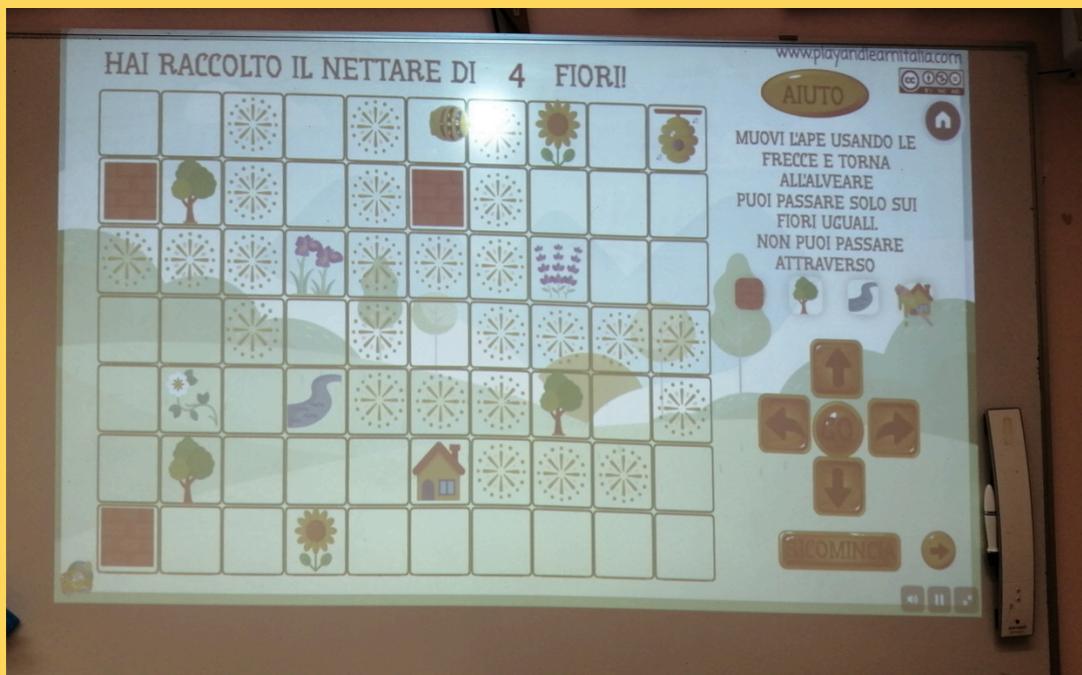
IL CODING È FAVORIRE LO SVILUPPO DEL PENSIERO

COMPUTAZIONALE, DELLA CAPACITÀ DI ANALIZZARE PROBLEMI E

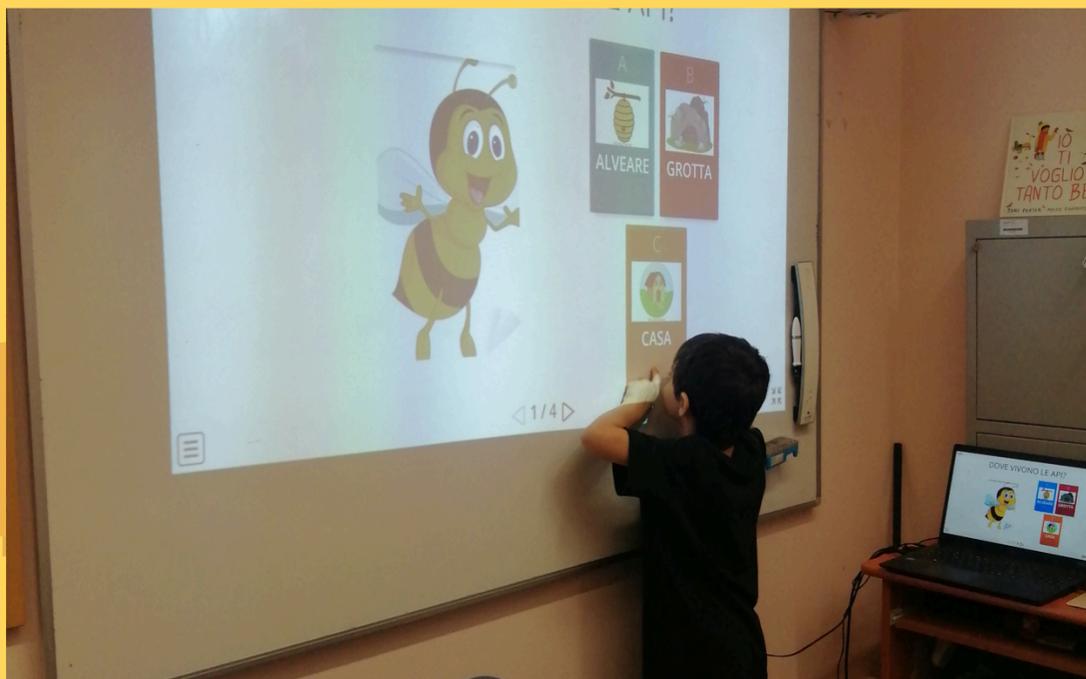
CERCARE SOLUZIONI. E, PRIMA ANCORA CHE DAVANTI A UNO

SCHERMO, SE NE IMPARANO LE BASI USANDO SOLO UN

ALBUM DA DISEGNO.







**IL MAKING È DAR VITA A UN PROGETTO COMUNE TRAMITE LA
FABBRICAZIONE DI QUALCOSA; FAVORISCE LA CAPACITÀ DI
COLLABORARE E COMUNICARE SVILUPPANDO IL PENSIERO CRITICO.**

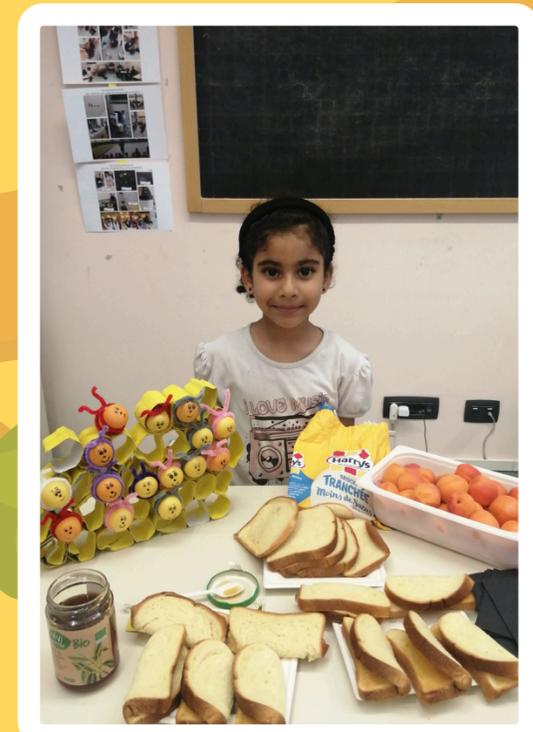




IL PROGETTO SI E' CONCLUSO CON LA MERENDA CONDIVISA A BASE DI PANE E MIELE!



I PROTAGONISTI E LE PROTAGONISTE



Assenti: Aleks, Adnane e Denis

STEAM

SCIENCE, TECHNOLOGY,
ENGINEERING,
ART, MATHEMATICS

STRATEGIE DIDATTICHE

LEARNING BY DOING APPRENDERE ATTRAVERSO IL FARE, BRAIN STORMING PER FAR EMERGERE LE IDEE DEI MEMBRI DI UN GRUPPO, PROBLEM SOLVING, E - LEARNING, COOPERATIVE LEARNING, PEER TUTORING,



PROGETTO "STEAM E FAB LAB" A.S. 2023-24
SULL'AVVISO "APPROFONDIMENTO DELLE
COMPETENZE SULLE STEM
AA.SS. 2022-2023 E 2023-2024 -
AZIONE A1 DELLA DGR REGIONE PIEMONTE N.
6-2055 DEL 09/10/2020".

OBIETTIVI DEL PROGETTO:

- APPRENDIMENTO DEL MONDO DELLE API E RELATIVA ORGANIZZAZIONE;
- COMPETENZE TRASVERSALI E DI CITTADINANZA;
- VALORIZZAZIONE DEI TALENTI;
- POTENZIAMENTO DELLE CAPACITÀ DI ATTENZIONE, CONCENTRAZIONE E MEMORIA ;
- INTRODUZIONE DEI CONCETTI INFORMATICI.

