



**CONTATTI PER ISCRIZIONE**  
Accedi al nostro modulo iscrizioni on-line su [www.almaformazioneit](http://www.almaformazioneit)  
oppure scrivici una mail a: [almaformazioneaps@libero.it](mailto:almaformazioneaps@libero.it)



**Docenti: Lianka Camerlengo – Marco Monaci – Federica Palone**

**ArcheoLAB:** “Noi siamo la storia: io, il mio quartiere, la mia città”

Gli alunni hanno la possibilità di riappropriarsi del passato in un percorso ludico-didattico, che partendo dal dato visibile, manipolabile e certo come quello archeologico, mette al centro la storia dell’uomo, della suo ambiente, della sua città.

Il progetto e il laboratorio didattico archeologia permettono agli alunni di entrare in contatto con i materiali e le tecniche antiche e di ripercorrere le esperienze degli uomini in un determinato periodo storico (o determinati periodi storici da mettere a confronto): da un colore, da un materiale, da un reperto ricostruire un mondo nelle sue variabili socio-economiche e culturali.

Le finalità del progetto sono molteplici: favorire la comprensione delle problematiche e dello scopo dell’archeologia, sfruttare l’interdisciplinarietà della ricerca archeologica per introdurre un metodo scientifico di indagine, avviare un processo di comprensione e conoscenza del passato del proprio territorio.

L’obiettivo del progetto non può infine non tenere conto delle attuali riflessioni sui nativi digitali: dunque gli strumenti digitale diventano alleati per stimolare l’interesse e approfondire la storia non da soggetti passivi ma da protagonisti dell’informazione.

L’articolazione del progetto prevede l’alternanza di attività diverse:

- Lezioni propedeutiche in classe Lim con visione di immagini sulle tecniche e le finalità dello scavo archeologico: formazione dei giacimenti archeologici e nozioni di stratigrafia; metodologie di scavo e utilizzo dei dati per la ricostruzione del contesto storico archeologico.
- Laboratorio di archeologia sperimentale (divisione in gruppi di lavoro: min.4 alunni): realizzazione di una stratigrafia; imparare un metodo d’indagine (gioco della scatola); classificazione e analisi di materiali archeologici; disegni ricostruttivi; interpretazioni; riproduzione di modelli secondo le tecniche antiche.
- Incontro con un archeologo. E visita presso il museo APR (Archeologia per Roma. Università di Tor Vergata)
- Laboratorio di informatica: realizzazione di quaderni multimediali (costruzione della linea del tempo; la figura dell’archeologo; ricostruzione della storia del territorio circostante).

Durante tutta il percorso sono previsti momenti di verifica sempre in chiave ludica (puzzle, domande a risposta multipla, caccia al tesoro...).



**CONTATTI PER ISCRIZIONE**  
Accedi al nostro modulo iscrizioni on-line su [www.almaformazioneit](http://www.almaformazioneit)  
oppure scrivici una mail a: [almaformazioneaps@libero.it](mailto:almaformazioneaps@libero.it)



## **GeoLAB: “Il vulcano in classe”**

Il percorso didattico permetterà di scoprire tutto quello che c'è da sapere sui vulcani con esperimenti, prove e test, ma anche l'ausilio di strumenti digitali.

La finalità del progetto è quella di realizzare un percorso che, partendo dalla curiosità e dalle domande degli alunni illustri la vulcanologia e gli aspetti di questa scienza. Obiettivo finale del corso è la realizzazione di un modello tridimensionale di vulcano. L'articolazione del progetto prevede:

- Lezioni propedeutiche in classe Lim con visione di immagini e filmati per rispondere alle domande comuni (come sono fatti i vulcani? Come si formano? Cos'è il magma? Perché in alcuni luoghi della terra ce ne sono molti e in altri nessuno?).
- Laboratorio sperimentale: esperimenti per simulare l'eruzione di un vulcano e constatare la differenza tra un'eruzione effusiva ed esplosiva; realizzazione di un plastico tridimensionale.
- Incontro con un vulcanologo e visita presso il laboratorio di INGV.
- Laboratorio di informatica: realizzazione di quaderni multimediale (vulcani italiani; la figura del vulcanologo; l'INGV).

Durante tutto il percorso sono previsti momenti di verifica sempre in chiave ludica (puzzle, domande a risposta multipla, trova la coppia...).

## **Elettronica:**

Il primo approccio è capire perché alcuni oggetti funzionano! (es. smartphone, PC, tv). Si scoprirà cosa si nasconde dentro a tali oggetti, ovvero saranno stimolati ad apprendere le basi dell'elettronica, le nozioni teoriche-pratiche di semplici circuiti.

I piccoli inventori dovranno lavorare in coppia ed in alcuni casi in team, utilizzeranno kit didattici di ultima generazione (alcuni creati nel nostro fabLab),

collaborando e sperimentando daranno vita ad interessanti progetti di ingegneria e meccanica.

Utilizzeranno sensori per comunicare con il mondo esterno, affronteranno problemi sociali, cercando soluzioni tecnologiche.



## CONTATTI PER ISCRIZIONE

Accedi al nostro modulo iscrizioni on-line su [www.almaformazioneit](http://www.almaformazioneit)  
oppure scrivici una mail a: [almaformazioneaps@libero.it](mailto:almaformazioneaps@libero.it)



Il corso utilizza una logica basata sulla scoperta, acquisizione di informazioni teoriche, esplorazione, sperimentazione e applicazione.

In questo ultimo passo i bambini dovranno inventare sull'esperienza delle nozioni apprese, avranno i componenti elettronici ed un tema sociale di base, dovranno esaminare le possibili soluzioni e realizzarle! (una sorta di lego, tinkering). Alcuni dei kit utilizzati sono realizzati nel nostro fabLab e si basano su una logica Arduino semplificata per facilitare l'apprendimento dei piccoli, tra i marchi da noi adottati ed alcuni nostri partner citiamo: Arduino, Raspberry, Seeed Studio.

### **Roboteca: Laboratorio didattico**

Il laboratorio di robotica educativa ha l'obiettivo di introdurre i concetti fondamentali del coding –scienza della programmazione- attraverso un'attività ludica vissuta e sperimentata. Il gioco, diventa un eccezionale strumento per favorire lo sviluppo cognitivo, il ragionamento e la sperimentazione come metodo di apprendimento.

L'articolazione del progetto prevede:

- Lezioni propedeutiche in classe durante le quali si lavora a livello psicomotorio per apprendere le posizioni del corpo nello spazio, riconoscere la destra dalla sinistra, imparare a seguire indicazioni verbali. Introduzione del concetto di sequenza attraverso un gioco di coding reale.
- Laboratorio di informatica: coding virtuale in postazione informatica singola; divisione in gruppi di lavoro (min. 4 alunni) e utilizzo del Kit di costruzione WeDo 2.0 (Lego Education) per iniziare a lavorare creando un legame tra mondo reale (realizzazione di semplici modelli con i mattoncini Lego) e mondo virtuale (programmazione a blocchi attraverso il computer dei modelli costruiti).

Insieme alle numerose attività di supporto (dispense, schede di verifica e di lavoro, attività digitali con tablet/cellulare...) il coding ha come obiettivo quello di favorire il pensiero computazionale, promuovere le attitudini creative e la capacità di cooperazione nel lavoro di gruppo.