

Sentiero di pace

1	<p>Obiettivi generali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplorare il principio n. 2 dell'economia circolare: mantenere i materiali in circolazione; • Esplorare il concetto di assorbimento; • Esplorare il concetto di combustione; • Fare previsioni; • Enfatizzare la sicurezza sulla motricità fine; • Promuovere l'imprenditorialità; • Identificare le opportunità per riutilizzare i materiali; • Sviluppare le competenze in materia di sicurezza antincendio.
2	<p>Vocabolario – Parole chiave</p> <p>Combustione, assorbimento, ancestrale</p>
3	<p>Sviluppo di capacità sostenibili</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pensiero sistemico; • Competenza anticipatoria; • Competenza normativa; • Competenza strategica; • Collaborazione; • Pensiero critico; • Consapevolezza di sé.
4	<p>Pilastri della sostenibilità inclusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Economico; • Ecologico; • Sociale.
5	<p>Domini STEAM</p> <p>Scienza, Tecnologia, Arte, Ingegneria, Matematica</p>

6 Metodologie didattiche/schema delle attività

L'insegnante attiva le conoscenze preliminari chiedendo ai bambini come illuminano gli spazi durante le ore di buio. L'insegnante guida una discussione sulla fornitura di luce prima che l'uomo inventasse sistemi elettrici controllati. Che cosa si usava? Di cosa sono fatte le candele? Cosa si bruciava?

Usando storie / risorse digitali, l'insegnante spiega ai bambini che 2000 anni fa, gli uomini bruciavano olio d'oliva per illuminare gli spazi durante le ore di buio.

L'educatore utilizzerà il modello ingegneristico della NASA come quadro di riferimento per il progetto:

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-tre delle migliori idee dalla loro lista di brainstorming e disegnano possibili progetti, scegliendo infine un singolo design da prototipare.

CREARE - i bambini costruiscono un modello funzionante, o prototipo, che sia in linea con i requisiti di progettazione e che rientri nei vincoli del progetto.

TESTARE - i bambini valutano la soluzione attraverso i test; raccolgono e analizzano i dati; riassumono i punti di forza e di debolezza del loro progetto che sono emersi durante i test.

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

Nella fase CHIEDERE, i vincoli includono la progettazione di rifiuti e il mantenimento dei materiali in uso, quindi tutti i materiali devono provenire dal proprio contesto, dalle case dei bambini, dai siti freecycle e / o da negozi di beneficenza.

7 Risultati di apprendimento attesi

Il bambino sarà in grado di:

- Progettare e costruire la Lanterna;
- Spiegare il suo scopo;
- Spiegare la progettazione e la costruzione;
- Discutere il processo di risoluzione dei problemi;
- Imparare dagli errori;
- Valutare l'efficacia della lanterna;
- Spiegare l'assorbimento;
- Spiegare la combustione.

8	Valutazione Trovare "momenti didattici" per suggerire di approfondire la vita dei bambini antenati. Come cucinavano? cosa cucinavano? Da dove prendevano il cibo? Da dove prendevano i vestiti? Con che cosa giocavano?
9	Attrezzature e materiali da utilizzare nell'unità di apprendimento (e.g., strumenti) <ul style="list-style-type: none">• Barattoli;• Spago;• Olio d'oliva;• Argilla;• Canne del giardino;• Bastone di bambù;• Un flint;• Fiammiferi.
10	Tipo di ambiente - laboratorio, cucina, spazio all'aperto etc. All'interno o all'esterno
11	Riferimenti - risorse: https://joybileefarm.com/olive-oil-lamp/

