

ESCAPE SCHOOL

IC Perugia 7 – C. Collodi - TN

Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

1

TUTORS/ESPERTI: **ANNALISA DE SORTIS**
FRANCESCO FALCHI

12/02/2022 – 21/05/2022

Il Progetto

- ✓ Il Progetto si basa sulla realizzazione di uno scenario di gioco immersivo, **l'escape room**: un'attività di logica di gruppo basata su una sequenza di enigmi da risolvere e codici da cifrare.
- ✓ Le sue caratteristiche rendono **l'escape room** particolarmente avvincente: un'avventura interessante per stimolare la motivazione di bambini e ragazzi, trasformando l'apprendimento in un'esperienza coinvolgente.



Cosa faremo oggi – 12-02-2022

1

ACCOGLIENZA

MI PRESENTO



2

PRESENTAZIONE

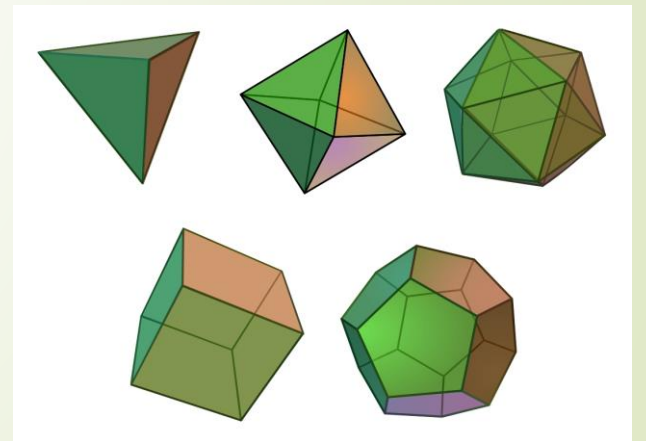
ESCAPE SCHOOL



3

SOLIDI PLATONICI

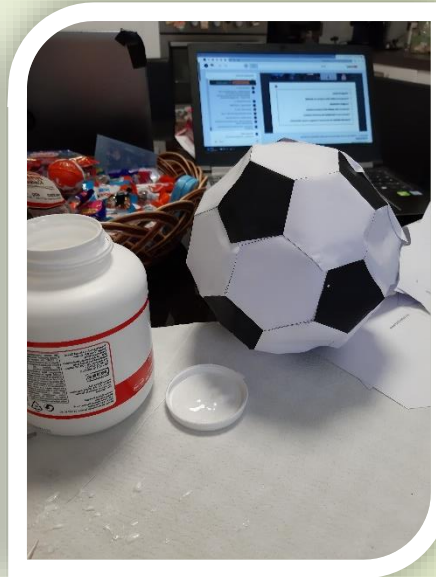
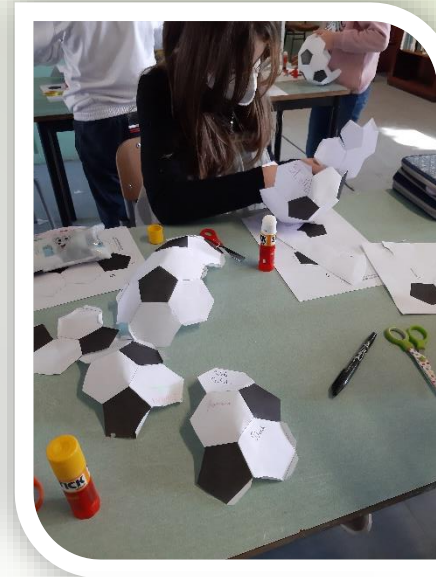
SOLIDI PLATONICI



SOCCER BALL

...è quello che realizzerò!





4

LA GEOMETRIA DELLE API

L'ALVEARE



5

FOTO RICORDO



6

SALUTI



L'ALVEARE

...è quello che realizzerò!



Cosa faremo oggi – 26-02-2022

1

IL GIOCO DEL TRIS



2

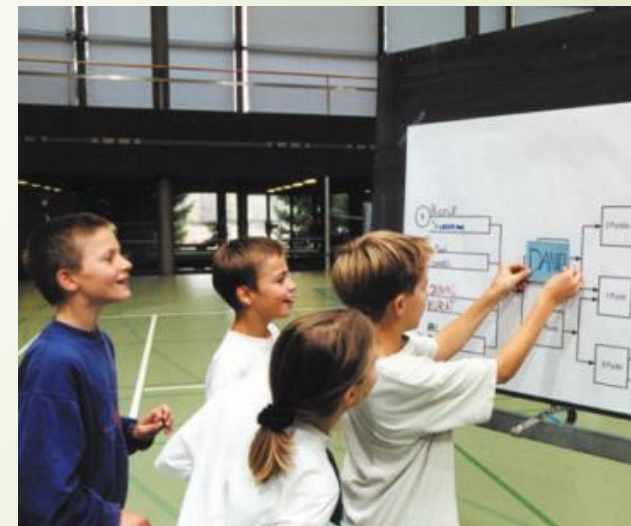
REALIZZIAMO UN TRIS RIUTILIZZABILE



3

PIANIFICAZIONE DEL TORNEO DI TRIS

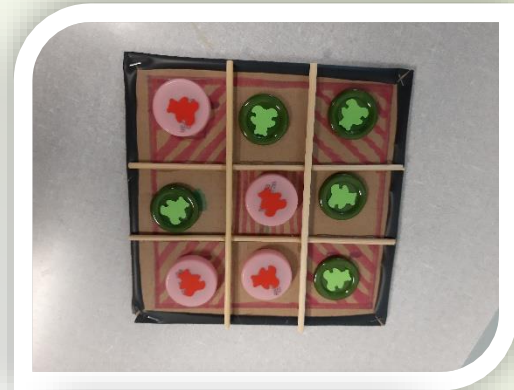
SCHEMA TORNEO:



IL TRIS

...è quello che realizzerò!





Cosa faremo oggi – 26-02-2022

4 | SCRATCH: Linguaggio di programmazione

SCRATCH



5 | FOTO RICORDO

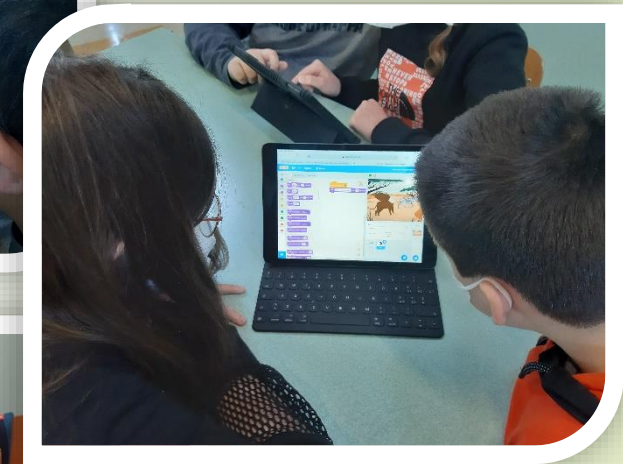
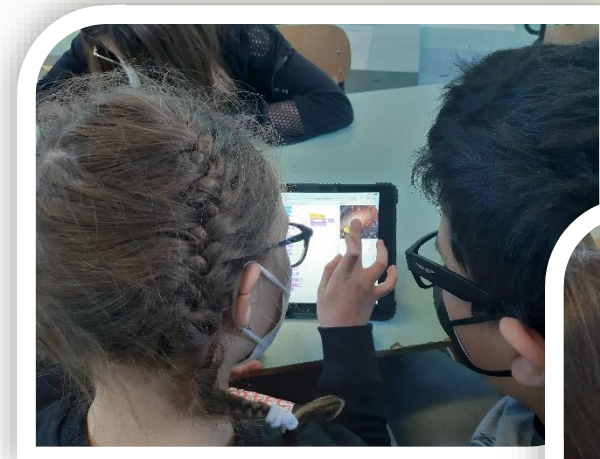


6 | SALUTI



Cos'è SCRATCH?

- ✓ Scratch è la più grande comunità di coding per ragazzi al mondo e un linguaggio di programmazione con una semplice interfaccia visuale che permette ai giovani di creare storie digitali, giochi e animazioni.
- ✓ Scratch promuove il pensiero computazionale e la capacità di problem solving; l'insegnamento e l'apprendimento creativo; l'espressione della propria personalità e la collaborazione.

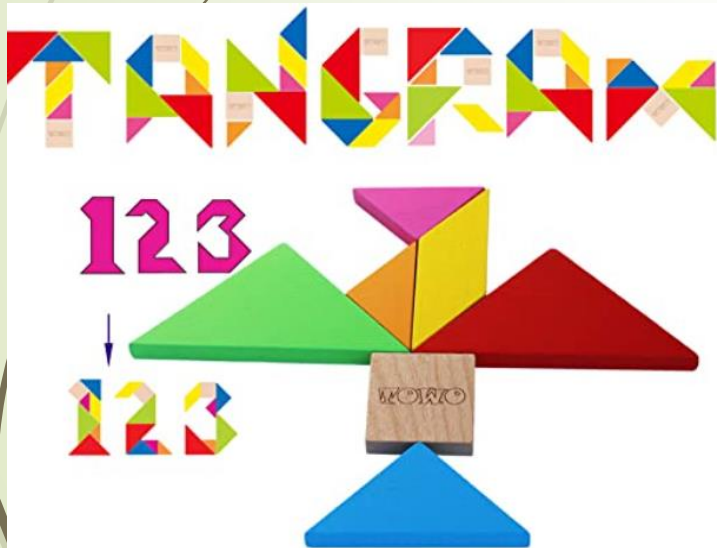


Cosa faremo oggi – 12-03-2022

1

IL GIOCO DEL TANGRAM

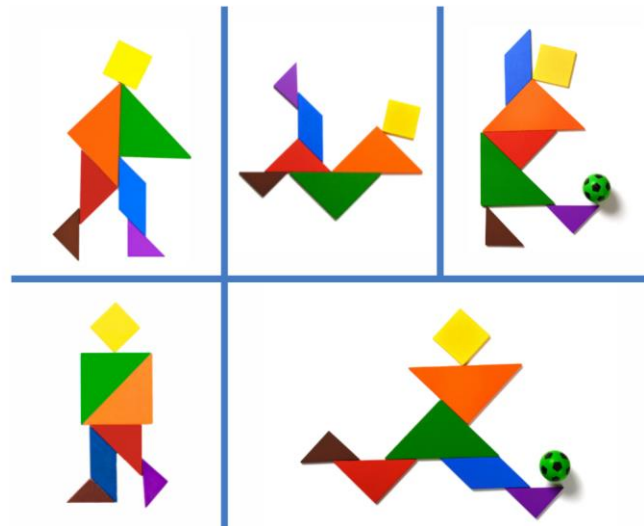
PRESENTAZIONE: TANGRAM



2

REALIZZIAMO DELLE SAGOME

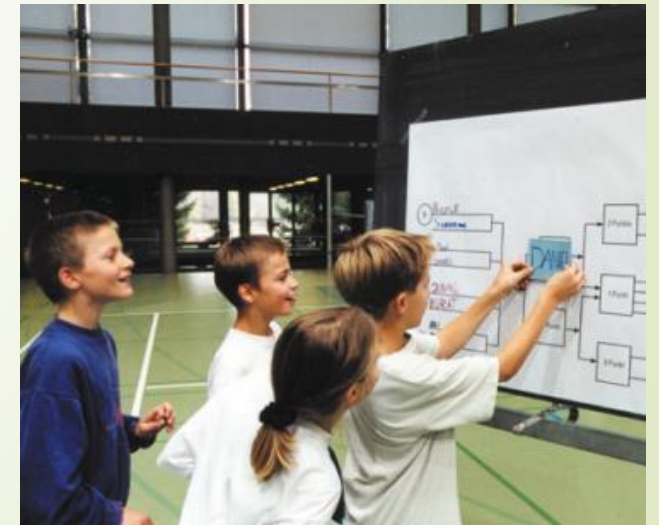
GEOGEBRA

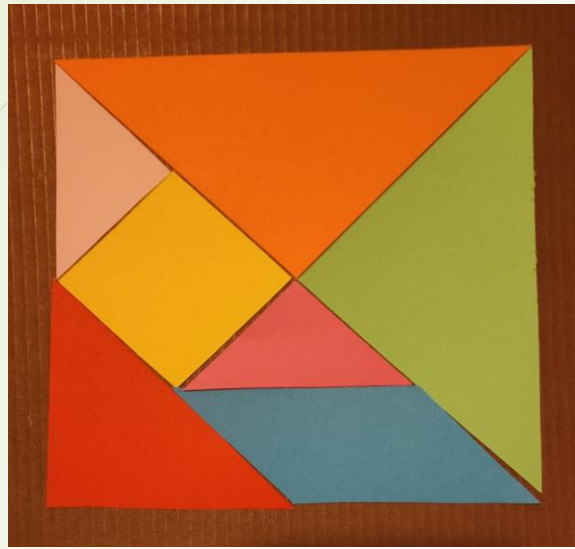


3

PIANIFICAZIONE DEL TORNEO DI TANGRAM

SCHEMA TORNEO:

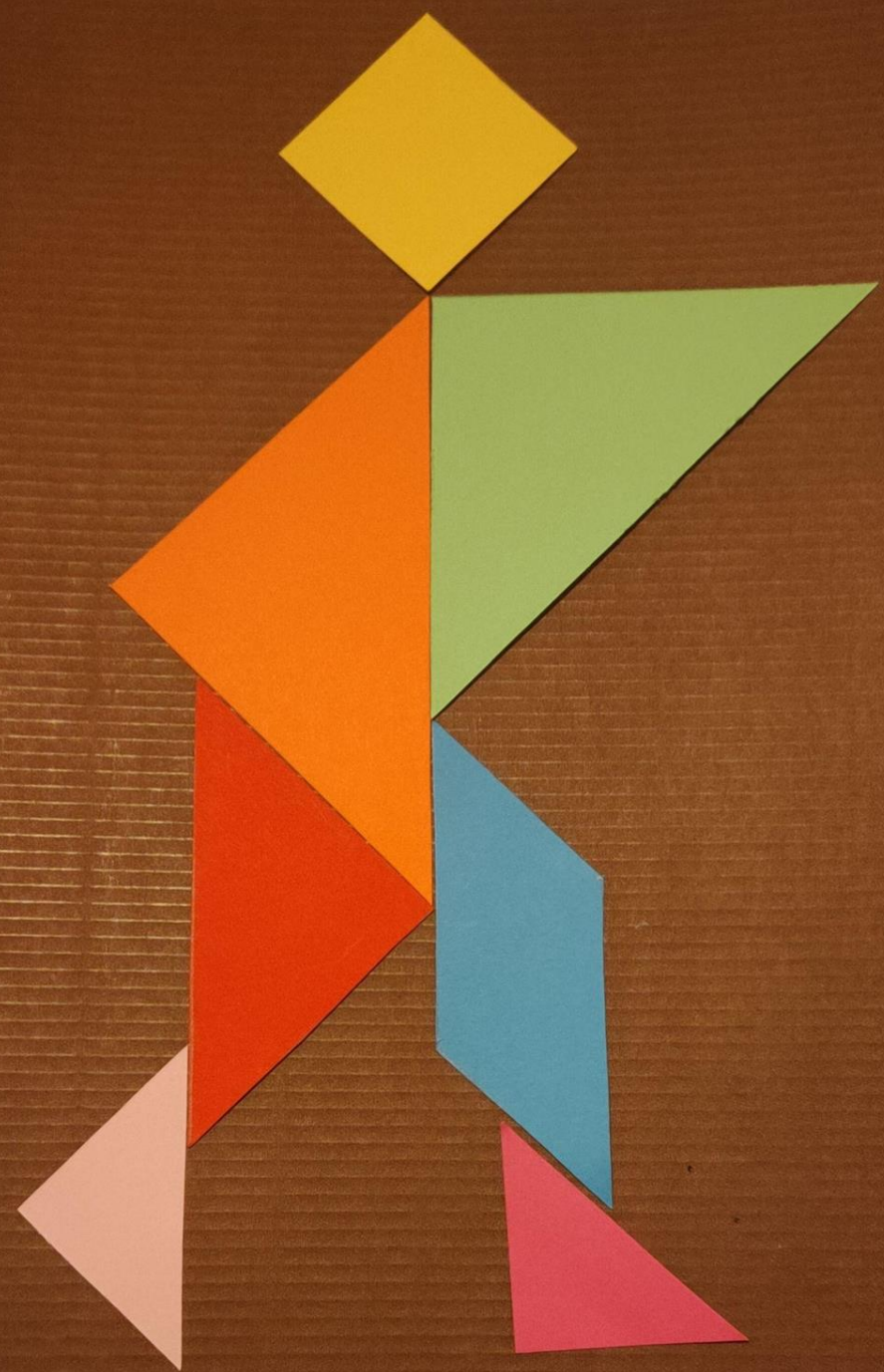




TANGRAM

*rompicapo cinese con cui si
possono riprodurre forme*

...è quello che realizzerò!





4 | SCRATCH: Linguaggio di programmazione

SCRATCH



5 | FOTO RICORDO



6 | SALUTI



Cosa faremo oggi – 26-03-2022

1

IL NOSTRO RALLY MATEMATICO



2

REGOLE DELLA GARA



3

ARGOMENTAZIONE DELLE RISOLUZIONI E PUNTEGGIO FINALE

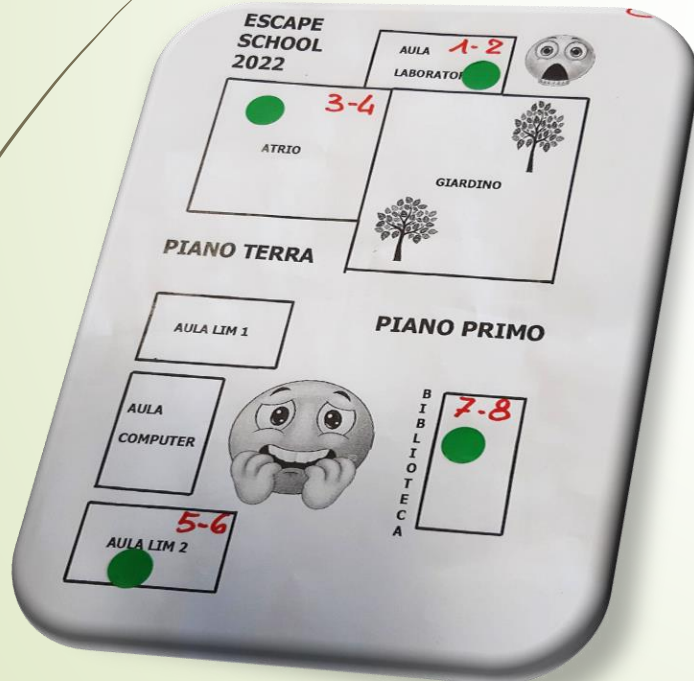


IL NOSTRO RALLY MATEMATICO

È una sfida logico-matematica

- ✓ Ai ragazzi sono stati presentati problemi in contesti inediti, che mettono coloro che li affrontano in una situazione completamente nuova, sicuramente diversa dagli esercizi proposti solitamente in classe.
- ✓ Gli alunni sono stati divisi in squadre. Ad ogni squadra è stata data una mappa della scuola dove era indicato il luogo dove avrebbero trovato i quesiti. Avevano a disposizione 90 minuti per risolvere, in collaborazione con i membri del proprio gruppo, 8 quesiti.
- ✓ Il compito degli allievi non si sarebbe limitato alla ricerca e alla “scoperta” della soluzione dei problemi, ma doveva comprendere anche la descrizione della procedura di risoluzione. Descrizione che alla fine della gara ogni squadra avrebbe dovuto argomentare durante la correzione collegiale della prova.
- ✓ Lo scopo di questa attività è stato quello di spingere gli alunni ad utilizzare il **problem-solving**, cioè ad analizzare la situazione problematica, individuare e mettere in atto tecniche creative e applicare le metodologie necessarie a trovare la soluzione migliore.
- ✓ Si tratta di avvicinare gli alunni alla matematica in modo «attivo» che non sia il solo applicare meccanicamente le formule.

IL NOSTRO RALLY MATEMATICO



Cosa faremo oggi – 26-03-2022

4 | SCRATCH: Linguaggio di programmazione

SCRATCH



5 | FOTO RICORDO



6 | SALUTI



1

LA GEOMETRIA CON LE CANNUCCE



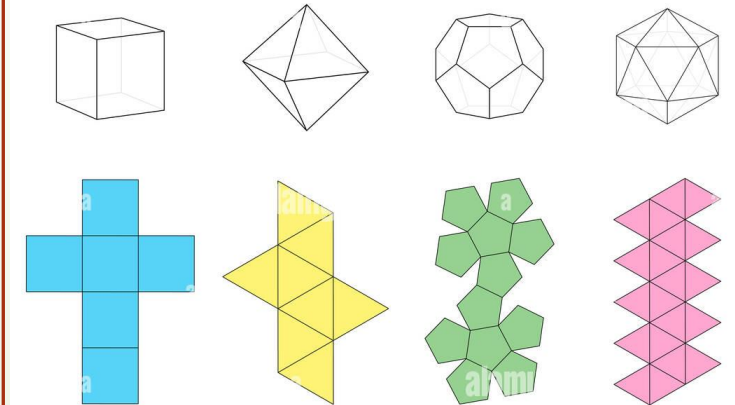
2

SOLIDI PLATONICI NELL'ARTE



3

LE CARATTERISTICHE DEI SOLIDI

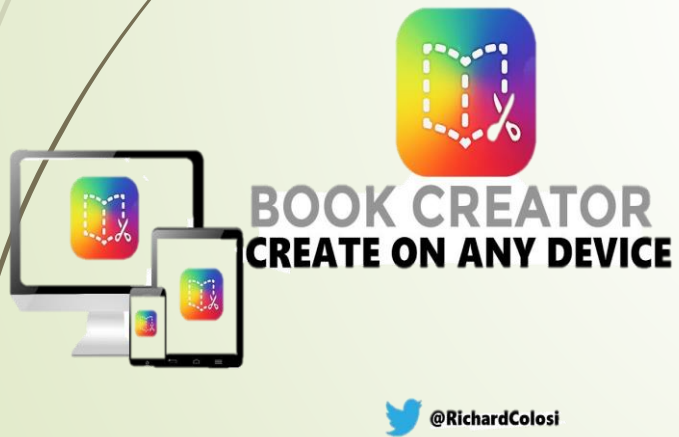


09-04-2022



4

BOOK CREATOR



5

FOTO RICORDO



6

SALUTI



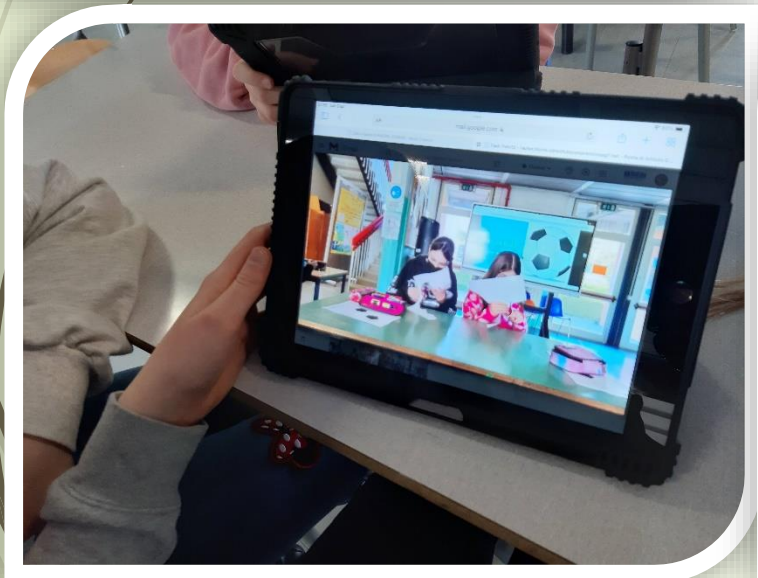
BOOK CREATOR

Cos'è?

- ✓ Book Creator è **uno strumento per la creazione di libri digitali** incredibilmente facile da usare e con opzioni di utilizzo pressoché illimitate.
- ✓ Gli studenti fin dai primi anni della scuola elementare possono utilizzare questa app per produrre e pubblicare i propri semplici libri o fumetti con immagini, video e audio.

Come funziona?

- ✓ Gli studenti si uniscono alla libreria dell'insegnante utilizzando un codice.
- ✓ Dopodiché, toccando il "*segno più*" o l'icona "*Nuovo libro*" nella schermata principale, scelgono una forma di libro, quindi toccano l'icona più per aggiungere foto, video e parole digitate alla copertina, alla prima pagina e così via.
- ✓ Inoltre, la creazione di libri consente agli studenti di utilizzare il **pensiero critico** e le **capacità organizzative** mentre si confrontano, pianificano e **prendono decisioni** creative sui loro libri.



Cosa faremo oggi – 23-04-2022

1

**VISITA ALLA
GALLERIA DI
MATEMATICA**



2

**VISITA ALLA
GALLERIA DI STORIA
NATURALE**



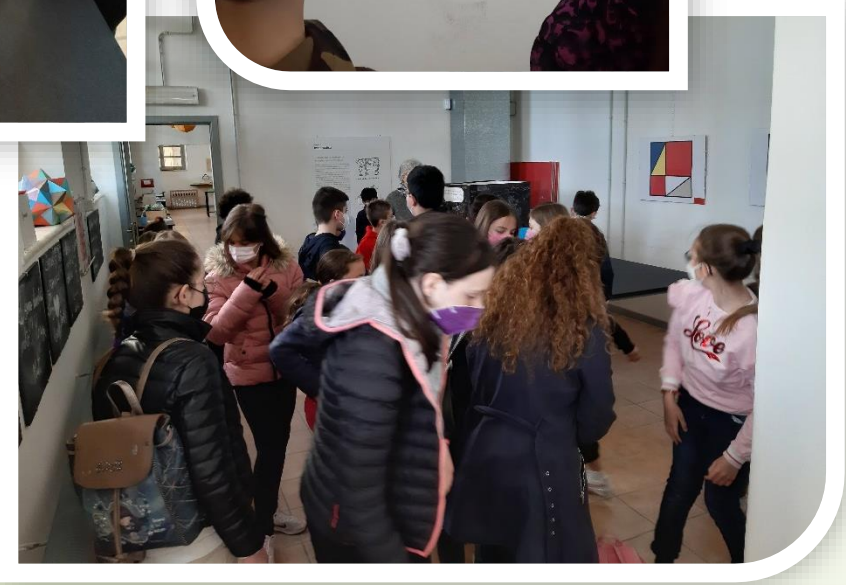
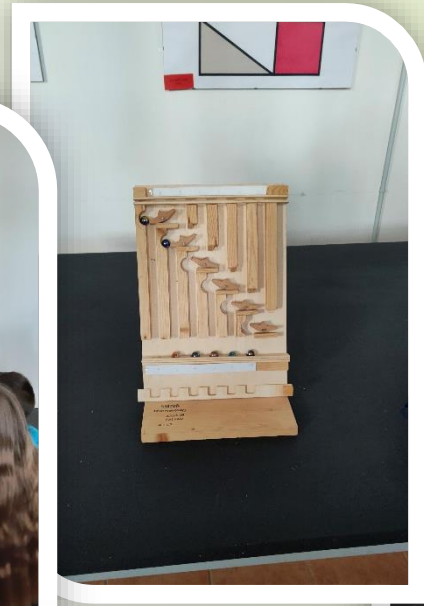
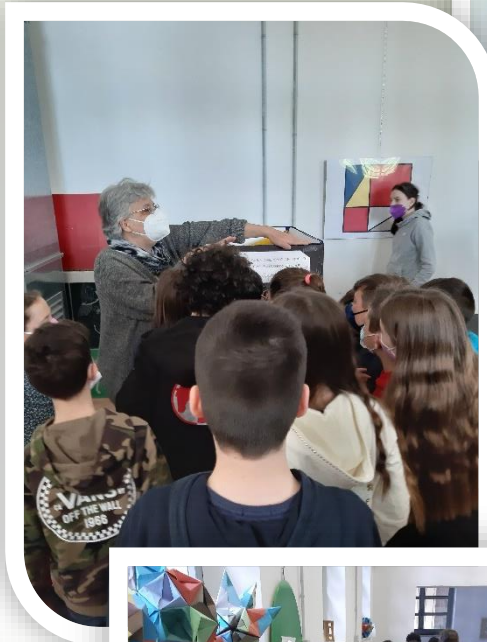
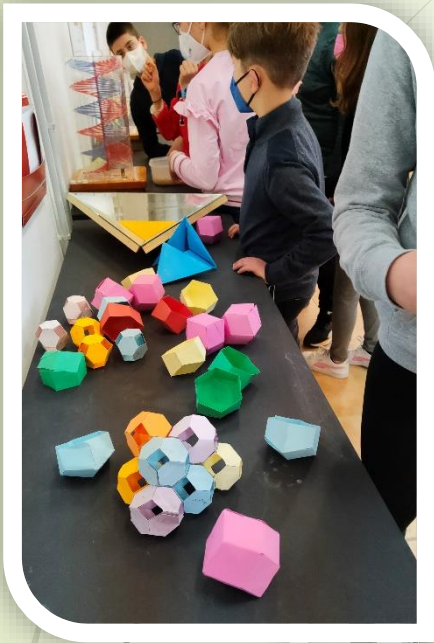
3

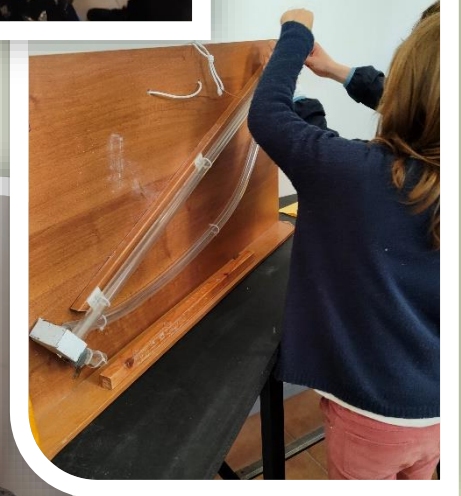
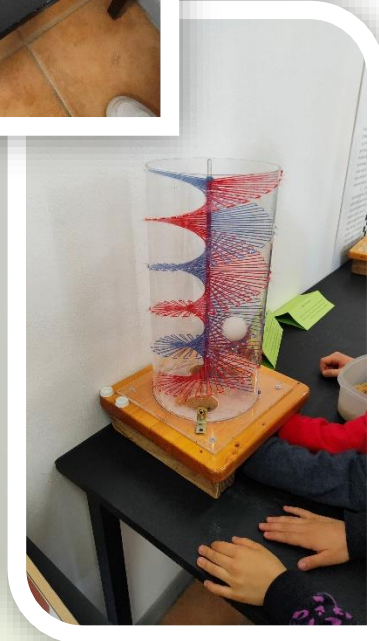
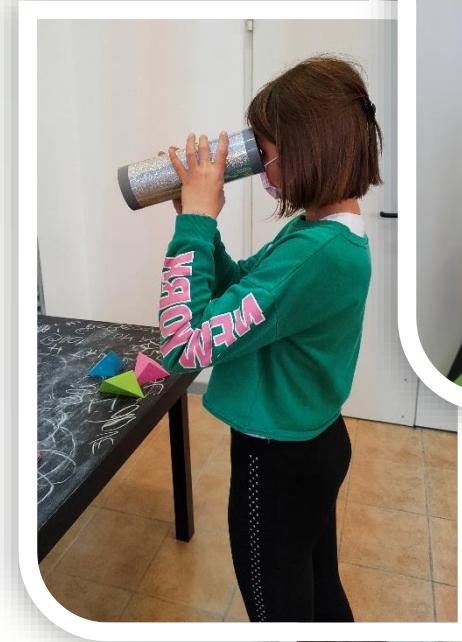
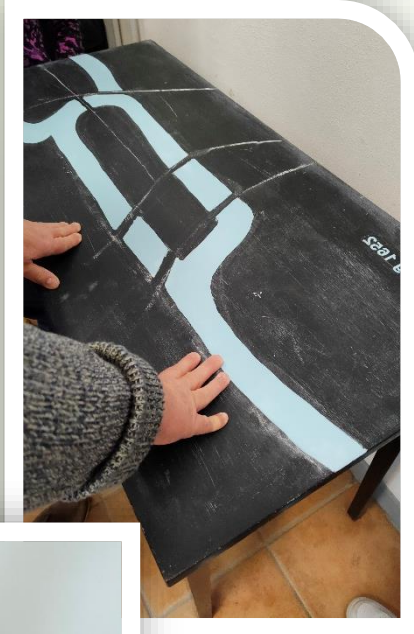
BRAINSTORMING

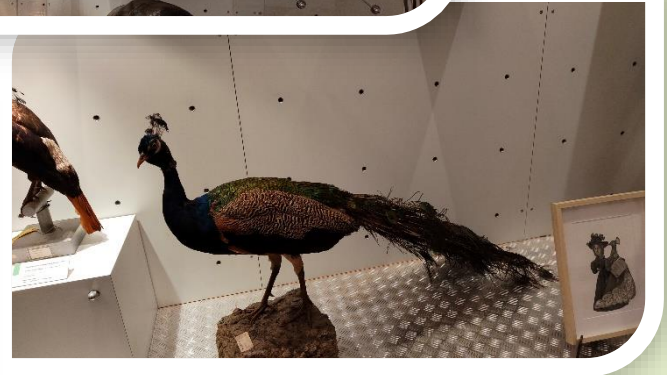
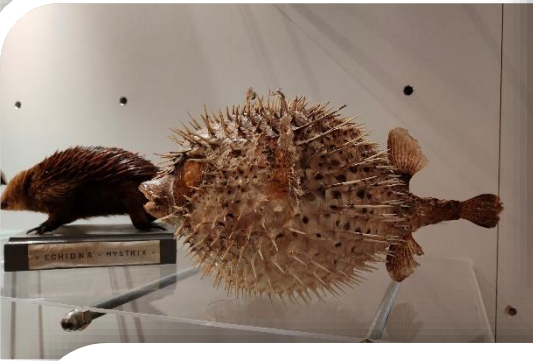


GALLERIA DI MATEMATICA 'Emanuela Ughi' dell'Università degli Studi di Perugia

- ✓ ***La Galleria di Matematica 'Emanuela Ughi' dell'Università degli Studi di Perugia*** è ospitata nei locali al piano terra della Manifattura ex tabacchi della frazione Casalina nel Comune di Deruta.
- ✓ È nata a partire dal 1998 dal lavoro di ricerca in Didattica della Matematica della professoressa Emanuela Ughi, che ha dato vita a questa collezione per il desiderio di condividere la bellezza della matematica, dei suoi teoremi, delle forme geometriche.
- ✓ All'interno della galleria sono stati raccolti puzzle, oggetti da smontare e da muovere, tutti realizzati in materiali poveri e talvolta anche in modo imperfetto, ma che riescono comunque a trasmettere un'idea o un teorema matematico.
- ✓ Gli alunni hanno avuto la possibilità di avvicinarsi a idee, concetti, teoremi matematici, esplorando e manipolando tutti gli oggetti presenti nella galleria.
- ✓ Tale approccio laboratoriale ha dato agli alunni la possibilità di **“imparare facendo”** appropriandosi in modo profondo dei concetti matematici.







Cosa faremo oggi – 07-05-2022

1

IL GIOCO DELLA BATTAGLIA NAVALE



2

REGOLE DEL GIOCO

COME SI GIOCA?

Ogni giocatore ha a disposizione uno schema, questo è diviso in due parti: in alto ci sono le proprie navi, in basso si indicheranno quelle dell'avversario. Ciascun giocatore, non visto dall'altro, deve disporre le proprie navi nel riquadro in alto disegnandole con la penna; occorre disporre tutte le proprie navi; inoltre le varie navi non si devono toccare tra loro.

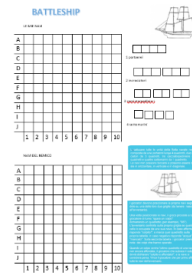
A questo punto comincia il gioco vero e proprio. Ciascun giocatore a turno cercherà di colpire una nave dell'avversario sparando una cannonata in una casella particolare; per individuare la casella vengono utilizzate le coordinate della casella stessa. facciamo un esempio: il giocatore A dice "Cannonata in C6" Il giocatore B risponde:

"acqua" se la cannonata non ha colpito alcuna nave
 "colpito" se la cannonata ha colpito una propria nave, ma non tutte le caselle della propria nave
 "affondato" se la cannonata ha colpito l'ultima casella libera della nave.

A questo punto il giocatore A segna sullo schema "Navi del nemico" il risultato della cannonata e precisamente segna nella casella C6:

un puntino se la risposta è stata "acqua"
 una crocetta se la risposta è stata "colpito"
 una crocetta ed inoltre borda tutta la nave se la risposta è stata "affondato"

Ora è il turno del giocatore B di sparare la cannonata. Il gioco continua finché uno dei due giocatori ha affondato tutte le navi del nemico.



3

PIANIFICAZIONE DEL TORNEO







Cosa faremo oggi – 21-05-2022

1

CACCIA AL TESORO



2

REGOLE DEL GIOCO



3

FESTEGGIAMENTI







TUTORS/ESPERTI:

ANNALISA DE SORTIS
FRANCESCO FALCHI



Per insegnare bisogna emozionare.

Molti però pensano ancora che se ti diverti non impari...

- **Maria Montessori**

ALUNNI:

**PAOLO
TOMMASO B.
CAMILLA
DAVIDE
MATTIA
CECILIA
REBECCA
MATTEO MARIA**

**ADELE
SWAMI
RACHEL
TOMMASO G.
SAMUELE
ALESSANDRO
ANNA
GRETA**

**GIULIA
FRANCESCA
FRANCESCO
PIETRO
ROCCO
ANNA MIRIAM
STELLA
MICOL**

Insegnerai a Sognare, ma non sogneranno il Tuo Sogno

Insegnerai a Volare, ma non voleranno il Tuo Volo.

Insegnerai a Vivere, ma non vivranno la Tua Vita.

Ma in ogni Volo, in ogni Sogno e in ogni Vita, rimarrà per sempre l'impronta dell'insegnamento ricevuto.

- **Madre Teresa Di Calcutta**