

## **COSTRUZIONI: STORIA, STRUTTURE, MATERIALI, SOSTENIBILITÀ**

**Descrizione progetto:** Il progetto realizzato riguarda l'argomento delle Costruzioni, tematica inserita dal nostro Istituto nella programmazione annuale prevista per la classe seconda della SSPG (Gli edifici: strutture, materiali e abitazioni). Il percorso ha visto il coinvolgimento di una classe seconda della SSPG e delle ragazze del club GCIB. Per quanto riguarda la classe l'attività si è sviluppata seguendo alcune routine di pensiero, analizzate e condivise dai docenti della scuola, nell'ambito percorso di approfondimento relativo al Visible Learning. Nello specifico, al fine di stimolare l'interesse e la curiosità, si è fatto riferimento alla routine: SEE THINK WONDER. Dopo aver osservato delle immagini, preparate dall'insegnante, relative all'argomento "Costruzioni", gli studenti hanno risposto ai tre interrogativi: "Vedo..., perso..., mi chiedo se..." Le domande sono state suddivise in macro gruppi, in base all'argomento generale di esplorazione. Con la routine THINK PUZZLE EXPLORE gli studenti, hanno iniziato la fase di ricerca, selezionando un macro argomento fra quelli proposti, utilizzando prevalentemente libri di testo; questa fase è terminata con la presentazione alla classe dell'argomento scelto. La fase successiva è stata quella della realizzazione del progetto con Scratch: ciascun gruppo ha ideato un gioco o quiz, relativo alla sottotematica scelta, andando a completare una scheda di progettazione, specificando argomento, scopo, tipo di prodotto, modalità di funzionamento, passaggi di realizzazione e tempistiche. Anche quest'anno è attivo presso la SSPG il laboratorio GCIB (Girls Code It Better), realizzato grazie alla collaborazione con MAW. La tematica scelta per il percorso è "Città e comunità sostenibile", l'obiettivo 11 dell'Agenda 2030. Fra i vari prodotti, ai quali le ragazze sono giunte dopo un percorso di analisi, condivisione, programmazione e progettazione, c'è anche un quiz con Scratch sulle tematiche dell'Obiettivo 11. Si è pensato dunque di far collaborare la classe 2B e il Club GCIB, inserendo tutti i lavori in un unico file di Scratch, ottenendo un "gioco-quiz" relativo alla tematica delle Costruzioni: storia, strutture, materiali e sostenibilità. Il gioco si compone di cinque parti: si inizia con un quiz sulle costruzioni, si procede un "gioco dell'oca" relativo alla storia delle abitazioni, si passa ad un quiz sulle funzioni dell'abitare per passare ad un gioco sulle caratteristiche dei materiali da costruzione. La parte finale, gestita dalle ragazze del GCIB riguarda inizialmente l'argomento della sostenibilità in generale, per passare alla tematica specifica dell'obiettivo 11. La classe ha lavorato durante le ore di tecnologia curricolari e le ragazze durante il laboratorio GCIB: i tempi un po' stretti non ci hanno permesso di testare al meglio e di "sistemare" il gioco-quiz finito. Anche per quanto riguarda i contenuti, questi non sono stati trattati in maniera completa e neppure approfondita; l'impostazione del progetto permette però di implementare con relativa facilità le varie parti.

**Gli studenti: CLASSE 2B SSPG "T.GARBARI" + RAGAZZE DEL CLUB GCIB DELLA SSPG "T.GARBARI"**

Istituzione scolastica: IC Pergine 2

Città e regione: Pergine Valsugana (Trentino Alto Adige (TN))