

# LA CARTA CHE VOLA: UN'AVVENTURA SOSTENIBILE

- SCUOLA DELL'INFANZIA SEZIONE 5 ANNI
- SCUOLA PRIMARIA CLASSI PRIME
- SCUOLA PRIMARIA CLASSI QUINTE
- SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO CLASSI PRIME



# "La carta che vola :un'avventura sostenibile "

Il tema prescelto per il Progetto Continuità verde al curricolo di Educazione Civica e si raccorda con altri progetti d'Istituto :

**Ed.Civica:** "l'educazione ambientale, sviluppo ecosostenibile e tutela del patrimonio ambientale, delle identità, delle produzioni e delle eccellenze territoriali e agroalimentari"

**Bimed** : Aquiloni in volo: Creatività, Scienza e Sostenibilità

**STEM** : "La scuola del futuro: Realizzazione di percorsi didattici, formativi e di orientamento per studentesse e studenti con le metodologie STEM"

**Orientamento** : orientamento formativo (Modulo progetto Orientalife ) e orientamento informativo in uscita

**Biblioteca:** Promozione alla lettura e incontri con gli autori

**Open day** :Le attività saranno riproposte quale momento comune all'incontro con i genitori nel mese di gennaio 2025.

**Ed. ambientale** : percorso a cura della Nappi Sud



**DISCIPLINE :** Italiano, Matematica, Tecnologia, Arte , Musica, Scienze, Storia e Geografia, Scienze Motorie, Lingue straniere, Religione, Ed. Civica.

**OBIETTIVI :**

Cognitivi ,sviluppare la consapevolezza ambientale ,promuovere il pensiero critico e la risoluzione dei problemi, stimolare la creatività, favorire l'apprendimento attivo e cooperativo.

Affettivi: Stimolare l'interesse per la lettura e scrittura, favorire la collaborazione e il rispetto reciproco, sviluppare un senso di appartenenza alla comunità scolastica e al territorio.

Operativi : Acquisire competenze di base in ambito STEM , migliorare le capacità manuali e artistiche , imparare a riciclare e riutilizzare i materiali

**COMPETENZE CHIAVE:**

Competenze Digitali :introdurre i bambini al pensiero computazionale e alle basi del coding in modo giocoso e accessibile,

competenza alfabetica funzionale,

Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie

Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza, competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

**METODOLOGIE:** Storytelling, Coding Unplugged, Tinkering, Making, cooperative learning, Gamification.

**TEMPI DI ATTUAZIONE:** 30 ore in orario curricolare, entro la prima metà di dicembre 2024





- **Promuovere l'educazione civica e lo sviluppo sostenibile attraverso un percorso interdisciplinare e creativo, ispirato al racconto di «Pezzettino » di Leo Lionni , utilizzando metodologie stem (coding ,tinkering, making) per lo sviluppo dell'attività. Questo percorso didattico è semplice, ma efficace nel far emergere le competenze STEM in modo ludico e accessibile per bambini di 5 e 6 anni e per fare emergere la conoscenza di sé e della propria identità.**

Partendo dal racconto «Pezzettino», gli alunni saranno guidati in un percorso di rielaborazione creativa che culminerà nella realizzazione di un aquilone utilizzando le metodologie stem. Questo oggetto simboleggerà l'unione di diverse discipline e la condivisione di un obiettivo comune: il concetto di unicità e di sostenibilità ambientale.

Nel corso della Giornata della Continuità, le classi ponte saranno coinvolte in un percorso di coding personalizzato incentrato sul tema del riciclo e della raccolta differenziata. L'attività prevede l'assemblaggio e il completamento dell'aquilone, con la possibilità di personalizzare la coda o di aggiungere elementi mancanti. Successivamente, gli alunni proveranno a far volare i loro aquiloni nel cortile della scuola. L'esperienza sarà replicata durante l'Open Day, consentendo ai genitori di partecipare."

## LA TEMATICA



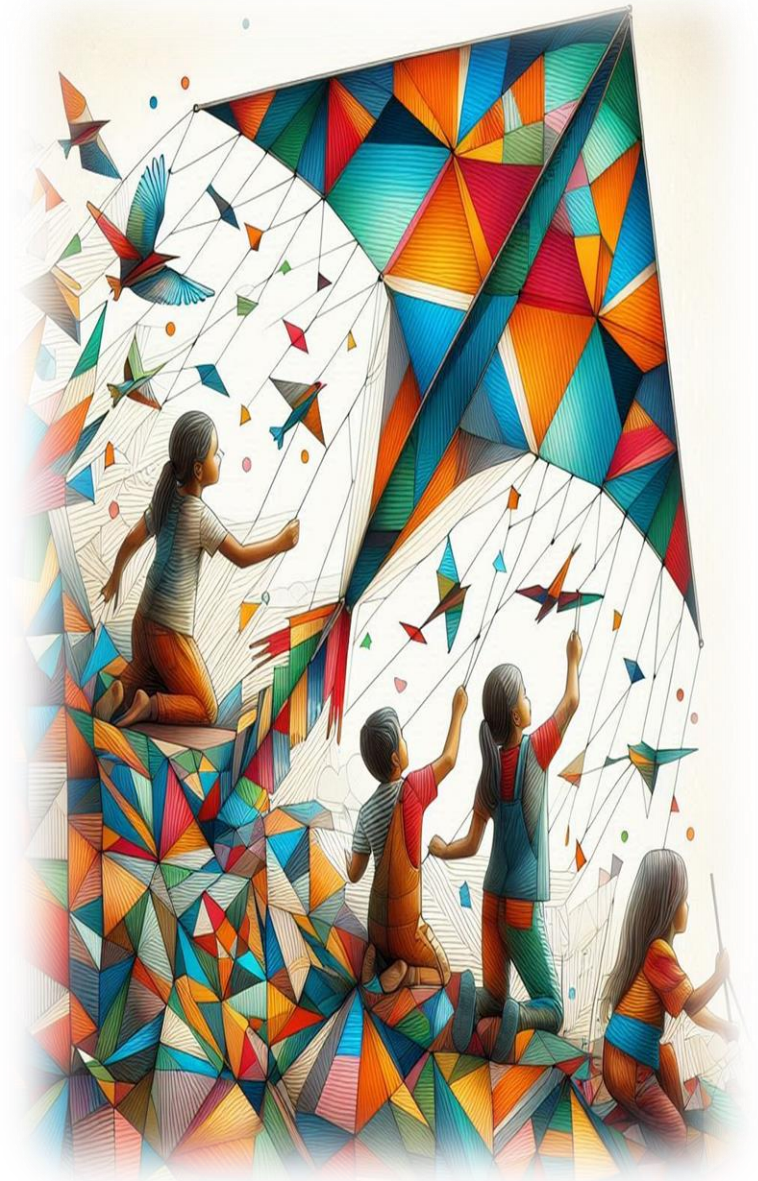
# LE FASI OPERATIVE

NOTE PER LO SVOLGIMENTO DELL' ATTIVITA' TRASVERSALE E VERTICALE :

Per favorire la comprensione del testo dello storytelling "Pezzettino", si allegano schede didattiche (Allegato 1) da somministrare ai bambini. Per quanto riguarda l'obiettivo 12.5 dell'Agenda 2030, si suggeriscono attività libere a cura delle insegnanti (link in Allegati), che saranno approfondite nel corso dell'anno con il supporto degli esperti Nappi Sud.

Le attività STEM di coding e tinkering saranno personalizzate per ogni grado scolastico. Gli alunni della scuola dell'infanzia di 5 anni saranno seguiti dagli esperti STEM PNRR durante l'orario curricolare. Gli alunni di prima elementare svolgeranno attività di coding da tavolo (Allegato 2) e realizzeranno un quadrato personalizzato (scheda 8, Allegato 1) da utilizzare per decorare l'aquilone durante la Giornata della Continuità. Come attività opzionale, le insegnanti possono proporre ai bambini di realizzare un prototipo di aquilone utilizzando materiali di riciclo (tutorial in Allegato 3).

Durante la Giornata della Continuità si terrà una simulazione del percorso di coding, focalizzata sul tema del riciclo e della raccolta differenziata. I bambini completeranno l'aquilone e proveranno a farlo volare, meteo permettendo. L'attività sarà replicata durante l'Open Day, coinvolgendo anche i genitori.





# STEP 1. Storytelling

Attività comune agli alunni delle classi sezione 5anni Infanzia e classi prime scuola primaria a cura delle maestre

- Leggere e proiettare alla Lim il racconto "Pezzettino" ai bambini, spiegando in modo semplice la storia.
- Animare un brainstorming (circle time) ai bambini per riflettere su cosa significa essere "unici" e come ogni "pezzo" è importante per formare un tutto.
- Introdurre il concetto di sostenibilità , di che materiale è fatto pezzettino?(riferimenti all'agenda 2030 obiettivo specifico Goal 12.5)
- Introduzione al concetto di raccolta differenziata e riciclo del materiale in particolare della carta e del suo recupero .
- Obiettivo: Introduzione al concetto di unicità e alla connessione tra i pezzi, che sarà il tema centrale del progetto,

**LA STORIA DI PEZZETTINO DI LEO LIONNI**, Link: <https://youtu.be/xUCaYQzmets>



## 2. Making : Progettiamo Pezzettino

Attività comune agli alunni delle classi sezione 5anni Infanzia e classi prime scuola primaria a cura delle maestre ed esperti stem per la scuola dell'infanzia

- Materiali:
- Quadrati di carta bianca 10cm x10cm o colorata A4 riciclata (carta da regalo ,carta plastificata ,carta da lucido etc..) , forbici, colla, colori. VEDI DEMO FIGURA 8 da stampare e riproporre con il modulo 2cmx2cm da per personalizzare ogni quadratino dando vita anche ad un immagine.
- Attività:
- Ogni bambino riceve un quadrato di carta 10cm x10cm che rappresenta Pezzettino.
- Chiedi ai bambini di decorare il loro "Pezzettino " ( utilizzando i sottomultipli di 2cm) come preferiscono, usando colori , adesivi o altro.
- Obiettivo:
- Sviluppare la creatività e la motricità fine.
- Far capire ai bambini che ogni Pezzettino è unico ma parte di un gruppo.



## • 3. Coding Unplugged:

Il Percorso di Pezzettino per la scuola dell'infanzia sarà supportato dal team STEM , per la scuola primaria classe prima il percorso coding sarà a cura delle maestre con materiale da stampare ( allegato 2 )per svolgere l'attività da tavolo.

### Il Percorso di Pezzettino

- Materiali:
- Una griglia disegnata a piacere sul pavimento (o cartoncino per alunni cl.1°), immagini stampate di Pezzettino, frecce direzionali in cartoncino.
- Attività:
- Prepara una semplice griglia a terra (3x3 o 4x4 quadrati).
- Poni l'immagine di Pezzettino su una casella di partenza.
- Posiziona ostacoli o "amici" (sul tema della raccolta differenziata) di Pezzettino su altre caselle della griglia.
- Progettazione del percorso su una scheda a parte per ogni coppia di bambini usando le frecce (avanti, indietro, destra, sinistra) per "programmare" Pezzettino, aiutandolo a raggiungere un obiettivo (es. la casella finale in cui tutti i "pezzettini" viaggiatori arrivando alla meta formeranno un mosaico dando origine alla forma dell'aquilone ,in scala reale per gli alunni sez.5anni e in scala ridotta da stampare per gli alunni classe prima).
- Obiettivo:
- Introdurre i bambini al pensiero logico e sequenziale, che sono le basi del coding.
- Sviluppare la capacità di risolvere problemi in modo semplice e giocoso.





# Tinkering: costruzione degli aquiloni

per la scuola dell'infanzia sarà supportato dal team STEM , per la scuola primaria classe prima il manufatto può essere costruito in scala ridotta (attività facoltativa a piacere con tutorial ) o disegnato su carta

## Esploriamo e Costruiamo

### • **Materiali:**

- Quadrato di carta personalizzato, bastoncini di legno o cannuce di carta per la struttura dell'aquilone ,cordino ,colla , scotch, carta da forno per la base della vela dell'aquilone sulla quale incollare i quadratini colorati degli alunni .Nastrini colorati per la coda dell'aquilone.

### • **Attività:**

- Invita i bambini a esplorare diversi materiali per costruire un "mondo" per Pezzettino.
- Possono creare anche piccoli oggetti di recupero , o qualsiasi altro oggetto da differenziare immaginato usando ad esempio bottiglie di plastica decorate, carta plastificata o altro da collocare nel percorso coding unplugged per creare gli ostacoli al viaggio di pezzettino.
- Introdurre anche l'uso di semplici luci LED con batterie per illuminare il "mondo" di Pezzettino.

### • **Obiettivo:**

- Sviluppare la comprensione di base della costruzione e della connessione tra pezzi diversi.
- Stimolare la curiosità e l'esplorazione attraverso il gioco con materiali.



# 5. Conclusione e Condivisione

- **Attività:**
- **L'attività si concluderà nello scambio visite delle classi ponte (la sezione inf.5 anni si recherà nel plesso della classe prima scuola primaria ; la sez 5 anni Salitto si recherà nella classe prima A del plesso di Monticelli)**
- Organizzare una piccola esposizione dei Pezzettini decorati e delle costruzioni realizzate.
- Ogni bambino può spiegare il percorso di Pezzettino e mostrare il suo lavoro agli altri , si svolgerà un percorso coding (il viaggio di pezzettino ) a scelta delle maestre in virtù degli spazi disponibili se proporre la griglia coding a terra oppure svolgere l'attività con la tavola coding da tavolo .A conclusione del percorso i quadratini mancanti saranno posizionati sull'aquilone della classe dell'infanzia , se il meteo consentirà si potrebbe provare come conclusione della mattinata a far decollare l'aquilone portando i bambini in uno spazio aperto se il plesso lo consente.
- **Obiettivo:**
- Rafforzare l'autostima dei bambini, facendo loro raccontare la propria esperienza.
- Promuovere il senso di appartenenza al gruppo, sottolineando come ogni Pezzettino contribuisca a formare un mondo più grande.





# Valutazione del Progetto

- **Osservazione:** Valuta l'interesse e la partecipazione dei bambini durante le attività.
- **Riflessione:** Chiedi ai bambini di raccontare cosa gli è piaciuto di più e cosa hanno imparato.
- **Feedback:** Raccogli feedback dai genitori su come i bambini hanno condiviso l'esperienza a casa ,il lavoro sarà esposto ai genitori durante l'attività dell'open day .
- **I percorsi saranno documentati con fotografie e video nel rispetto della normativa a tutela della privacy degli alunni.**

# GLI ALLEGATI

Materiali on line :

Lo story telling di “Pezzettino” di Leo Lionni

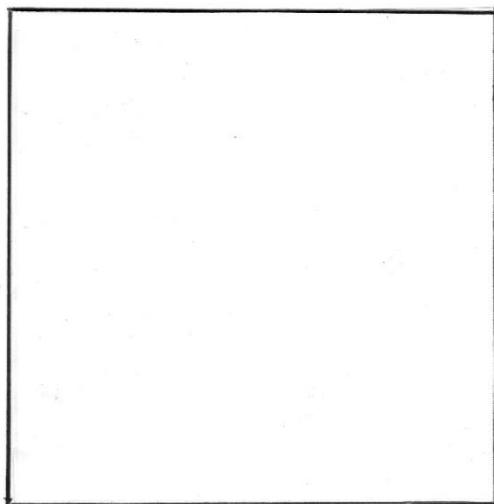
<https://www.youtube.com/watch?v=xUCaYQzmets>

- La personalizzazione di Pezzettino
- <https://youtu.be/fysx0xhANqk>
- ALLEGATO 2 : Materiale per la programmazione coding unplugged (attività da tavolo) <https://codemooc.org/codyroby/>
- IL tutorial sulla costruzione facile di un aquilone (opzione facoltativa per gli alunni classe prima scuola primaria)<https://youtu.be/zUCFRkst5pQ>

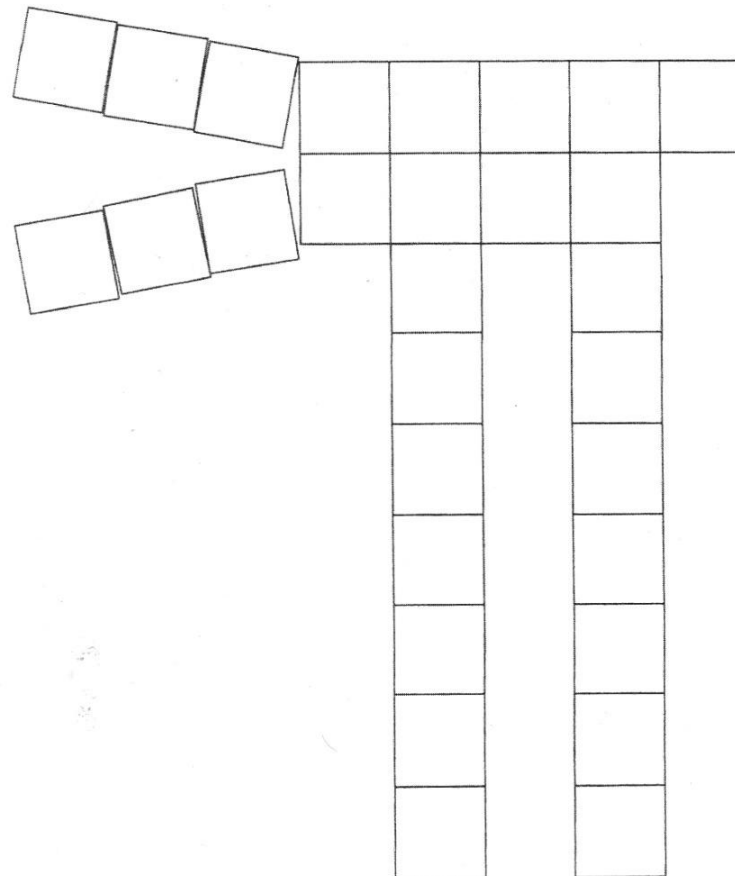


**COLORA PEZZETTINO...MA CHE FORMA HA?**

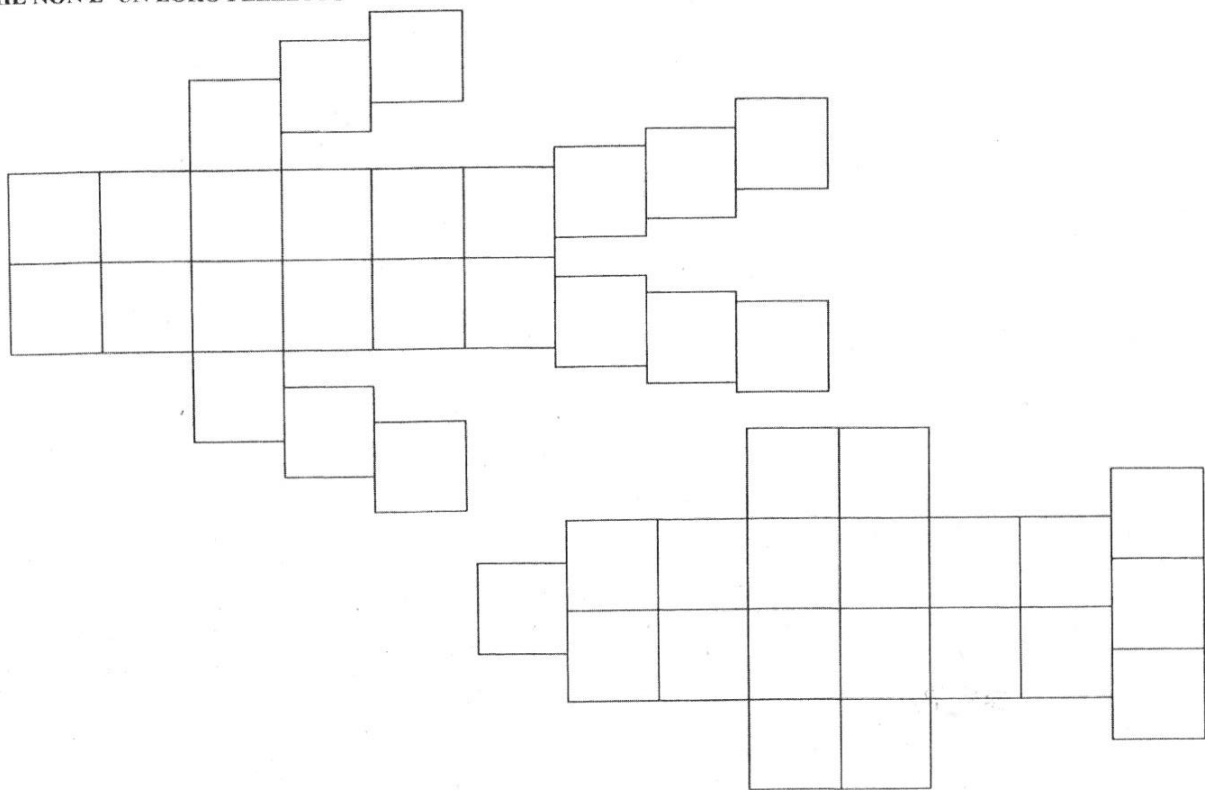
.....



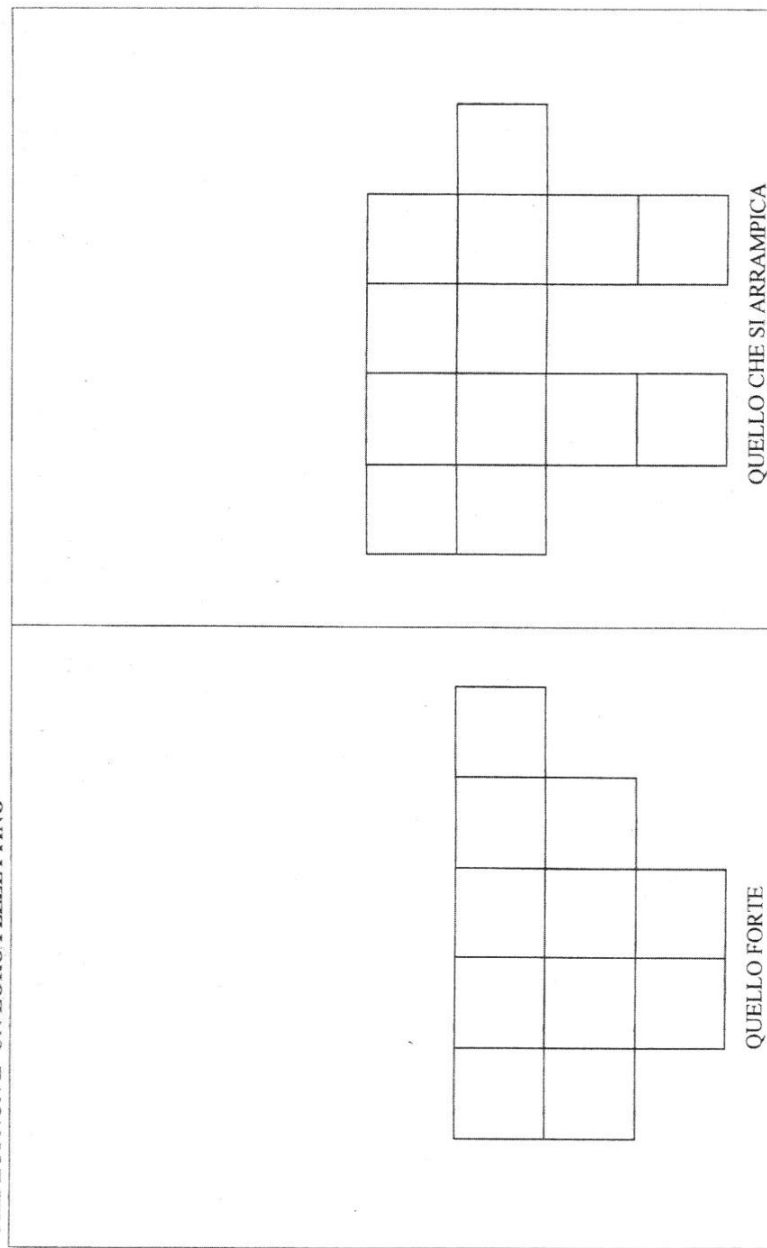
*Quello che corre* .....



**PEZZETTINO CHIEDE ANCHE A QUELLO CHE VOLA E A QUELLO CHE NUOTA MA ANCHE LORO RISPONDONO CHE NON E' UN LORO PEZZETTO**

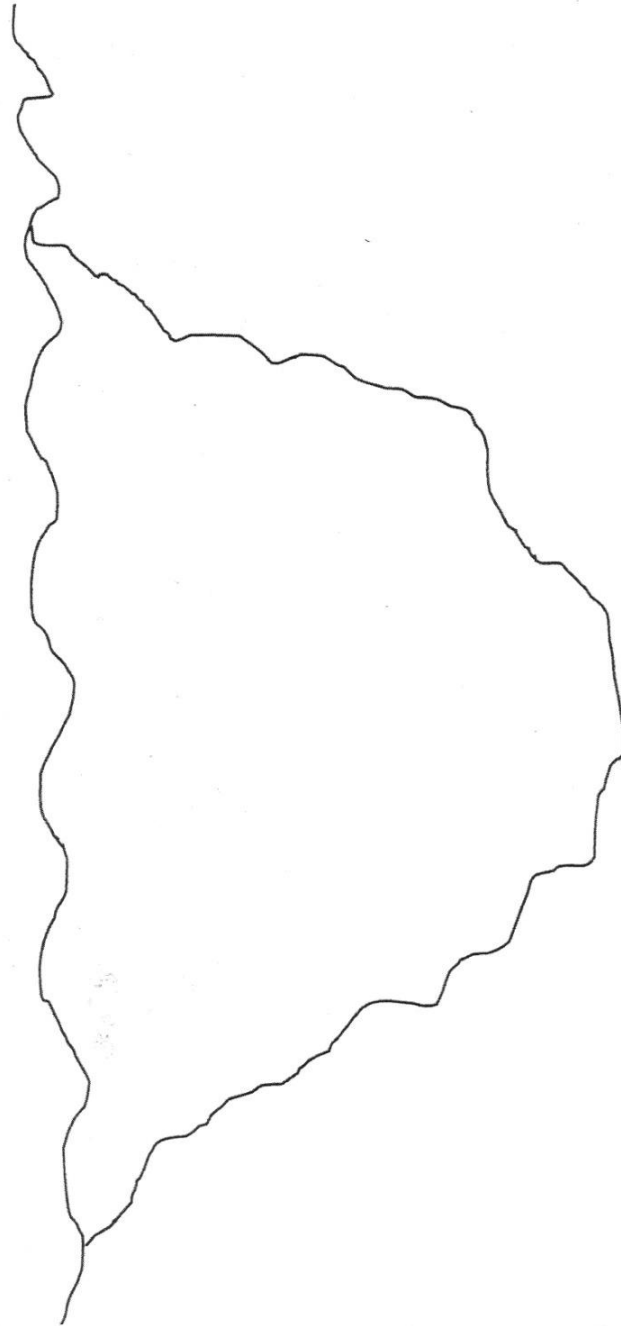
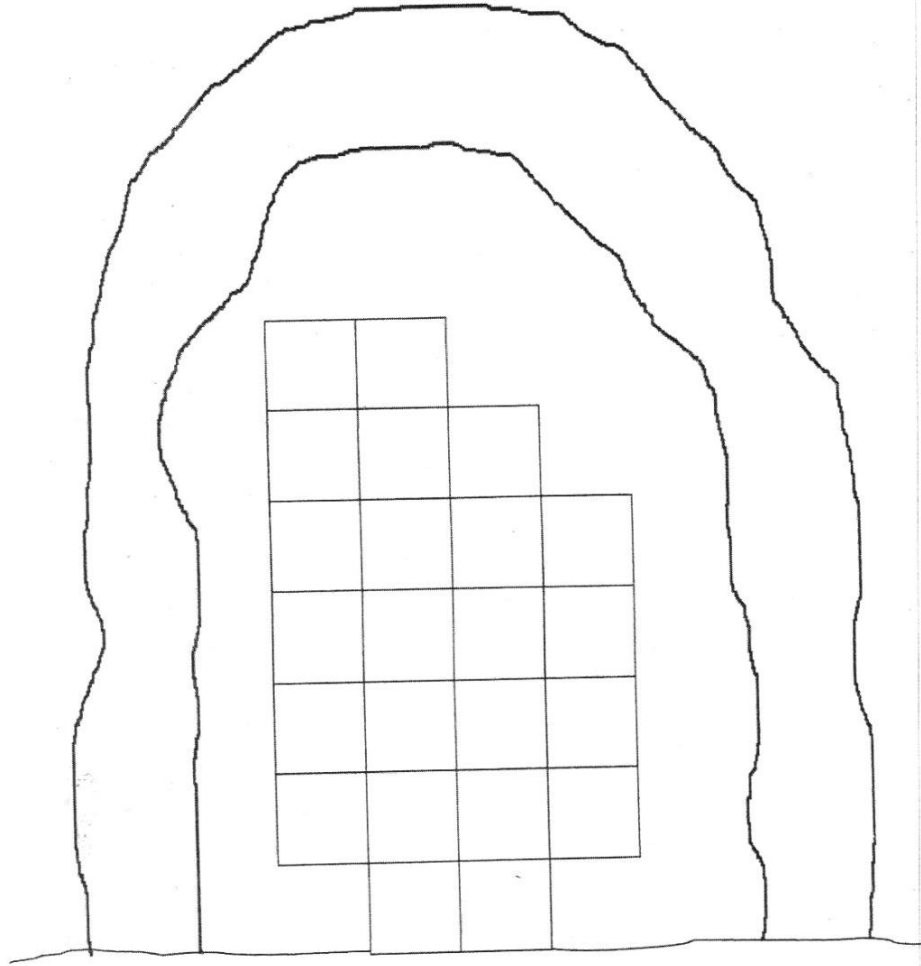


**PEZZETTINO FA LA STESSA DOMANDA ANCHE AD ALTRI AMICI MA TUTTI RISPONDONO LA STESSA COSA : CHE LUI NON E' UN LORO PEZZETTINO**





ALLA FINE PEZZETTINO ANDO' DA QUELLO SAGGIO CHE VIVEVA IN UNA GROTTA. "PER CASO SONO UN TUO PEZZETTO?", "CREDI CHE POTREI ESSERE COSI' SAGGIO SE MI MANCASSE UN PEZZETTO?". "MA IO DEVO ESSERE DI QUALCUNO?" GRIDO' PEZZETTINO "COME FACCIO A SCOPRILO?", "VAI ALL'ISOLA CHI SONO" RISPOSE QUELLO SAGGIO.

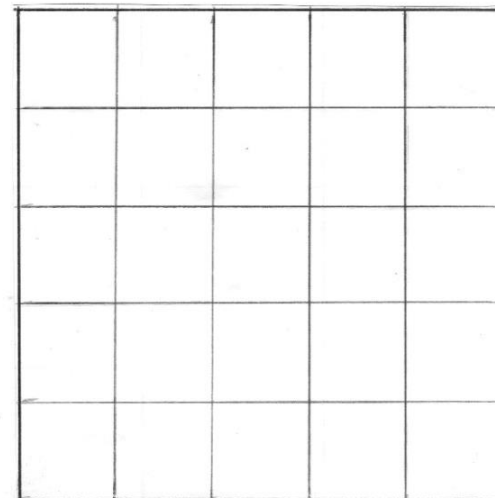


IL GIORNO DOPO PEZZETTINO SALPO' CON LA SUA BARCETTA E DOPO UN LUNGO VIAGGIO ARRIVO' ALL'ISOLA "CHI SONO", L'ISOLA ERA UN AMMASSO DI PIETRE, NON UN ALBERO, NON UN FILO D'ERBA MA SOPRATTUTTO NON C'ERA NESSUNO, PEZZETTINO CAMMINO' E CAMMINO' FINCHE' CADDE' E SI RUPPE IN MILLE PEZZI. PEZZETTINO FINALMENTE CAPI' CHE ANCHE LUI ERA FATTO DI TANTI PEZZETTINI.

PEZZETTINO SI RICOMPOSE E QUANDO FU SICURO CHE NON MANCASSE NEANCHE UN PEZZETTO TORNO' ALLA BARCA. REMO' TUTTA LA NOTTE E TORNO' A CASA. TUTTI I SUOI AMICI LO STAVANO ASPETTANDO. " IO SONO ME STESSO!" URLO' PEZZETTINO TUTTO CONTENTO. I SUOI AMICI NON AVEVANO CAPITO BENE COSA VOLESSE DIRE PEZZETTINO PERO' ERANO FELICI PER LUI.



PEZZETTINO E' FORMATO DA TANTI PEZZETTI





**SCHEMA IN SCALA AQUILONE**

45 CM

