

Prototipo		1
Denominazione		Automata di cartone a manovella: workshop di progettazione narrativa
Referenze del Prototipo		
	Nominativo referente	Viel Michele
	Istituto	
Descrizione		<p>Il progetto (ino)(opendesign propone Workshop per i bambini (dalle elementari alle medie e superiori) volti ad accrescere le competenze tecniche, creative e narrative attraverso la realizzazione di gruppo di un piccolo Automata di cartone a manovella semovente.</p> <p>Durante i nostri workshop proponiamo ai bambini alcuni prompt narrativi da cui questi ultimi iniziano a generare una breve storia, a disegnarne la scena principale e un protagonista e a immaginare per esso un movimento che lo rappresenti.</p> <p>I workshop quindi stimolano la creatività, il problem solving, i saperi pratici e l'utilizzo consapevole di strumenti e materiali semplici attraverso l'uso delle proprie mani, in maniera seriamente ludica, partendo da un semplice pezzo di cartone e una forcine.</p>
Aree di Intervento		Robotica Educativa
Livello Scolare		
	Scuola dell'infanzia	No
	Scuola Primaria	Sì
	Scuola Secondaria di grado 1	Sì
	Scuola Secondaria di grado 2	Sì
	IeFP	Sì
Durata in ore		10
Descrizione delle Attività		
1	Titolo Attività	automata, social robots e meccanismi rotativi
	Durata (ore)	4
	Descrizione	vengono presentate le soluzioni meccaniche per ottenere movimenti di rotazione e di andamento ondulatorio o sussultorio attraverso esempi di pulegge, rotori e strutture in cartone e altri materiali, vengono descritti alcuni esempi di comunicazione con i social robots
	Titolo Attività	generare una storia

2	Durata (ore)		2
	Descrizione	si ottengono alcune parole chiave (oggetti, azioni, luoghi, tempi ecc) attraverso un gioco e si abbinano a caso tra loro per generare una trama fantastica	
	Titolo Attività	creare il contesto e i personaggi	
3	Durata (ore)		2
	Descrizione	si disegna e si dipinge la scena e i personaggi della storia	
4	Titolo Attività	conclusione del lavoro e presentazione reciproca	
	Durata (ore)		2
	Descrizione	finissage dell'automata e presentazione del progetto	
5	Titolo Attività		
	Durata (ore)		
	Descrizione		
6	Titolo Attività		
	Durata (ore)		
	Descrizione		
7	Titolo Attività		
	Durata (ore)		
	Descrizione		
8	Titolo Attività		
	Durata (ore)		
	Descrizione		

Prerequisiti strumentali

Hardware	Materiali poveri per la costruzione degli automata
Software	
Altro	

Metodologie prevalenti

Attività individuale	No
Confronto in piccolo gruppo	No
Discussione collettiva	No
Lezione frontale	Si
Apprendimento cooperativo	No
Learning by doing	Si
Problem posing/problem solving	Si
Metodologia narrativa	Si

Tipologia del percorso

Studenti curricolare	Si
Studenti extra-curricolare	No
Destinatari diversi dagli studenti	No

Lingua di Insegnamento

Italiano	Si
Sloveno	No

Friulano	No
Inglese	No
Tedesco	No
Francese	No
Altre lingue comunitarie	