

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI PRAIA A MARE (C.S.)
DIRIGENTE SCOLASTICO: Dott.ssa Patrizia Granato
Anno Scolastico 2022/ 2023

SCUOLA DELL'INFANZIA

“UN ALBERO DI STELLE”

*Esperienza
di*

Coding Unplugged Natalizio

-dalla lettura della storia “UN ALBERO DI STELLE”
e la realizzazione
del Digital Storytelling

all'esperienza di CODING UNPLUGGED

Educazione al Pensiero Computazionale
DICEMBRE 2022



Premessa

Il mese di Dicembre è caratterizzato dall'attesa della festa del Natale.

Il "fare festa" a Scuola è un'esperienza che si caratterizza con lo stare insieme, con la partecipazione attiva, la gioia e la condivisione.

Nel **setting natalizio**, spazio d'azione per l'apprendimento in cui tutti gli elementi fisici e relazionali coinvolti nel processo di conoscenza corrispondono ad uno schema coerente con ciò che si vuole raggiungere e con le modalità attraverso le quali si è pensato di raggiungerle, attraverso la narrazione della storia "UN ALBERO DI STELLE" successivamente a circle-time di conversazioni, riflessioni, espressioni, i bambini realizzeranno:

-DIGITAL STORYTELLING" "UN ALBERO DI STELLE"

-attività di **CODING UNPLUGGED NATALIZIO**;

-SCHEDE predisposte di Coding.

MATERIALE NECESSARIO PER L'ATTIVITA' DI CODING:

-Un tappeto da tavolo suddiviso in 25 quadrati;

-una storia che presenta un problema ("...vorrei anche io un albero di Natale pieno di stelline lucenti.." è il desiderio di Tommy , un bambino che vive con la sua nonna in un quartiere povero della città....Babbo Natale ascolta il suo desiderio dal cielo tante piccole stelle cadenti, luminosissime, precipitano nel bosco innevato....Babbo Natale con la sua renna va alla ricerca delle piccole e meravigliose stelline cadute dal cielo per esaudire il desiderio del piccolo Tommy....")

- "Vogliamo aiutare Babbo Natale a raccogliere le stelline senza però scontrarci con gli abeti coperti di neve e poi decorare l'abete di Tommy?"-);

-freccette per i comandi: avanti, gira a destra, gira a sinistra;

-Riproduzione del reticolo su scheda.

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	UN ALBERO DI STELLE
Compito autentico	Realizzazione di prodotti multimediali dei processi educativo/didattici realizzati
Prodotto (+ prodotti intermedi)	-Libro Schedario "UN ALBERO DI STELLE"(schede operative delle sequenze più significative del racconto); -Gioco: "UN ALBERO DI STELLE" – CODING UNPLUGGED da tavolo. -Schede predisposte di coding.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Competenza chiave da sviluppare prioritariamente	Competenza Imprenditoriale Campi di Esperienza: TUTTI
Utenti	Tutti gli alunni delle sezioni dei plessi di Scuola dell'Infanzia dell'IC Praia A Mare
Fasi di applicazione (Scomposizione del compito autentico)	1° fase: Preparazione “SETTING NATALIZIO” con decorazioni natalizie, Abete da decorare, festoni, pacchi regalo, paesaggi innevati... 2° fase: Racconto di Natale :” UN ALBERO DI STELLE” con sequenze, illustrazioni della storia. Conversazioni, riflessioni, espressione e rielaborazione grafica. 3° e 4° fase: LABORATORIO GRAFICO /PITTORICO- costruzione del LIBRO schedario UN ALBERO DI STELLE 5° fase: Attività di Coding Unplugged da tavolo UN ALBERO DI STELLE; Schede operative di Coding Unplugged
Tempi	Dicembre 2022

PIANO DI LAVORO SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi di applicazione	Attività (cosa fa lo studente)	Metodologia (cosa fa il docente)	Esiti	Tempi	Atteggiamenti per la Valutazione
1	Preparazione “SETTING NATALIZIO” con decorazioni , addobbi, abete da decorare, paesaggi innevati...	Setting educativo; narrazione; circle -time cooperative learning; peer tutoring; problem solving; coding ; schede strutturate	Collaborazione, partecipazione, rispetto delle regole	Mese di Dicembre 2022	Il bambino: -prende iniziative di gioco e di lavoro. -Collabora e partecipa ad attività collettive
2	Racconto di Natale “UN ALBERO DI STELLE” con sequenze, illustrazioni della storia. Circle –time : conversazioni,	//	Ascolto , verbalizzazione, produzione grafica	Mese di Dicembre 2022	-Ascolta con interesse e partecipa alle conversazioni rispettando le regole.

	riflessioni espressione e rielaborazione grafica.				
3	LABORATORIO GRAFICO- PITTORICO: -realizzazione del “DIGITAL STORYTELLING” UN ALBERO DI STELLE.	//	Utilizzo creativo di tecniche coloristiche diverse. Collaborazione.	Mese di Dicembre 2022	-Esplora i materiali e li utilizza con curiosità e precisione. Collabora e presta aiuto.
4	//	//	//	Mese di Dicembre 2022	//
5	-Attività di Coding Unplugged da tavolo”UN ALBERO DI STELLE”. -Schede operative di coding unplugged.	//	Utilizzo dei concetti topologici : avanti, a destra, a sinistra. Risoluzione di un problema.	Mese di Dicembre 2022	-Realizza l’attività con attenzione e sistematicità. -Formula ipotesi di soluzione ai problemi. -Riporta su scheda il percorso realizzato.



QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE SVILUPPATE

Competenze chiave	Atteggiamenti	Abilità (in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)	Conoscenze (in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)
Competenza in materia di cittadinanza C.di E. : Il sé e l'altro -Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.	Il bambino: -collabora nel gioco e nel lavoro, porta aiuto a chi è in difficoltà; -osserva le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo.	-Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui. -Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente. -Prestare aiuto ai compagni in difficoltà.	-Regole della vita e del lavoro in sezione; -significato della regola.
Competenza alfabetica funzionale C.di E. :I discorsi e le parole -Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza	Il bambino: -usa la lingua italiana, comprende parole nuove e le utilizza nei discorsi; -ascolta e comprende narrazioni, rielabora verbalmente; -usa il linguaggio verbale per descrivere azioni.	-Ascoltare e comprendere i discorsi altrui; -riassumere con parole proprie un racconto; -intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo rispettando le regole.	-Principali strutture della lingua italiana; -elementi di base della funzione della lingua; -lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.

<p>Competenza imprenditoriale C.di E. : TUTTI</p> <p>-Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving. Pianificare, organizzare e realizzare il proprio lavoro.</p>	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> -individua semplici soluzioni a problemi di esperienza; -esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle azioni; -prende iniziative di gioco e di lavoro; -prende decisioni relative ai giochi o a compiti in presenza di più possibilità; -ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza; -formulare ipotesi; -progettare e inventare giochi e situazioni ludiche; -formulare proposte di lavoro/gioco; -organizzare dati su schemi di gioco; -confrontare la propria idea con quella altrui; -giustificare le scelte con semplici spiegazioni; -ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, gioco; -esprimere semplici giudizi/valutazioni sul lavoro di gruppo e sui giochi progettati. 	<p>-Regole del gioco, del lavoro, della discussione;</p> <p>-fasi di un'azione.</p>
<p>Competenza in matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria C. di E.: La conoscenza del mondo</p> <p>-Porre domande, discutere e confrontare ipotesi, spiegazioni e soluzioni e azioni. Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone.</p>	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> -chiede e offre spiegazioni, confronto, ipotesi e soluzioni; -individua le posizioni di oggetti nello spazio usando termini come avanti, a destra, a sinistra.; -segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 	<ul style="list-style-type: none"> -Analizzare e comprendere situazioni problematiche; -eseguire percorsi, rappresentarli graficamente e verbalizzarli; -ordinare e utilizzare le fasi di semplici procedure. 	<p>-Le fasi risolutive di un problema;</p> <p>-orientamento e collocazione nel piano e nello spazio.</p>

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali C.di E.: Immagini, suoni, colori -Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi.	Il bambino: -realizza rappresentazione grafica, schede operative utilizzando diverse tecniche coloristiche e creative.	-Esplorare i materiali a disposizione ed utilizzarli in modo personale; -utilizzare diverse tecniche espressive.	-Tecniche di rappresentazione grafica.
Competenza personale , sociale e imparare a imparare C. di E. . TUTTI -Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire i dati in altri contesti.	Il bambino: -individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali...) e le spiega; -individua problemi e formula ipotesi e procedure risolutive; -utilizza strumenti predisposti per organizzare dati; -motiva le proprie scelte.	-Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana; -applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni.	-Schemi, tabelle, scalette; -semplici strategie di organizzazione del proprio lavoro.

DIAGRAMMA DI GANTT

Fasi	Settembre- Ottobre 2022	Novembre 2022	Dicembre 2022	Gennaio 2023	Febbraio 2023	Marzo 2023	Aprile 2023	Maggio 2023	Giugno 2023
1									
2									
3									
4									
5									

RUBRICA VALUTATIVA DI PROCESSO

COMPETENZA IMPRENDITORIALE CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI

Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza. Adottare strategie di problem solving.

Atteggiamenti	Liv. In Via di prima acquisizione	Liv. Base	Liv. Intermedio	Liv. Avanzato
Prendere iniziative di gioco e di lavoro, assumendosi le proprie responsabilità nel portare a termine i compiti.	<i>L'alunno dialoga, discute con sufficiente sicurezza, gioca e lavora con i coetanei solo su sollecitazione delle insegnanti. Mostra attenzione ed impegno strettamente legati all'interesse del momento.</i>	<i>L'alunno dialoga, discute con sufficiente sicurezza, gioca e lavora con i coetanei. Porta a termine gli incarichi con impegno non sempre costante.</i>	<i>L'alunno dialoga, discute e progetta mostrando sufficiente sicurezza e senso di responsabilità; gioca e lavora in modo costruttivo con i coetanei. Partecipa al lavoro scolastico e svolge gli incarichi con impegno piuttosto costante, nel rispetto delle regole chiedendo ed offrendo aiuto.</i>	<i>L'alunno dialoga, discute e progetta confrontando ipotesi e mostrando sicurezza e senso di responsabilità, gioca e lavora in modo propositivo, costruttivo e collaborativo con i coetanei. Partecipa con attenzione al lavoro scolastico e svolge responsabilmente gli incarichi con impegno costante, nel rispetto delle regole, chiedendo e offrendo aiuto.</i>
Esplorare i materiali e osservare i fenomeni d'esperienza; individuare i problemi e formulare ipotesi e soluzioni.	<i>L'alunno esplora i materiali a disposizione, riconosce semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza, solo su sollecitazioni degli insegnanti ed ha bisogno dell'adulto per superarle.</i>	<i>L'alunno esplora i materiali a disposizione e li utilizza in modo essenziale. In qualche occasione riconosce semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza e pone domande si come superarle.</i>	<i>L'alunno esplora i materiali a disposizione e li utilizza con sufficiente precisione. Riconosce semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza e cerca una soluzione attraverso</i>	<i>L'alunno esplora i materiali a disposizione e li utilizza con curiosità e precisione. Riconosce situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza e formula delle ipotesi di soluzione, effettuando</i>

			<i>tentativi. Chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.</i>	<i>semplici indagini su fenomeni e chiedendo conferma all'adulto.</i>
Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.	<i>L'alunno ricostruisce le fasi più significative di un compito o di un gioco, solo su sollecitazione degli insegnanti.</i>	<i>L'alunno ricostruisce le fasi più significative di un compito o di un gioco con semplici frasi o disegni.</i>	<i>L'alunno ricostruisce le fasi più significative di un compito o di un gioco, comunicando quanto realizzato in modo essenziale.</i>	<i>L'alunno ricostruisce le fasi più significative di un compito o di un gioco, comunicando in modo chiaro quanto realizzato.</i>
Progettare, cogliere le fasi essenziali nella realizzazione di un'attività.	<i>L'alunno realizza un'attività con l'aiuto dell'insegnante. Mostra impegno ma necessita di frequenti sollecitazioni per portare a termine un lavoro.</i>	<i>L'alunno realizza un'attività e la pianifica nelle linee generali. Porta a termine gli incarichi con impegno e autonomia quasi sempre costante.</i>	<i>L'alunno realizza un'attività e la pianifica nelle linee generali con sufficiente attenzione. In qualche occasione riporta dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. È alquanto autonomo nell'organizzare il proprio lavoro portando a termine le attività proposte in modo completo.</i>	<i>L'alunno realizza un'attività e la pianifica nelle linee generali con attenzione e sistematicità. Riporta dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. Organizza il proprio lavoro in autonomia, portando a termine le attività proposte in modo completo.</i>
Valutare soluzioni e prendere decisioni riguardo ad un'attività.	<i>L'alunno ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguita, con l'aiuto dell'insegnante. Acquisisce gradualmente fiducia nelle proprie capacità ed inizia a voler superare le</i>	<i>L'alunno in qualche occasione ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguita. Ha percezione delle proprie capacità e le utilizza con l'aiuto dell'adulto.</i>	<i>L'alunno ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguita esprimendo semplici giudizi e soluzioni. Riconosce le proprie capacità e le utilizza in contesti specifici.</i>	<i>L'alunno ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguita esprimendo semplici giudizi e valutando soluzioni alternative in modo sicuro e determinato. Ha percezione delle</i>

	<i>difficoltà.</i>			<i>proprie capacità e le utilizza abilmente in tutte le situazioni.</i>
--	--------------------	--	--	---