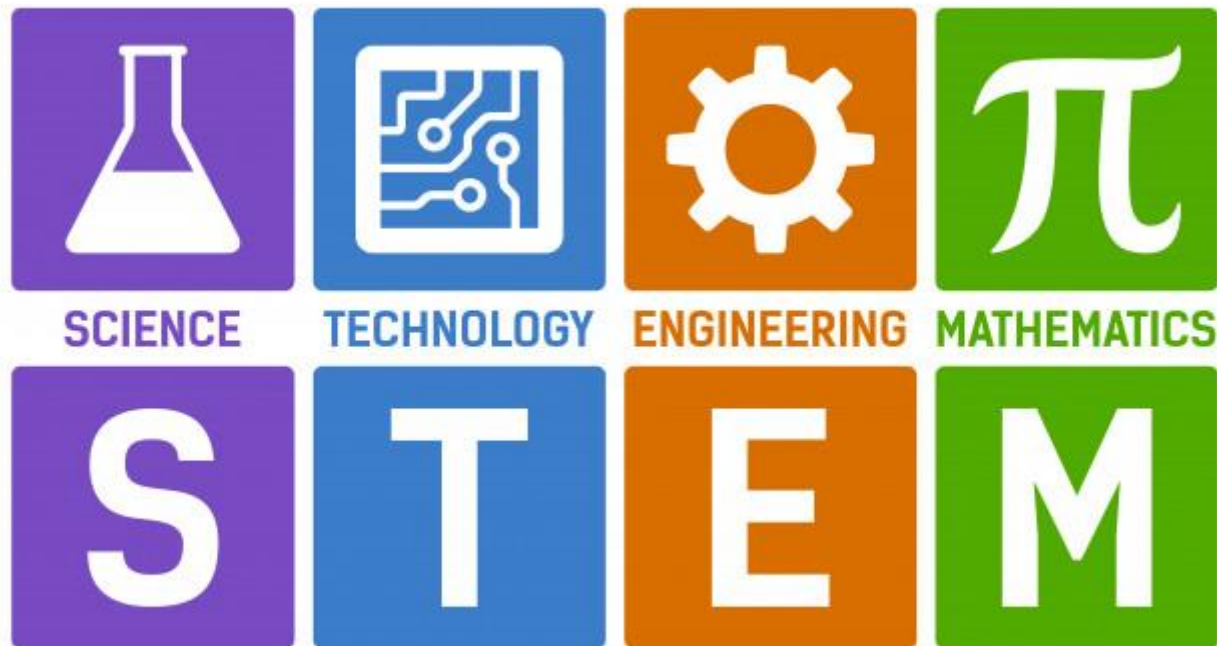


# ISTITUTO COMPRENSIVO PERUGIA 7

SCUOLA PRIMARIA "C. COLLODI" T.N.

**PON "DISCIPLINE STEM, UN GIOCO DA RAGAZZI"**



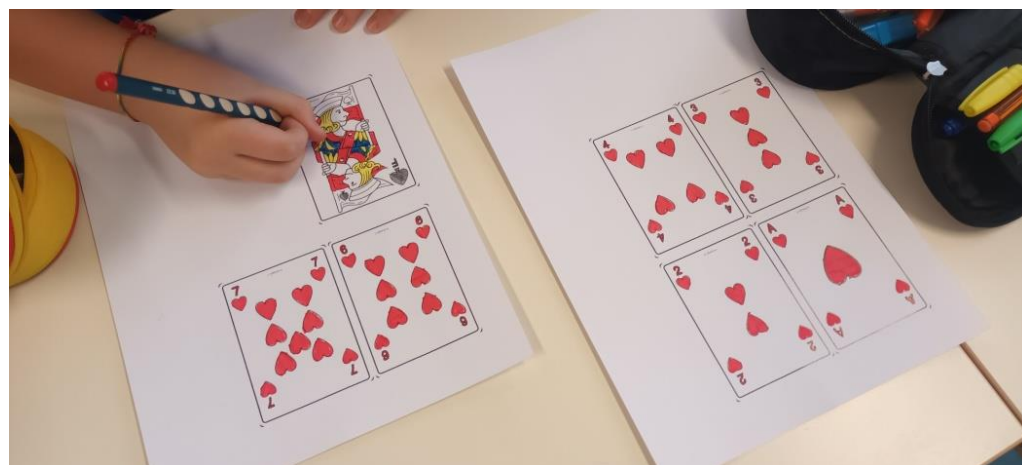
TUTORS/ESPERTI: BECHERIN CECILIA  
FALCH FRANCESCO

# IL PROGETTO

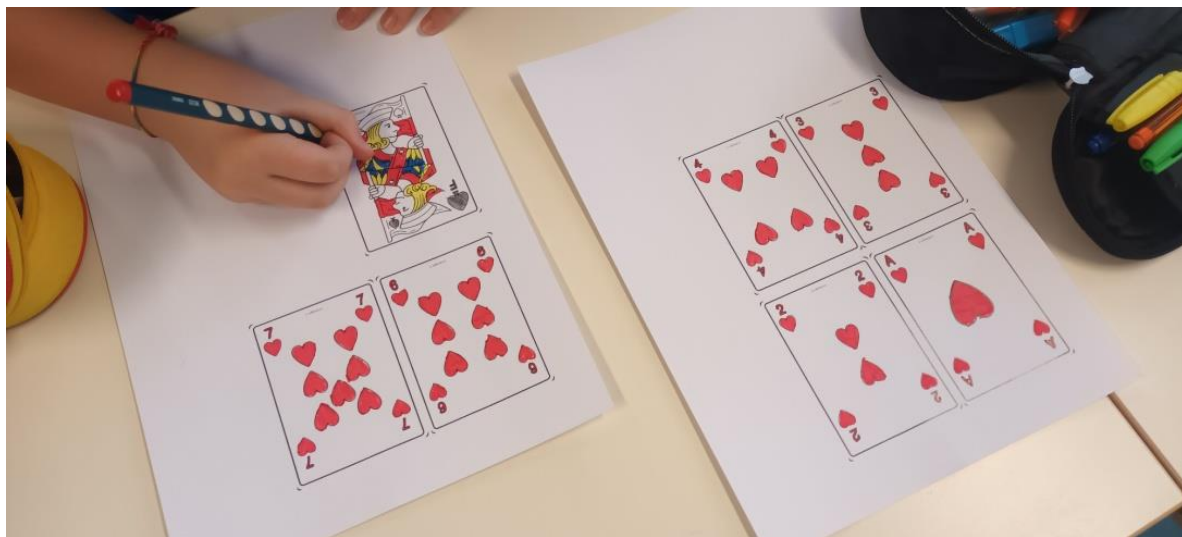
Premesso che la matematica è una costruzione del pensiero, ne consegue che essa non può essere appresa meccanicamente, come un insieme di formule, regole e risultati, ma imparare la matematica significa apprendere a pensare, cioè sviluppare le capacità di intuire, immaginare, progettare, ipotizzare, dedurre, controllare e verificare. Poiché a pensare si impara pensando, ecco allora il bisogno di favorire quelle attività che impegnano il pensiero degli alunni, mettendo in moto la loro intelligenza; e poiché l'intelligenza si attiva solo per affrontare situazioni problematiche, il progetto ha visto gli alunni cimentarsi in diverse attività, ma tutte incentrate sul metodo di apprendimento del problem solving.

# MATEMATICA E MAGIA

6 MAGGIO 2023



# Giochi di prestigio basati su ragionamenti matematici

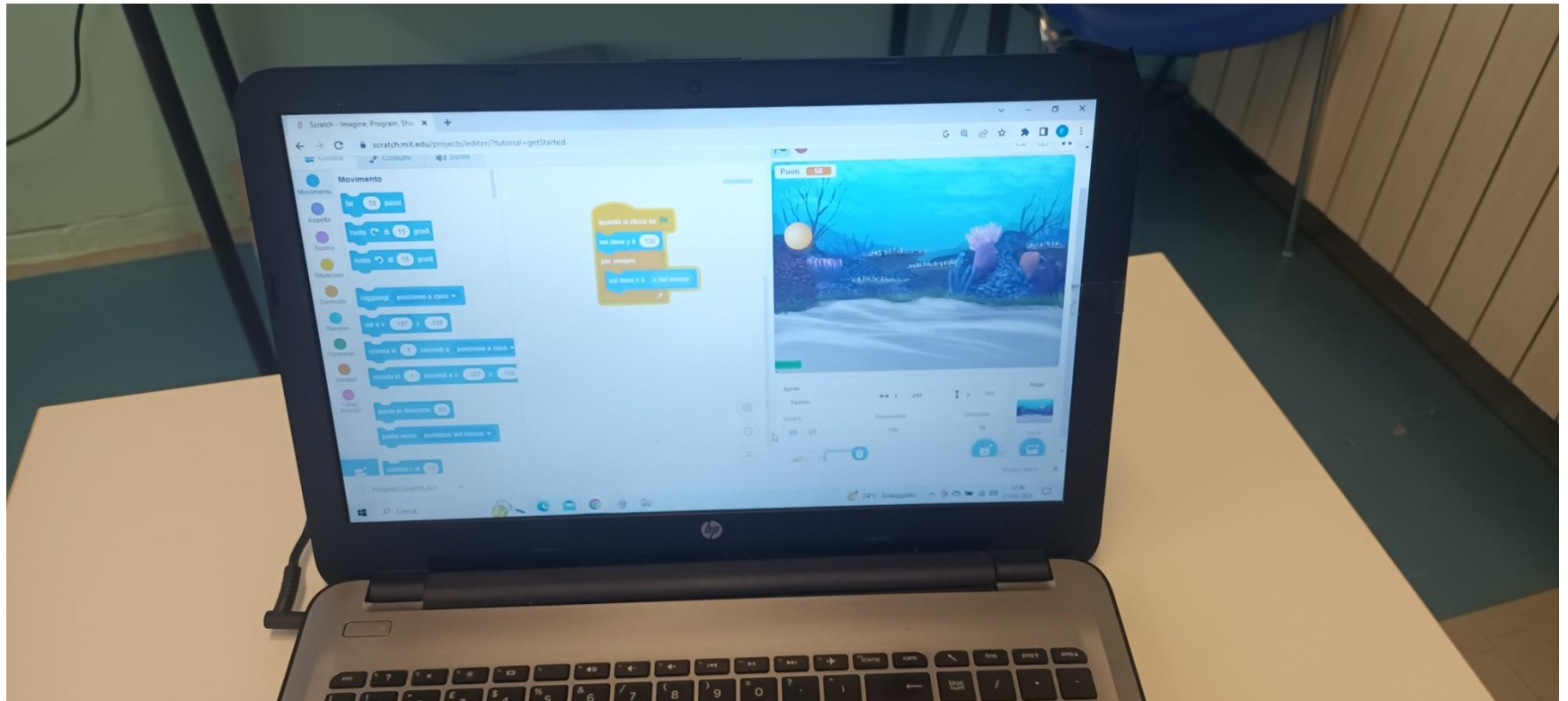


# PICCOLI PROGRAMMATORI CRESCONO

13/05/2023

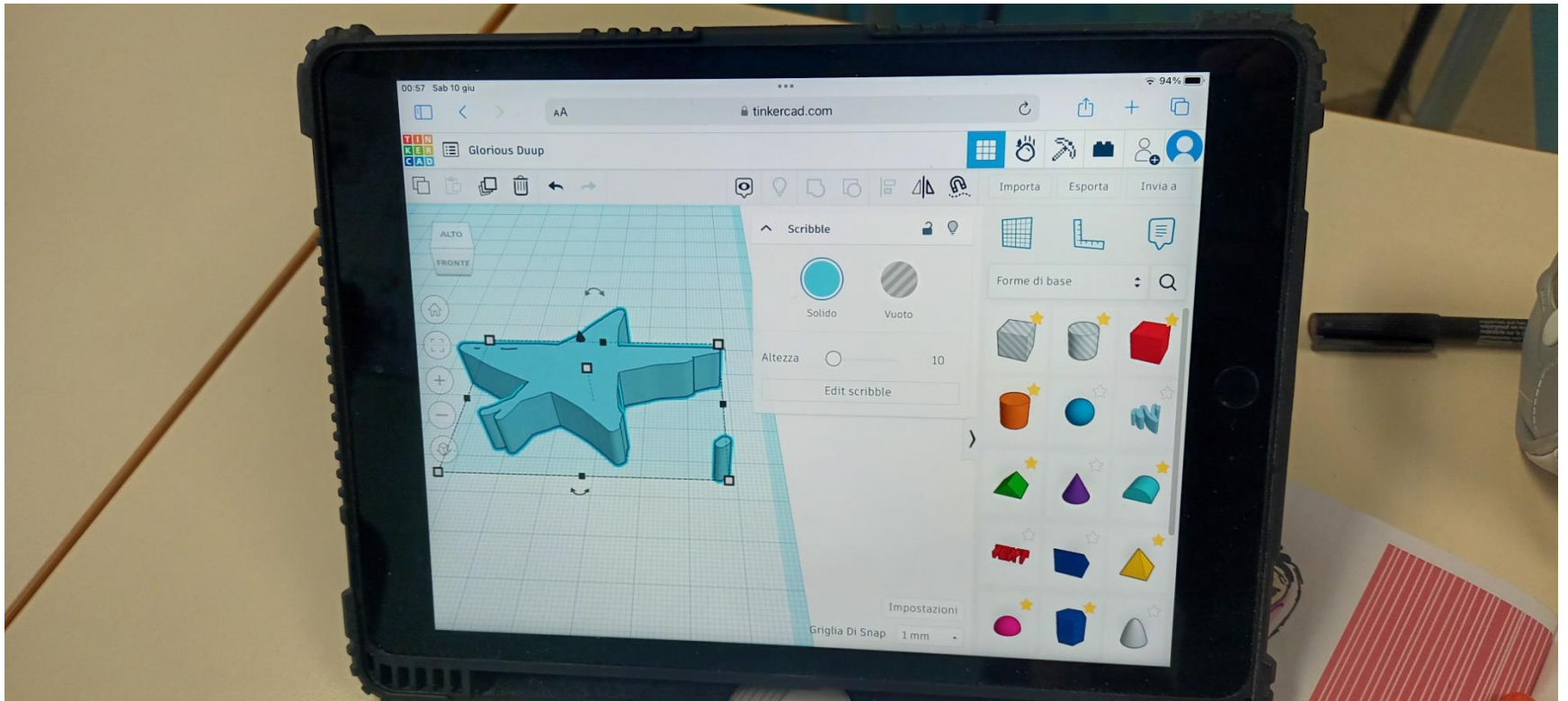


# Attività di coding con l'applicazione Scratch

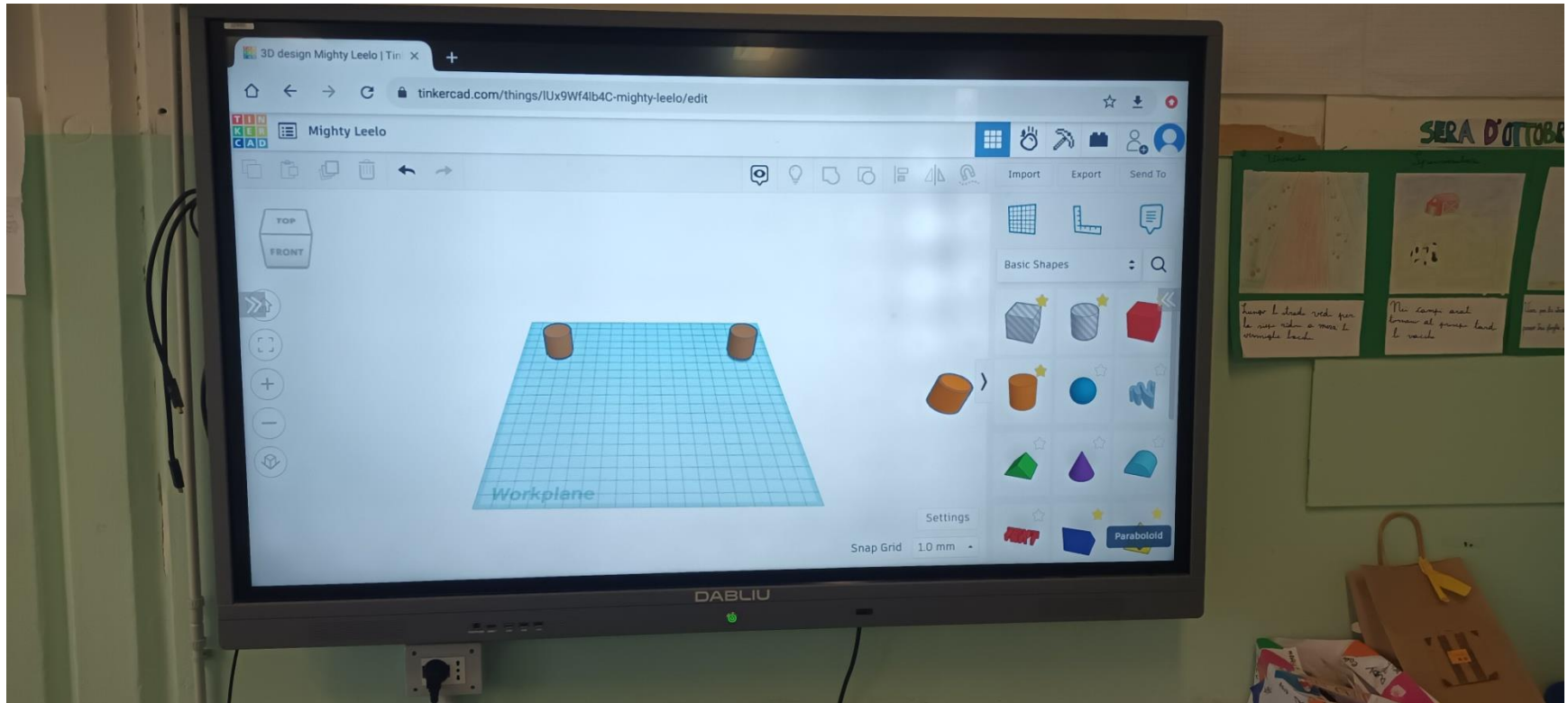


# DISEGNAMO CON TINKERCAD

27/05/2023



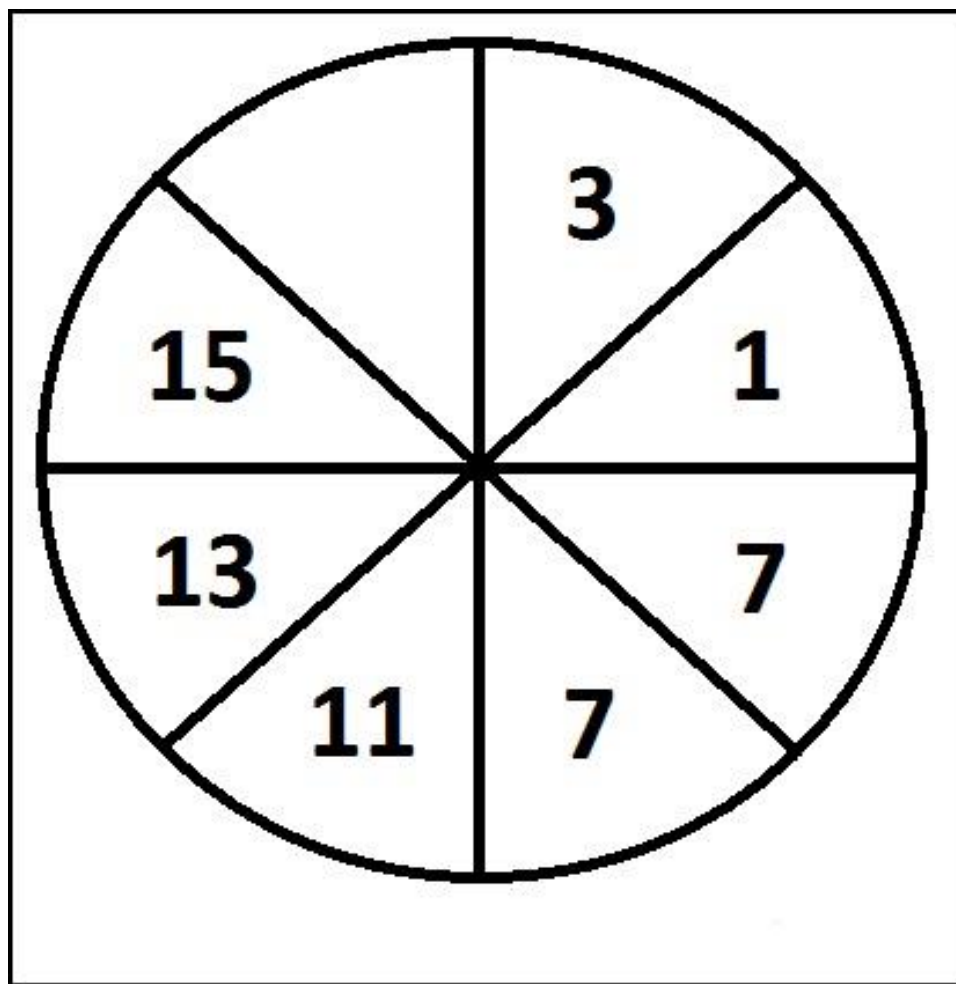
# Conoscenza e applicazione del programma TinkerCAD finalizzata alla soluzione di problemi reali e al problem solving





# SFIDE CON GIOCHI LOGICI

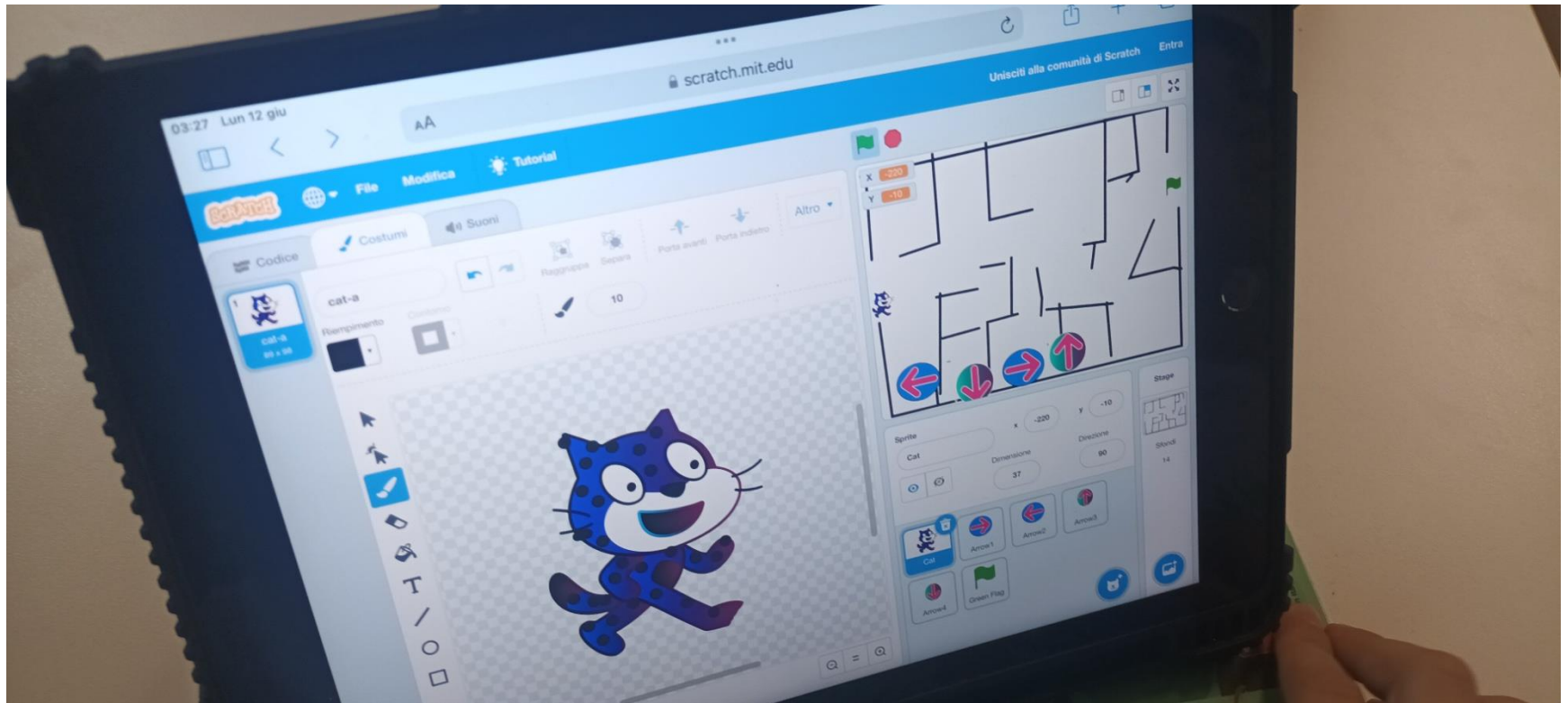
10/06/2023



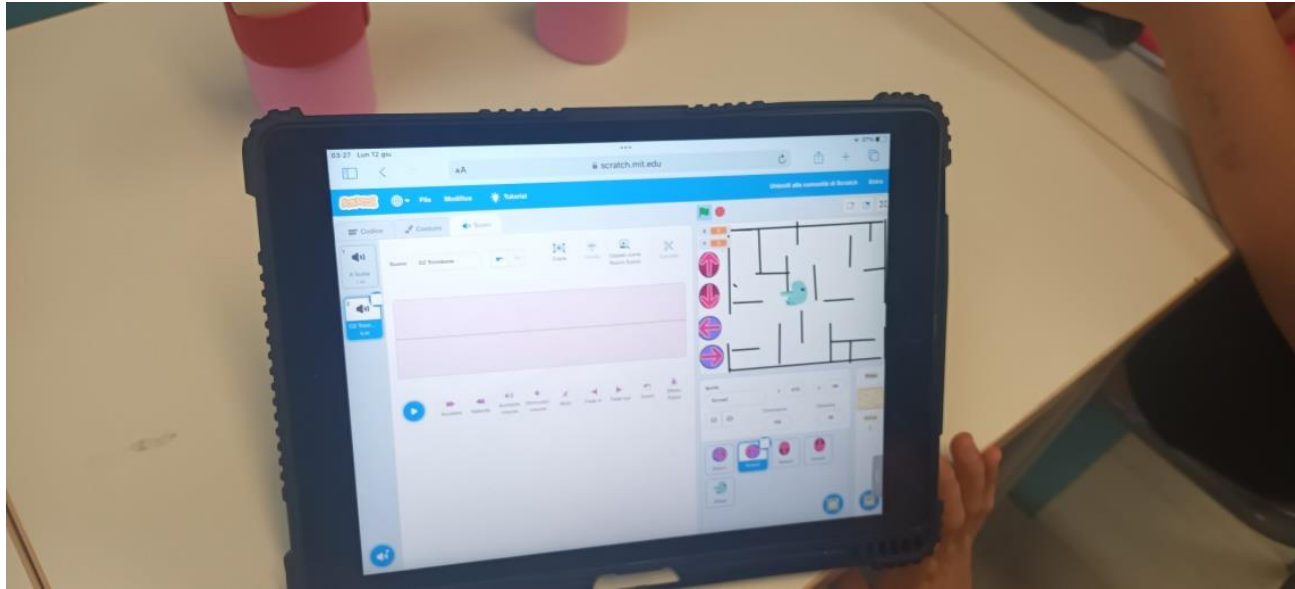


# PROGRAMMIAMO UN VIDEOGIOCO

12/06/2023



Creazione di un videogioco interattivo con l'applicazione Scratch e stesura di blocchi per rendere il gioco fruibile da dispositivi mobili e infine finalmente si gioca!!!

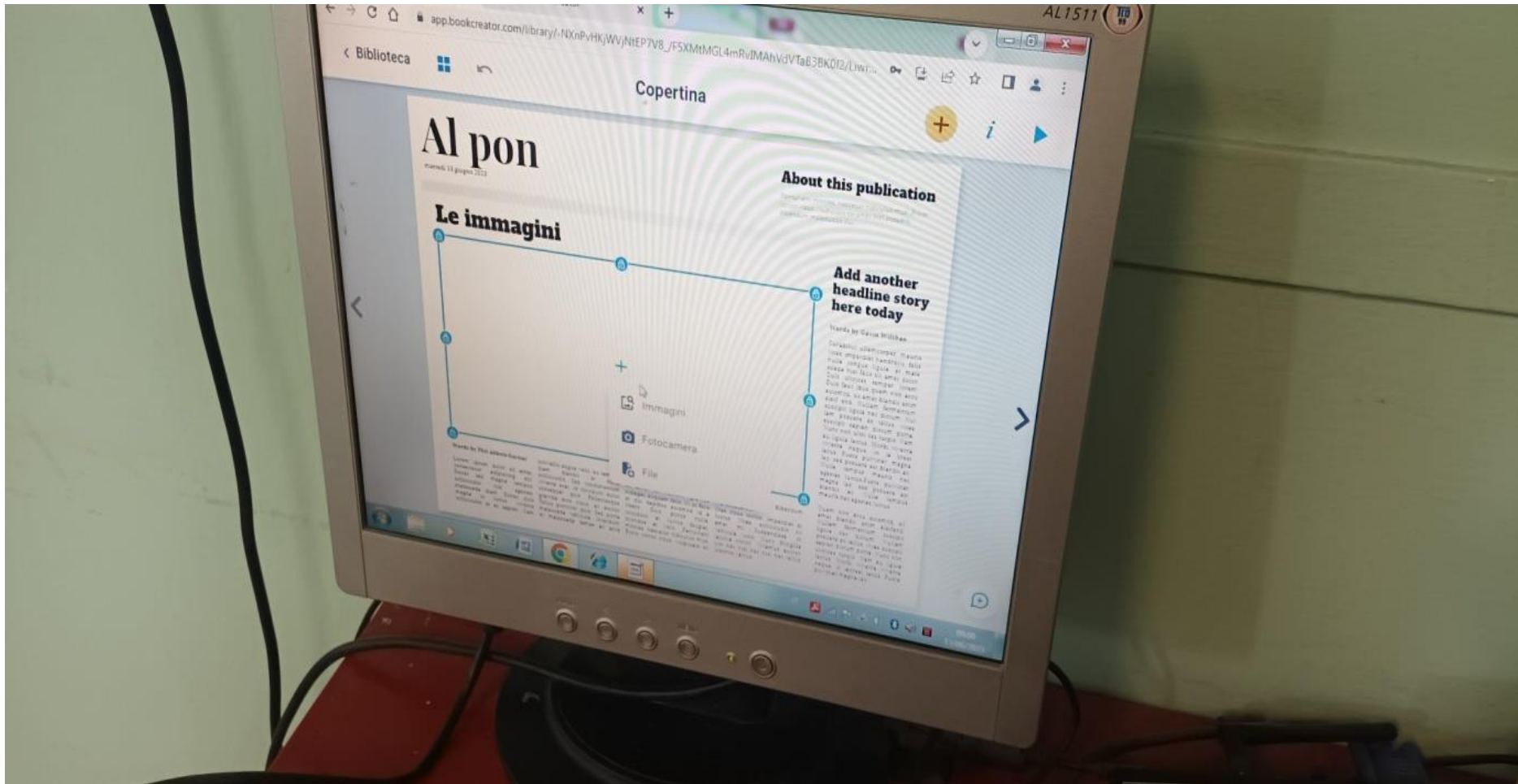


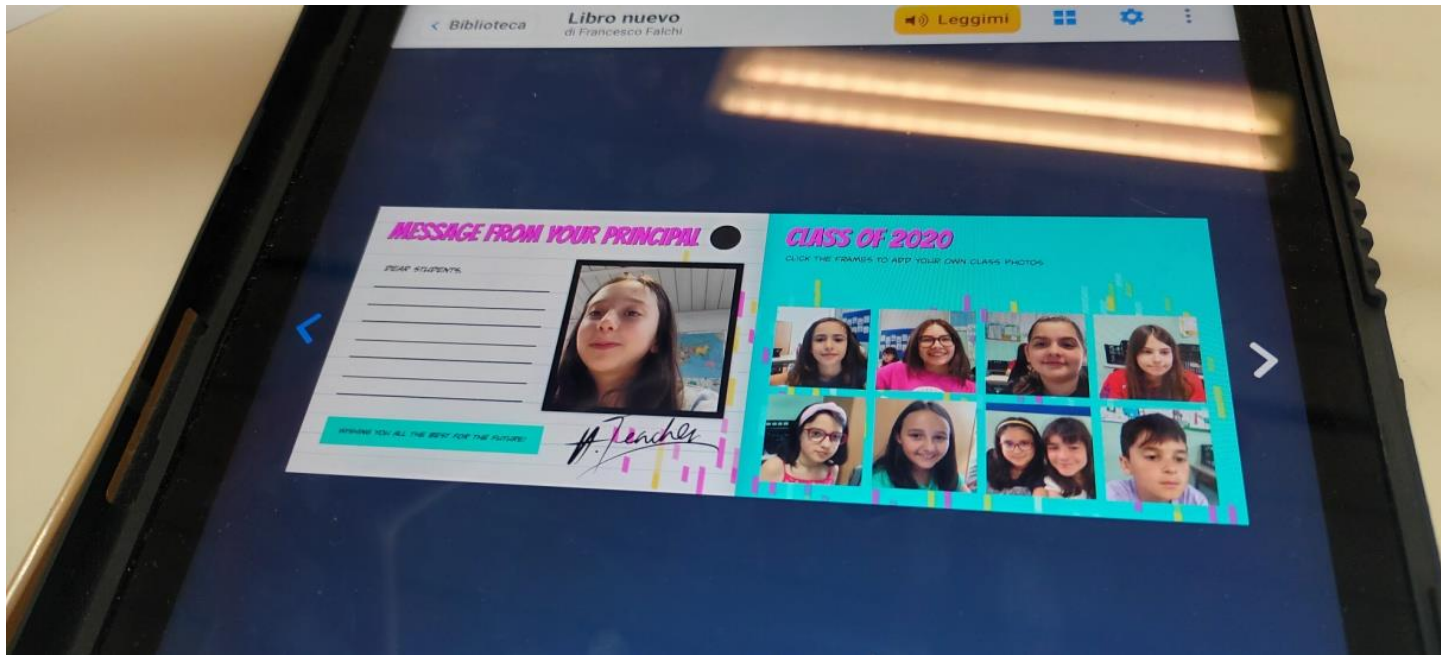
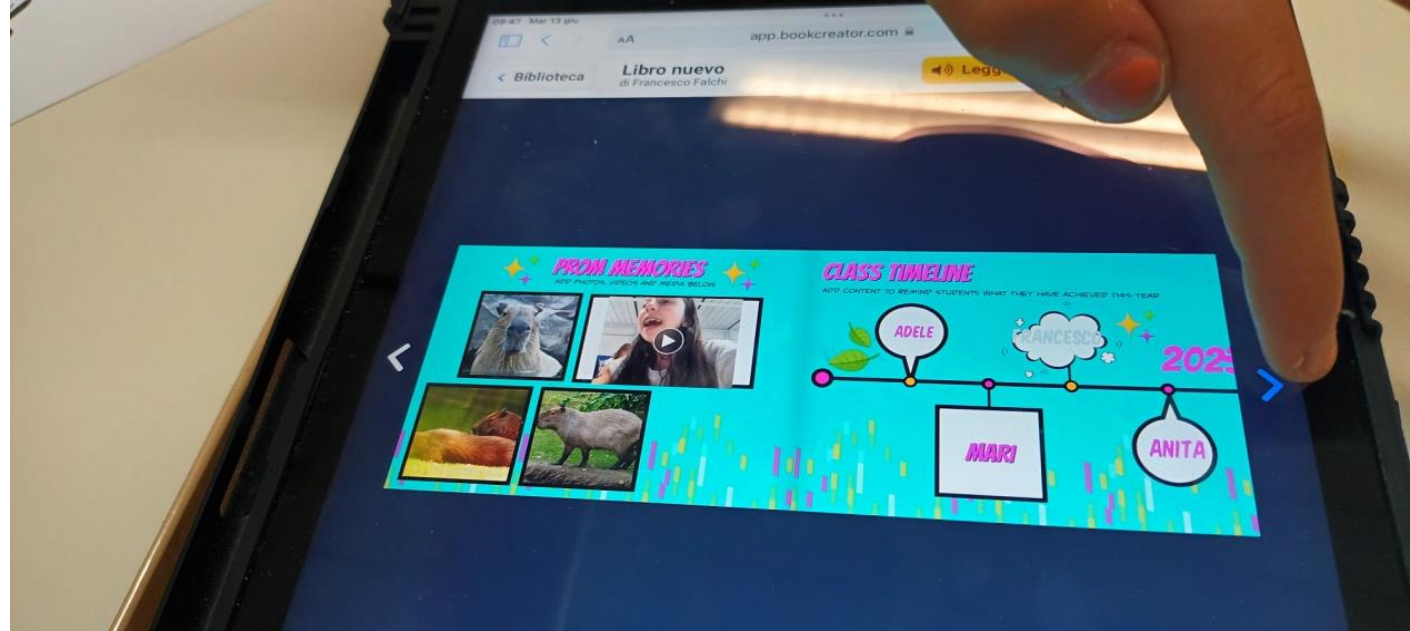
# SFIDA FINALE!

13/06/2023



# CREIAMO IL NOSTRO eBook



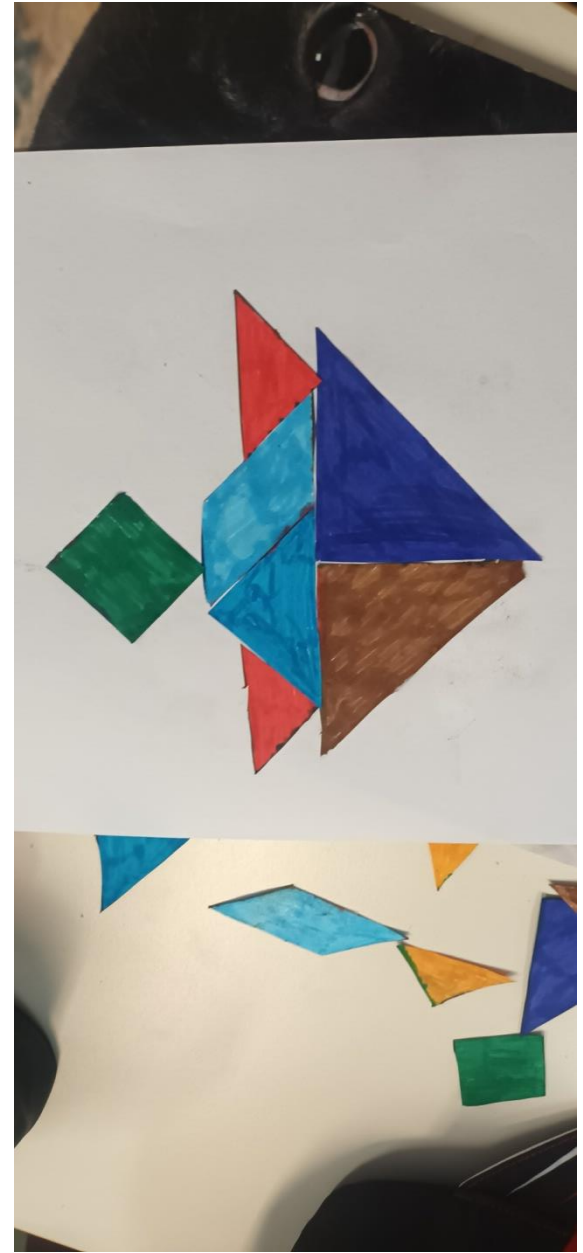


# GARA DI TANGRAM!

Chi sarà il più veloce a ricomporre la figura?









*“La scuola non è riempire un secchio, ma  
accendere un incendio”  
(William Butler Yeats)*