



scoprire · trasmettere · emozionare · motivare

Makey Makey

Progettato da	STEM*Lab Piemonte
Obiettivi educativi	<ul style="list-style-type: none">• Sviluppare il pensiero computazionale,• Sviluppare la creatività• Sviluppare la capacità di problem solving
Risultati attesi	Acquisizione della motivazione/curiosità verso le materie STEM
Caratteristiche (capacità del laboratorio in termini di) e metodologie applicate	<ul style="list-style-type: none">• ABL - Art based learning• IBSE - Inquiry based science learning• Cooperative Learning• Storytelling
Destinatari e n. partecipanti	Gruppi o classi dai 10 ai 14 anni (dalla classe quinta della scuola primaria alla classe terza della scuola secondaria di primo grado)
Preparazione	–
Durata del laboratorio	2 ore
Strumenti e materiali	<p>Materiali di consumo necessari per la realizzazione del laboratorio (es: cartoncini, forbici, bottiglie di plastica, carta alluminio, ecc...) e strumenti tecnologici</p> <ul style="list-style-type: none">- 9 PC- 9 makey makey kit- materiali di riciclo vari (plastica, gomma, carta, stoffa, alluminio, metalli ecc)- 9 cartelloni/cartoncini- forbici- nastro adesivo o scotch di carta- pennarelli, matite, pastelli colorati



Segui il progetto su:

Facebook: @stemlabitalia

Blog: percorsiconibambini.it/stemlab

E-mail: comunicazionestemlab@consorziokairos.org

<p>Breve descrizione delle modalità di realizzazione del laboratorio (fasi nelle quali è articolato, azioni specifiche previste e tempi)</p>	<p>La classe in aula è divisa in sottogruppi da 3.</p> <p>Nella prima ora si consegnano il pc e la scheda Makey Makey.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduzione di Scratch, in particolare sui blocchi di programmazione “situazione” e “suoni”. - Introduzione della scheda Makey Makey e del suo collegamento alle istruzioni di Scratch <p>I piccoli gruppi vengono lasciati liberi di sperimentare diversi oggetti (conduttivi e non) da collegare alla scheda e di sperimentare i “circuiti sonori umani”.</p> <p>Gli oggetti (almeno 5) vengono distribuiti dai facilitatori (tappi di plastica, foglio di alluminio, pezzi di frutta, gomme ecc). (45 min)</p> <p>Discussione in plenaria: momento di verifica per capire insieme cos’è un circuito elettrico e come si compone, perché alcuni oggetti funzionano e altri no, ecc. (15 min)</p> <p>Chiariti tutti i dubbi, si lancia la sfida. Si presenta l’agenda 2030 con la campagna di Act Now dell’ONU:</p> <p>Agisci ora Nazioni Unite (ita:https://unric.org/it/azioni-individuali/).</p> <p>Inizio della sfida: rappresentare un’azione virtuosa di quelle nella campagna di Act Now, attraverso una piccola “storia/spot”, presentata su un supporto piatto (un cartellone/cartoncino), animato da oggetti 3D che suonano. Questa volta i partecipanti potranno prendere i materiali che più li ispirano dal Tavolo dei Materiali. (45 min)</p>
<p>Eventuali attività online</p>	<p>–</p>
<p>Note/punti di attenzione/riferimenti per approfondire</p>	<p>Si possono assegnare ruoli definiti all’interno del gruppo (elettricista - raccoglitore di materiali - programmatore) da far ruotare periodicamente, in modo da far sperimentare tutto a tutti.</p>