



- Équipe
- Formative
- Territoriali



**SCUOLA DELL'INFANZIA DI AIETA ICPRAIA A MARE(C.S.)**



□ Équipe  
□ Formative  
□ Territoriali



**ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA  
STORYTELLING**

#storytelling/game



**ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA  
TINKERING**

#tinkering/game



**ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA  
GAMIFICATION**

#innovamenti/game

## “PAESAGGI, FIABE e.. .Coding Unplugged

(**STORYTELLING, TINKERING, GAMIFICATION**)

### **TEMA**

***Cittadinanza Digitale***

***Costituzione***

***Agenda europea 2030-***

***Sostenibilità ambientale***

### **PROTAGONISTI DELLA STORIA**

***Tutti i bambini della Sezione Unica della***

***Scuola Infanzia di Aieta***



<https://twitter.com/InnovaMentiKids>

[equipe.pnsd@istruzione.it](mailto:equipe.pnsd@istruzione.it)



**Kit didattico**



## **PERCHE'?**

**Perché proporre in classe questa sfida, ispirata alle metodologie dello storytelling, del tinkering, della gamification**

- ✓ facilita l'apprendimento**
- ✓ stimola la creatività e la partecipazione**
- ✓ aumenta l'autostima e la motivazione**
- ✓ favorisce l'inclusione**
- ✓ consente di segmentare il contenuto in vari livelli**
- ✓ agisce sulla competenza emotiva**

## **DESCRIZIONE**

**Attraverso l'invenzione di storie, racconti e fiabe si vuole rafforzare non solo l'ascolto, la capacità espressiva ma anche e soprattutto la fantasia, la creatività, il piacere di condividere nel gruppo le proprie esperienze, i sentimenti, le emozioni. Si partirà dal contesto del racconto, lo scenario, e cioè il Palazzo Rinascimentale di Aieta, per poi dare espressione all'immaginazione dei bambini creando insieme una storia e finali sorprendenti, insoliti e divertenti. Successivamente all'uscita didattica nell'antico Borgo e visita al Palazzo Rinascimentale i bambini :**

- 1) inventano una storia –**
- 2) realizzano una clessidra (strumento importante per la storia e molto utile ai bambini per insegnar loro, in modo tangibile, il senso del tempo che scorre e della possibilità di misurarlo) –**
- 2) giocano con il Coding Unplugged .**

<b>STORYTELLING (inventiamo una storia)- LA SFIDA: le azioni dei protagonisti</b>			
	<b>DOCENTE/I</b>	<b>SINGOLO STUDENTE-GRUPPO/I</b>	<b>DETTAGLI</b>
<p><b>PARTENZA</b>  <i>Ecco le azioni da svolgere nel momento preparatorio</i></p>	<p><b>Cosa fa</b>  <i>-Organizza l'uscita didattica nel Borgo, al Palazzo Rinascimentale;            -Definisce tematica, obiettivo e format della narrazione;            -Definisce traguardi di competenza e obiettivi specifici;            -Individua la situazione problema/autentica;            -Prepara e presenta agli alunni domande-stimolo;            -Raccoglie le risposte;            -Dà la consegna per il lavoro successivo.</i></p>	<p><b>Cosa fa/ fanno</b>  <i>-si mettono in ascolto;            rispondono agli stimoli;            -rispettano i tempi</i></p>	<p><b>Tempi e spazi</b>  <b>Spazi:</b>-sezione  <b>-Strumenti:</b>  <i>immagini del paese e del Palazzo Rinascimentale</i>  <b>-Tempo:</b> 45 minuti circa</p>
<p><b>ATTIVITA'</b>  <i>Ecco le azioni da svolgere nel momento centrale dell'attività</i></p>	<p><b>Cosa fa il docente/i</b>  <i>-Guida l'uscita didattica;            -presenta ai bambini il setting (Palazzo Rinascimentale) dove è ambientata la storia;</i></p>	<p><b>Cosa fa/fanno gli studenti</b>  <i>-Brainstorming;            -individuano personaggi e storie;            -creazioni grafiche;            -registrano audio</i></p>	<p><b>Tempi e spazi</b>  <b>-Tempi:</b> 2 - 3 ore  <b>-Spazi:</b>  <i>Palazzo Rinascimentale, aula/sezione</i></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>-registra audio;</li> <li>-realizza fotografie;</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>-<b>Strumenti:</b> LIM, tablet, materiali di facile consumo, video camera...</li> </ul>
<p><b>ARRIVO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Presenta il prodotto finale agli alunni.</li> <li>-Ascolta alcune riflessioni da parte degli alunni</li> <li>-Propone ad ogni alunno una scheda di autovalutazione per stimolare la metacognizione.</li> <li>-Esprime le proprie considerazioni circa le attività;</li> <li>-Esegue la scheda autovalutativa</li> <li>-Tempi: circa 1 h</li> <li>-Setting: aula/sezione</li> <li>-Strumenti: LIM, tablet</li> </ul>			
<p><b>LA SFIDA- setting e strumenti</b></p> <p><b>Setting:</b> aula/sezione; Palazzo Rinascimentale -</p> <p><b>- Strumenti:</b> fogli, colori, pc, tablet, Lim</p>			
<p><b>AMBIENTI/SPAZI IN PRESENZA</b></p>			
<p><b>RISORSE</b></p>		<p><i>Il territorio di Aieta : il paese , il Palazzo Rinascimentale di Aieta</i></p>	
<p><b>DOCUMENTAZIONE</b></p>		<p><i>Infografica - fiaba parcellizzata su twitter - video realizzato con foto-audio - ebook</i></p>	

<b>TINKERING- (costruiamo una clessidra)- LA SFIDA: le azioni dei protagonisti</b>			
	<b>DOCENTE/I</b>	<b>SINGOLO STUDENTE-GRUPPO/I</b>	<b>DETTAGLI</b>
<b>PARTENZA</b> <i>Fase preparatoria</i>	<b>Cosa fa</b>  <u>-Prepara il materiale occorrente:</u> <i>*due bottiglie di plastica trasparente;</i> <i>*cartone spesso (cartone per la pizza);</i> <i>*un timer (per dosare i 5 minuti di sabbia);</i> <i>*sabbia fine colorata;</i> <i>*colla pattex;</i> <i>*matita, forbici;</i> <i>*nastro isolante.</i> <u>-Allestisce il tavolo di lavoro;</u>	<b>Cosa fa/ fanno</b>  <i>- si mettono in ascolto;</i> <i>-osservano i materiali;</i> <i>-rispondono alle domande/stimolo;</i> <i>-rispettano i tempi</i>	<b>Tempi e spazi</b>  <u>-spazi: sezione e spazio laboratorio;</u> <u>-strumenti:</u> <i>*due bottiglie di plastica trasparente;</i> <i>*cartone spesso (cartone per la pizza);</i> <i>*un timer (per dosare i 5 minuti di sabbia);</i> <i>*sabbia fine colorata;</i> <i>*colla pattex;</i> <i>*matita, forbici;</i> <i>*nastro isolante</i> <u>-tempi: da 45 a 60 minuti circa</u>
<b>ATTIVITA'</b>  <b>FASE OPERATIVA</b> <i>Logica didattica:</i> <i>Learning by doing.</i> <i>In questa fase, il gruppo classe è sollecitato a un ruolo attivo, creare</i>	<b>Cosa fa il docente/i</b>  <i>Assume il ruolo di facilitatore e aiuta i bambini a usare i materiali nel modo corretto, li guida e incoraggia nella esplorazione.</i>	<b>Cosa fa/fanno gli studenti</b>  <i>Sperimentano i materiali e poi seguono le istruzioni per la costruzione della clessidra:</i> <i>-tagliano le bottiglie di plastica;</i>	<b>Tempi: n° 2 ore</b> <b>Spazi : aula/sezione –</b> <b>Strumenti:</b> <i>*due bottiglie di plastica trasparente;</i> <i>*cartone spesso (cartone per la pizza);</i>

<p><b>qualcosa di utile e divertente</b></p>	<p><b>-registra audio (audio-record);</b>  <b>-documenta con foto;</b>  <b>-realizza presentazione power point, pdf , fliebook, video da pubblicare sul sito web dell'IC</b></p>	<p><b>-ritagliano due cerchi grandi e uno piccolo di cartone ;</b>  <b>-incollano uno dei dischi grandi ad una delle due bottiglie, e il disco piccolo all'altra;</b>  <b>-controllano se la colla è asciutta e posizionano provvisoriamente le due bottiglie una sopra l'altra, senza incollare;</b>  <b>-dosano la sabbia col timer (5 minuti)</b>  <b>-una volta dosata la sabbia, assemblano la clessidra;</b>  <b>-registrano audio.</b></p>	<p><b>*un timer (per dosare i 5 minuti di sabbia);</b>  <b>*sabbia fine colorata;</b>  <b>*colla pattex;</b>  <b>*matita, forbici;</b>  <b>*nastro isolante.</b></p>
<p><b>ARRIVO</b>  <b>FASE RISTRUTTURATIVA</b></p> <p><b>Riflessione collettiva alla fine delle esperienze per promuovere processi metacognitivi.</b></p>	<p><b>Cosa fa il docente/i</b>  <b>AUTOBIOGRAFIA</b>  <b>COGNITIVA</b></p> <p><b>-Fornisce agli alunni dei fogli su cui poter disegnare, raccontare graficamente l'esperienza, per favorire la metacognizione e focalizzare il processo.</b></p>	<p><b>Cosa fa il bambino</b></p> <p><b>-Verifica il funzionamento dell'elaborato.</b>  <b>-Ripensa ai materiali usati e al processo disegnando su un foglio o raccontando.</b></p>	<p><b>Tempi e spazi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>tempi: 1 ora</b></li> <li>• <b>spazi: aula/sezione</b></li> <li>• <b>strumenti: LIM utilizzata come proiettore</b></li> </ul>

<b>LA SFIDA- setting e strumenti</b>	
<b>AMBIENTI/SPAZI</b> In presenza; aula/sezione	
<b>RISORSE</b>	<i>Per facilitare il momento valutativo e la metacognizione, si propongono due rubriche la prima ad uso del docente, la seconda per i bambini. Programma power point per creare la presentazione e video del percorso educativo/didattico</i>
<b>DOCUMENTAZIONE</b>	<i>Infografica- storia parcellizzata su twitter- video power point realizzato con foto, audio e pubblicato sul sito web ICPraia - flip Book PDF.</i>

<b>CODING UNPLUGGED - LA SFIDA: le azioni dei protagonisti</b>			
	<b>DOCENTE/I</b>	<b>SINGOLO STUDENTE-GRUPPO/I</b>	<b>DETTAGLI</b>
<b>PARTENZA</b> <i>Spiegazione del gioco : scacchiera da tavolo , frecce direzionali avanti, gira a destra, gira a sinistra</i>	<b>Cosa fa</b> <i>1)Predispone il setting; 2)Introduce il gioco</i>	<b>Cosa fa/ fanno</b> <i>1)ascoltano e comprendono le regole del gioco; 2)pongono domande per chiedere chiarimenti</i>	<b>Tempi e spazi</b> <i>Indicazioni e tempi ... Sul “mare scacchiera” di 25 quadrati da tavolo il veliero raccoglie le conchiglie ...tempo 5 minuti</i>
<b>ATTIVITA'</b>	<b>Cosa fa il docente/i</b> <i>Cosa fa e come: 1)affida ai due bambini che giocano il ruolo : il</i>	<b>Cosa fa/fanno gli studenti</b> <i>Cosa fa / fanno: 1)sul “mare” scacchiera il principe col suo veliero (robot) segue i comandi del</i>	<b>Tempi e spazi</b> <i>Indicazioni e tempi ... 5 minuti (sul “mare” scacchiera)</i>



	<p><b>programmatore e il robot . Il robot ascolta i comandi di movimento sulla scacchiera (avanti, gira a destra, gira a sinistra) del programmatore e li esegue 2)Posiziona il punto di partenza, il punto di arrivo.</b></p>	<p><b>comandante (programmatore) che traccia la rotta con le frecce (avanti, gira a destra, gira a sinistra) per raccogliere le conchiglie e regalarle alla principessa. La clessidra segna il tempo : 5 minuti..... Medusa al 6° minuto distrugge ogni cosa</b></p>	
<p><b>ARRRIVO</b> L' attività di Coding Unplugged ha permesso a tutti i bambini di sviluppare il pensiero computazionale, di cercare la risoluzione di problemi, di rendere affascinante e stimolante l'incontro tra il bambino e il racconto, tra il bambino e il proprio territorio. Un pretesto per giocare, creare, inventare, esprimersi e sviluppare il pensiero critico e soprattutto....star bene insieme.</p>			
<p><b>LA SFIDA- setting e strumenti</b></p>			
<p><b>AMBIENTI/SPAZI- In presenza- aula/sezione</b></p>			
<p><b>RISORSE</b></p>		<p><b>Le risorse sono disponibili al seguente link(sito ufficiale del nostro IC): <a href="http://www.icpraia.edu.it">www.icpraia.edu.it</a></b></p>	
<p><b>DOCUMENTAZIONE</b></p>		<p><b>Infografica- storia parcellizzata su twitter- video power point realizzato con foto, audio e pubblicato sul sito web ICPraia - flip Book PDF.</b></p>	

<https://www.icpraia.edu.it/scuola/pnsd-buone-pratiche/1326-paesaggi-fiabe-e-coding-unplugged-storitelling-tinkering-gamification-infanzia-aieta-aprile-2022.html>

