



## Dal problema alla soluzione!

*Progettare e costruire una mangiatoia per uccelli attraverso l'approccio STEAM di Giuditta e Ginevra Gottardi*

*Primaria  
08 - MAGGIO*

Scarica l'articolo in pdf:

<https://www.rizzolieducation.it/content/uploads/2021/05/dal-problema-alla-soluzione-Primarianews.pdf>

"Un alunno è autonomo e responsabile, quando, messo davanti a una situazione problema che non ha mai affrontato, è in grado di fare una valutazione, e, dopo un'attenta analisi, di prendere decisioni e agire in modo

indipendente, facendosi carico dei rischi delle scelte fatte e portando a termine gli impegni presi con determinazione.” (in *Didattica per competenze con i lapbook* di Gottardi G. e Gottardi G. G., 2019, Edizioni Centro Studi Erickson).

Tra le otto competenze chiave **la competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**, che racchiude in sé quattro delle discipline STEAM, ci permette di proporre sfide complesse e stimolanti che prevedono non solo un lavoro di problem solving teorico ma un coinvolgimento delle abilità pratico – manuali attraverso la realizzazione di veri e propri prototipi.

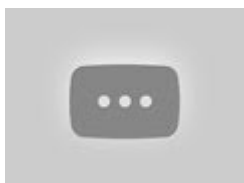
Partendo dall'albo “Siamo tutti geni della tecnologia” di Andrea Vico possiamo accompagnare i bambini e le bambine alla scoperta della tecnologia e dell'ingegneria mediante semplici esperimenti e costruzione di prototipi.

L'attività qui proposta è strutturata come un compito autentico che prevede che il soggetto debba confrontarsi con un problema reale al quale deve trovare una soluzione utilizzando i mezzi a sua disposizione. La metodologia che andremo a proporre per risolvere questo tipo di situazioni problematiche sarà quella del Tinkering, ovvero metteremo a disposizione degli alunni una serie di materiali non direttamente collegati al problema da risolvere che i bambini potranno utilizzare nel modo che ritengono opportuno.

Il video qui proposto è suddiviso in tre parti:

- prima parte: lettura e interpretazione della storia;
- seconda parte: presentazione del lavoro;
- terza parte: videotutorial con i passaggi per realizzare il template per svolgere il compito di realtà.

## VIDEO



[Vai al video](#)

## MATERIALI AGGIUNTIVI

[Scarica il template](#)

## LE AUTRICI

### **Ginevra G. Gottardi**

Esperta di attività storico -artistiche, insieme a Giuditta Gottardi ha fondato il centro di formazione Laboratorio Interattivo Manuale, un atelier dove creatività e didattica si incontrano.

### **Giuditta Gottardi**

Insegnante di scuola primaria, insieme a Ginevra Gottardi ha creato il sito Laboratorio Interattivo Manuale, una piattaforma digitale di incontro e discussione sulla didattica attiva per migliaia di insegnanti.

Entrambe sono autrici Fabbri–Erickson.