

# Accendere un fuoco

## 1 Obiettivi generali:

- Esplorare il concetto di combustione;
- Fare previsioni;
- Rafforzare le capacità motorie;
- Sviluppare abilità antincendio.

## 2 Vocabolario – Parole chiave

Combustione, reazione chimica, carburante, ossigeno, fumo

## 3 Sviluppo di capacità sostenibili

- Pensiero sistemico;
- Competenza anticipatoria;
- Competenza normativa;
- Competenza strategica;
- Collaborazione;
- Pensiero critico;
- Consapevolezza di sé;

## 4 Pilastri della sostenibilità inclusi

- Ecologico;
- Sociale;
- Economico.

## 5 Domini STEAM

Scienza, matematica, ingegneria

## 6 Metodologie didattiche/schema delle attività

L'insegnante impiega il modello ingegneristico della NASA:

**CHIEDERE**- i bambini identificano il problema, i requisiti che devono essere soddisfatti e i vincoli che devono essere considerati

**IMMAGINARE**- i bambini fanno un brainstorming di soluzioni e di ricerca di idee. Identificano anche ciò che gli altri hanno fatto.

**PIANIFICARE** - i bambini scelgono due o tre delle migliori idee dalla loro lista di brainstorming e disegnano possibili progetti, scegliendo infine un singolo progetto da prototipare

**CREARE** – i bambini creano un modello o un prototipo funzionante che sia in linea con i requisiti del progetto e che rientri nei vincoli del progetto.

**TEST** - I bambini valutano la soluzione attraverso test, raccolgono e analizzano i dati; riassumono i punti di forza e di debolezza del loro progetto emersi durante i test.

**MIGLIORARE** - Sulla base dei risultati dei loro test, i bambini apportano miglioramenti al loro progetto. Identificano anche le modifiche che apporteranno e giustificano le loro revisioni.

Nella fase CHIEDERE i vincoli dipenderanno dall'impostazione e dalle leggi nella loro regione.

## 7 Risultati di apprendimento attesi

**Il bambino sarà in grado di:**

- assistere nell'accensione di un fuoco;
- comprendere le basi della sicurezza antincendio;
- spiegare il concetto di combustione;
- comprendere il concetto di combustibile rinnovabile;
- capire la differenza tra legno verde e legno morto;
- imparare dagli errori.

## 8 Valutazione

Trovare momenti d'insegnamento durante le routine per rafforzare i concetti. Incoraggiare i bambini a tenere d'occhio la fiamma e la legna da ardere durante l'esperimento.

## 9 Attrezzature e materiali da utilizzare nell'unità di apprendimento (e.g., strumenti)

- Legno;
- Pietra focaia;
- Acciarino;



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Acqua;</li><li>• Annaffiatoi.</li></ul>
<b>10</b>	<b>Tipo di ambiente - laboratorio, cucina, spazio all'aperto etc.</b> All'aperto, giardino, parco, bosco
<b>11</b>	<b>Riferimenti - risorse:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=nv1h2_rUY7o&amp;t=1617s">https:// www.youtube.com/watch?v=nv1h2_rUY7o&amp;t=1617s</a>

