

Project plan "LE MERAVIGLIE DELL'INVERNO in...GAMIFICATION"

Modulo **GAMIFICATION**

SCUOLA INFANZIA AIETA IC PRAIA A MARE (CS)

Docente: Capicotto Gemma



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

L'attività che proponiamo:

- 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 emotive

DESCRIZIONE

Dalla bellezza del paesaggio in inverno

all'esperienza di digital storytelling,



<https://www.icpraia.edu.it/didattica/attivita-alunni/1448-scuola-infanzia-aieta-icpraia-as-2022-23-digital-storytelling-le-meraviglie-dell-inverno.html>

di tinkering



<https://www.icpraia.edu.it/novita/circolari-e-avvisi/1452-le-meraviglie-dell-inverno-in-tinkering-scuola-infanzia-aieta-icpraia-as-2022-23.html>



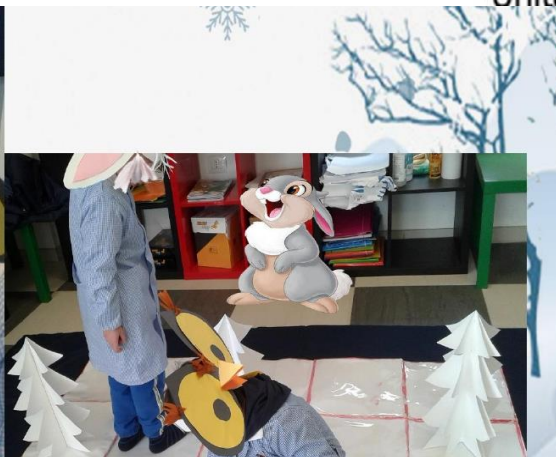
gamification.



Giocheremo a

programmare, un'esperienza di Coding unplugged su piccola e grande scacchiera con i personaggi della storia inventata (il coniglietto Flip e Nini il gufo) come mediatore nel digitale. Il racconto inventato in digital storytelling, la realizzazione del

Unità 3



Abbiamo giocato con il coniglietto Flip e Nini il gufo e... ci siamo divertiti tantissimo

bosco innevato illuminato con led (tinkering) introduce i bambini all'attività ludica: Nini il gufo (programmatore), utilizzando le frecce direzionali-avanti, gira a destra, gira a sinistra- aiuterà Flip (robot) a ritrovare la strada di casa facendo attenzione agli alberi innevati (ostacoli). A turno ogni bambino impersonerà Flip (robottino) e Nini il gufo(programmatore) sulla piccola e grande scacchiera. Il percorso si concluderà con una Scheda predisposta di coding unplugged (Esperienza di CODING UNPLUGGED- attività ludica contestualizzata nella stagione invernale e finalizzata a giocare a programmare (educazione al pensiero computazionale).



	Riferimento a Unità e paragrafi del MOOC		DOCENTE/I	STUDENTE - GRUPPO/I	TEMPI
FASE PREPARATORIA	Video passo passo		Cosa fa:	Cosa fa / fanno 1) guardano il video	FASE PREPARATORIA E ATTIVITA': N°1 giorno in setting/sezione (ambiente di apprendimento creato per rendere l'attività più accattivante)

1) Introduce il gioco e predispone su LIM il digital storytelling del coniglietto Flip;

2) Predispone il materiale necessario per l'attività di Coding:
-Un grande e un piccolo tappeto suddivisi in 25 quadrati;
-frecce per i comandi: avanti, gira a destra, gira a sinistra;
-alberelli innevati di cartoncino bristol.

2) illustra le regole del gioco:
"Nini il gufo (programmatore), utilizzando le frecce direzionali-avanti, gira a destra, gira a sinistra- aiuterà Flip (robot) a

2) dimostrano di conoscere i concetti topologici

"destra e sinistra;

4) ascoltano e comprendono le regole del gioco; pongono domande.

ritrovare la strada di casa facendo attenzione agli alberi innevati (ostacoli). A turno ogni bambino impersonerà Flip (robottino) e Nini il gufo(programmatore) sulla piccola e grande scacchiera.

3) predisporre una Scheda di coding unplugged che concluderà il gioco.

ATTIVITÀ

Cosa fa il docente/i

Cosa fa / fanno

FASE PREPARATORIA E ATTIVITA':

N°1 giorno in setting/sezione (ambiente di apprendimento creato per rendere l'attività più accattivante)

1): propone il CODING UNPLUGGED da tavolo, piccola scacchiera, con ostacoli: "Nini il gufo (programmatore), utilizzando le frecce direzionali-avanti, gira a destra, gira a sinistra- aiuterà Flip (robot) a ritrovare la strada di casa facendo attenzione agli alberi innevati (ostacoli)";

2) ripropone il CODING UNPLUGGED con ostacoli su grande scacchiera;

1))Sulla scacchiera da tavolo e sulla grande scacchiera i bambini eseguono il gioco: Nini il gufo (programmatore), utilizzando le frecce direzionali-avanti, gira a destra, gira a sinistra- aiuterà Flip (robot) a ritrovare la strada di casa facendo attenzione agli alberi innevati (ostacoli).

2). A turno ogni bambino impersonerà Flip (robotino) e Nini il gufo(programmatore) sulla piccola e grande scacchiera.

3) elaborano la scheda predisposta di coding unplugged;

4) raccontano, usando la registrazione audio, le fasi dell'esperienza .

3) Propone il gioco su Scheda predisposta.

4) - Documenta l'attività con foto.

RICADUTA DIDATTICA

Unità 1
Paragrafo
1.3

OBIETTIVI

Favorire l'interesse attivo degli utenti, ossia il loro engagement (coinvolgimento), per sviluppare il pensiero computazionale. Stimolare un comportamento attivo, la capacità di risolvere un problema pianificando una strategia.

OBIETTIVI DISCIPLINARI

Al di là degli obiettivi intrinseci al campo d'esperienza "IL CORPO E MOVIMENTO",
quelli relativi allo sviluppo del pensiero computazionale sono:
- contribuire attivamente all'apprendimento del coding;
- innescare nei bambini un meccanismo di memorizzazione cosciente e volontaria;
- contribuire allo sviluppo del PENSIERO COMPUTAZIONALE anche senza
attrezzatura informatica;
- offrire un'opportunità in più per creare le condizioni di un apprendimento attivo,
costruttivo, collaborativo, intenzionale, con l'utilizzo consapevole

della tecnologia;

- avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica;
- sviluppare la logica e contare;
- sviluppare la percezione spaziale;
- mettere in atto strategie risolutive;
- ipotizzare percorsi;
- dare le istruzioni per raggiungere un obiettivo;
- osservare, descrivere e progettare percorsi secondo vincoli dati.
- apprendere semplici i linguaggi della programmazione.

COMPETENZE TRASVERSALI

Accrescere capacità comunicative, collaborative e cooperative
 Stimolare la capacità di pianificazione e sviluppo strategico dei propri obiettivi
 Potenziare la capacità di problem solving
 Facilitare la creatività
 Esercitare il rispetto delle regole condivise
 Imparare a gestire lo sforzo in situazioni di criticità
 Potenziare l'autoregolazione e il controllo della frustrazione
 Accrescere la propria autostima

VALUTAZIONE

**Unità 1
 Paragrafo
 1.5**

- 1) RUBRICA DI VALUTAZIONE
- 2) AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

DOCUMENTAZIONE

Come documentar e l'esperienza

Realizziamo uno slideshow (video) con i momenti più significativi dell'attività svolta e ne condividiamo il link.

RUBRICA VALUTATIVA DI PROCESSO

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.

CAMPI DI ESPERIENZA: La conoscenza del mondo.

Collocare nello spazio se stessi, oggetti e persone.

ATTEGGIAMENTI	LIV. IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	LIV. BASE	LIV. INTERMEDIO	LIV. AVANZATO
Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come avanti-dietro, sopra-sotto, destra-sinistra	Guidato dall'insegnante esegue giochi e compiti di orientamento nello spazio. Non ha acquisito i primi concetti topologici.	Nomina le posizioni di oggetti e persone nello spazio. Conosce i concetti topologici ma non sempre li usa in maniera appropriata.	Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio utilizzando autonomamente i concetti topologici per offrire le indicazioni appropriate di un gioco sconosciuto ai compagni del gruppo/sezione.	Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio utilizzando autonomamente i concetti topologici per offrire le indicazioni appropriate di un gioco anche in un nuovo contesto.
Segue correttamente un percorso funzionale al gioco sulla base di indicazioni verbali.	Si orienta nello spazio noto, esegue un percorso ma con continue sollecitazioni.	Se opportunamente guidato segue un percorso funzionale al gioco rispettando le semplici indicazioni verbali fornite.	Segue con correttezza un percorso funzionale al gioco sulla base di indicazioni verbali. Dimostra sicurezza in contesti noti.	Segue con correttezza e sicurezza un percorso funzionale al gioco sulla base di indicazioni verbali, anche in situazioni nuove e offrendo indicazioni verbali agli altri.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
CAMPI DI ESPERIENZA .I DISCORSI E LE PAROLE

Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza

ATTEGGIAMENTI	LIV. IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	LIV. BASE	LIV. INTERMEDIO	LIV. AVANZATO
<p>Usa il linguaggio per progettare attività e definirne le regole.</p>	<p>Usa un linguaggio essenziale. Solo con l'aiuto dell'insegnante realizza l'attività progettata esprimendo</p>	<p>Interviene nella progettazione di attività rispondendo a domande-stimolo e per imitazione ripete le regole del</p>	<p>Nella progettazione di attività interagisce verbalmente con i compagni scambiando informazioni,</p>	<p>Nella progettazione di attività esprime pensieri complessi anche nel grande gruppo, in modo costruttivo e</p>
	<p>alcune considerazioni.</p>	<p>gioco o del lavoro.</p>	<p>opinioni, prendendo accordi e definendo nel significato le regole</p>	<p>creativo, confrontandosi verbalmente anche per variare le regole.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPE : 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
Esprime valutazioni sul proprio lavoro	Attraverso domande guida è in grado di riflettere sul proprio lavoro ed esprimere considerazioni sulle fasi essenziali di un'attività.	Riflette , verbalizza se le proprie azioni di gioco o di lavoro in contesto noto sono adeguate.	Esprime valutazioni sul proprio lavoro, sul gioco, sulle azioni confrontandosi con adulti e coetnei.	Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sul gioco, sulle azioni in situazioni complesse di gruppo, anche in contesti nuovi.
Prende decisioni relative a giochi o a compiti in presenza di più possibilità	Se opportunamente guidato organizza le informazioni e riesce coordinare il gioco o il lavoro.	Formula semplici preferenze relative al gioco e attività esprimendo motivazioni, spiegazioni con il supporto di domande dell'insegnante.	Prende autonomamente decisioni nei momenti di gioco e di lavoro in contesti noti. Esprime le sue scelte con semplici argomentazioni.	In presenza di più possibilità, prende decisioni nei momenti di gioco e di lavoro in situazioni nuove e di gruppo. Sostiene le proprie opinioni di scelta in modo pertinente, ascoltando anche il punto di vista degli altri.
Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza	Rileva semplici problemi e con l'aiuto dell'insegnante seleziona ipotesi di soluzione	Individua problemi di esperienza, ipotizza soluzioni e chiede conferma all'adulto su quale sia migliore.	Individua soluzioni a semplici problemi di esperienza e le comunica e condivide nel gruppo di lavoro.	Individua soluzioni creative e divergenti a problemi di esperienza e le esprime nel piccolo e grande gruppo con sicurezza.
Pianifica e organizza il proprio lavoro	Su sollecitazione dell'insegnante che gli fornisce gli	Organizza il proprio lavoro e spiega le fasi di	Organizza e pianifica il proprio lavoro. Spiega le	Organizza e pianifica il proprio lavoro in modo

	<p>strumenti necessari, organizza e pianifica il proprio lavoro. Si sforza di spiegare le fasi di un'esperienza, di un gioco, di un compito.</p>	<p>un gioco, di un compito, usando un linguaggio essenziale. Conosce gli strumenti a disposizione.</p>	<p>fasi un'esperienza, di un gioco, di un compito usando un linguaggio chiaro. Individua gli strumenti a propria disposizione, con sufficiente accuratezza per portare a termine un'attività.</p>	<p>originale e ne individua le priorità. Spiega le fasi di un'esperienza, di un gioco, di un compito usando un linguaggio chiaro e pertinente. Individua e seleziona gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito.</p>
--	---	---	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**CAMPI DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO**

Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri; esprimere le proprie esigenze, sentimenti, in modo sempre più adeguato; rispettare le regole nel gioco e nel lavoro.

ATTEGGIAMENTI	LIV. IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	LIV. BASE	LIV. INTERMEDIO	LIV. AVANZATO
Agisce in modo autonomo e responsabile	Sollecitato esprime i propri bisogni e porta a termine il compito assegnato. Comprende le principali regole del vivere insieme.	Guidato esprime in modo adeguato i propri bisogni e porta a termine il compito assegnato. Comprende e rispetta nel complesso le regole.	Esprime i propri bisogni in modo adeguato e porta a termine il compito assegnato. Comprende, rispetta e condivide la necessità di regole.	Esprime i propri bisogni e autonomamente porta a termine il compito assegnato. Comprende, rispetta e condivide la necessità di regole.
Contribuisce in modo efficace e costruttivo nel gioco e nel lavoro di gruppo.	Sollecitato partecipa a giochi e attività collettivi, adeguandosi al gruppo.	Guidato, partecipa a giochi e attività collettivi, collaborando con il gruppo, riconoscendo e rispettando le diversità e i fini comuni.	Collabora con il gruppo, riconoscendo e rispettando le diversità e i fini comuni.	Collabora attivamente con il gruppo, riconoscendo e rispettando le diversità e i fini comuni

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI PRAIA A MARE (C.S.)

DIRIGENTE SCOLASTICO: Dott.ssa Patrizia Granato

Anno Scolastico 2022 /2023

SCUOLA DELL'INFANZIA

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

NEL CORSO E AL TERMINE DELLE ATTIVITA'

(Griglia per le osservazioni sistematiche e modello per l'autobiografia cognitiva)



GRIGLIA PER LE OSSERVAZIONI SISTEMATICHE da compilare nel corso delle attività condotte in sezione – A.S. 2022-2023

SCUOLA DELL'INFANZIA DISEZ.....DATA.....

UDAMESE DI.....

Numero e nome degli alunni	AUTONOMIA È capace di reperire da solo strumenti e materiali necessari e usarli in modo efficace	RELAZIONE Interagisce con i compagni, aiuta chi ha bisogno, collabora positivamente con tutti.	PARTECIPAZIONE Collabora e porta a termine il proprio lavoro anche di fronte a qualche imprevisto. Contribuisce con proposte al lavoro comune. Collabora costantemente con i compagni. Chiede e offre aiuto ponendo attenzione a chi è in difficoltà.	RESPONSABILITA' Rispetta le regole nel gioco e nel lavoro. Porta a termine un compito rispettando i tempi assegnati e le fasi previste del lavoro.	ORIGINALITA' Organizza in modo autonomo il proprio lavoro, selezionando materiali e utilizzando tecniche espressive in modo pertinente e sicuro.	Consapevolezza E' consapevole delle sue scelte e delle sue azioni.
1)						
2)						
3)						
4)						
5)						
6)						
7)						
8)						
9)						
10)						
11)						
12)						
13)						
14)						
15)						
16)						
17)						
18)						
19)						

R E L A Z I O N E	Si rapporta con tutti i membri del proprio gruppo																		
	Confronta le proprie proposte con quelle altrui per giungere ad una decisione comune funzionale al compito																		
	Utilizza modalità corrette e rispettose nello scambio verbale all'interno del gruppo																		
	Sa aspettare il proprio turno e rispettare quello dei compagni nel gioco di squadra																		
I N T E R E S S E	Manifesta interesse e motivazione nei confronti dell'attività																		
	Racconta dell'esperienza agli altri e chiede spesso di ripeterla																		

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA (Prima della rielaborazione grafica dell'esperienza il bambino narra l'attività realizzata con il supporto di domande guida dell'insegnante che annoterà le risposte nelle apposite caselle)

Titolo dell'UDA	Alunno	S. Infanzia di	Sez.
Racconto tutto il percorso			
Che cosa ho imparato?			

Cosa mi è piaciuto di più di questa attività? Perché?	
Cosa non mi è piaciuto?	
Come penso di aver lavorato in gruppo?	
Quali difficoltà ho incontrato?	
Se dovessi ripetere l'intera esperienza c'è qualcosa che farei in modo diverso? Cosa?	

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA:

NARRAZIONE GRAFICA DELL'ATTIVITA'

