

- Équipe
- Formative
- Territoriali



FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Tinkering

CUBI DA FAVOLA

SCUOLA DELL'INFANZIA DI AIETA

IC Praia A Mare (CS)

Marzo 2023

Docente : Capicotto Gemma

Project plan :CUBI DA FAVOLA (Tinkering)

Modulo :Tinkering

PERCHE'?

Perché proporre in classe questa sfida, ispirata alle metodologie del Tinkering, dello Storytelling

- ✓ 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



- Équipe
- Formative
- Territoriali

CUBI DA FAVOLA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

L'utilizzo del Tinkering permette la crescita personale, favorisce e incrementa qualità caratteriali che permettono la formazione di una mente dinamica come:

- curiosità: inclinazione a porre domande con una mentalità aperta;
- iniziativa: inclinazione a intraprendere, in modo proattivo, un compito in vista di un obiettivo;
- determinazione: inclinazione a perseverare nel portare a termine un progetto, evitando la perdita di interesse o lo scoraggiamento;
- adattabilità: inclinazione a rivedere, iterare, alla luce di nuove informazioni, opinioni, metodi o obiettivi;
- consapevolezza sociale e culturale: inclinazione a interagire con gli altri in modo consapevole della propria identità e della propria cultura nel rispetto di quella degli altri.

DESCRIZIONE

Attraverso la metodologia del TINKERNG i bambini vengono coinvolti in un percorso di apprendimento che coinvolge tutti i Campi di Esperienza. Partendo dall'UDA Mese di Marzo 2023- "I COLORI DELLA PRIMAVERA"- percorso educativo /didattico "di "educazione al Paesaggio" progettato per aiutare i bambini a riscoprire, conoscere, imparare ad osservare con occhi nuovi le meraviglie che ci circondano, integriamo le attività outdoor dei primi giorni di Marzo



con quelle di sperimentare liberamente materiali e strumenti con l'obiettivo di facilitare la creatività, la sperimentazione, aumentando la motivazione e l'autostima in un'ottica inclusiva. I bambini elaboreranno un artefatto: "CUBI RACCONTAFAVOLA", e integreranno una narrazione digitale del percorso realizzato.

Il Focus sarà l'educazione alla conoscenza e al rispetto del Territorio per favorire nei bambini lo sviluppo della

"capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente e consapevolmente alla vita civica, culturale e sociale della comunità"

(art.1 com.1 Legge 20 Agosto 2019, n.92 recante "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'Educ. Civica").

Ai bambini è data l'opportunità di:



- esplorare in modo costruttivo e creativo con gli altri, sviluppando l'identità personale, confrontandosi e riconoscendo la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta;
- implementare il potenziale comunicativo ed espressivo;
- inventare ed esprimere emozioni, utilizzando materiali e strumenti, tecniche e creative;
- conoscere le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Attraverso l'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori i bambini realizzeranno N°3 "CUBI RACCONTAFAVOLE":

formiamo 3 squadre e invitiamo i bambini a mettersi al lavoro seguendo la regola del "Chiedi prima a 3 e poi a me", favorendo così la collaborazione e stimolando il pensiero creativo e la risoluzione di problemi.

- 1) Con cartone, forbici, punteruoli, nastro adesivo, colla... realizziamo i cubi
- 2) Coloriamo, ritagliamo e incolliamo sulle facce dei 3 cubi le illustrazioni suddivise in:
 - a) 1°CUBO- Personaggio protagonista
(fiore, pesce, , coniglietto, gufo, farfalla, albero)- CHI?
 - b) 2° CUBO- Ambienti naturali , un luogo in cui si muove e interagisce il protagonista (montagna, prato, mare, lago, bosco, campagna)
-DOVE?
 - c) 3° CUBO -Elementi naturali (pioggia, vento, sole, stelle, luna crescente, luna piena e stelle)- che scateneranno una catena di avvenimenti- COSA FANNO ?

	Riferimento a Unità e paragrafi del MOOC	DOCENTE/I	ALUNNO/I	TEMPI
<p>FASE PREPARATORIA Logica didattica: Problem-solving</p> <p>In questa fase il docente predispone il lavoro preliminare da far svolgere in sezione; organizza un quadro concettuale e il materiale di supporto.</p>	Video passo passo	 <p>Il docente dopo l'uscita didattica pone una domanda: "In attesa della Primavera, in quale modo possiamo inventare una storia?"</p> <p>-Gestisce la conversazione senza dare risposte, aiuta bambini a collegare le varie ipotesi fatte con domande stimolo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Si incuriosisce ● Pone domande di senso ● Formula ipotesi ● Cerca soluzioni 	FASE PREPARATORIA E ATTIVITA': da 1 a 2 giorni

		<p>-Propone di costruire n° 3 CUBI RACCONTASTORIE come?(problema)</p> <p>-Braistorming per la soluzione del problema</p>		<p>FASE PREPARATORIA E ATTIVITA': da 1 ai 2 giorni</p>
<p>FASE DI REALIZZAZIONE Logica didattica: Learning by doing</p>		<ul style="list-style-type: none">•Fornisce i materiali di recupero e facile consumo, il necessario per la costruzione dei 3 cubi.	<ul style="list-style-type: none">•Scelgono i materiali per la costruzione dei CUBI.	<p>FASE PREPARATORIA E ATTIVITA': da 1 ai 2 giorni</p>

In questa fase, il gruppo dei bambini è sollecitato a un ruolo attivo: scegliere e decidere come realizzare CUBI
RACCONTAFABOLE

- Invita gli alunni a mettersi al lavoro seguendo la regola del "Chiedi prima a 3 e poi a me", favorendo così la collaborazione e stimolando il pensiero creativo e la risoluzione di problemi
- Sollecita la continua riflessione su ciò che fanno e hanno fatto.
- Fa lavorare i bambini in 3 gruppi al lavoro (squadre) (discutere, valutare opzioni,

- Si mettono al lavoro, fornendo e chiedendo aiuto ai compagni.

		<p>assumersi responsabilità, decidere, gestire conflitti...).</p> <p>-Documenta l'attività con foto.</p>	<p>-Narrano, usando la registrazione audio, le fasi della costruzione dell'artefatto</p>	
<p>FASE</p> <p>RISTRUTTURATIVA</p> <p>Logica didattica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Critical Thinking ● Reflective Learning <p>Riflessione collettiva alla fine delle esperienze per promuovere processi metacognitivi.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Verifica il funzionamento degli artefatti. ● Fornisce agli alunni dei fogli su cui poter disegnare tutti i materiali utilizzati e nell'ordine dato, per favorire la metacognizione e focalizzare il processo. In alternativa, chiede agli alunni di raccontare quali materiali e strumenti hanno usato. ● Discute con gli alunni 	<ul style="list-style-type: none"> ● Verifica il funzionamento del proprio elaborato. ● Ripensa ai materiali usati e al processo disegnando su un foglio o raccontando ● Osserva e valuta criticamente e costruttivamente il lavoro dei compagni. ● Esprime un proprio giudizio sull'attività attraverso la compilazione della Rubrica metacognitiva alunno 	<p>N°1 ora</p>

		<p>circa l'artefatto realizzato.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fornisce agli alunni la Rubrica metacognitiva alunno(modello allegato a *) • Compila la Rubrica di valutazione in chiave europea(allegata a **) 		
<p>RICADUTA DIDATTICA</p>	<p>Unità 1 Paragrafo 1.3</p>	<p>Il Tinkering favorisce l'esplorazione e la scoperta, al fine di promuovere il gusto per la ricerca di nuove conoscenze. In questa prospettiva, la problematizzazione svolge una funzione insostituibile:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sollecita gli alunni a individuare problemi, a sollevare domande, a mettere in discussione le conoscenze già elaborate, a trovare appropriate piste d'indagine, a cercare soluzioni originali; • incoraggia l'apprendimento collaborativo, perché imparare non è solo un processo individuale; • promuove la consapevolezza del proprio modo di apprendere, al fine di «imparare ad apprendere»; • aiuta a riconoscere le difficoltà incontrate e le strategie adottate per superarle, a prendere atto degli errori commessi e a conoscere i propri punti di forza, tutte competenze necessarie a 		

		rendere l'alunno consapevole del proprio stile di apprendimento e capace di sviluppare autonomia nel suo percorso di crescita.
SETTING D'AULA	Unità 1 Paragrafo 1.4.1	<p>Laboratorio: organizzato per incoraggiare la ricerca e la progettualità, per coinvolgere gli alunni nel pensare, realizzare, valutare attività vissute in modo condiviso e partecipato con altri.</p> <p>Fase preparatoria: in circle time (disposizione di tutto il gruppo classe in cerchio in sezione).</p> <p>Fase di realizzazione: si prevede un unico grande tavolo. Gli alunni lavorano a gruppo, fornendo ciascuno il proprio contributo e collaborando alla realizzazione degli artefatti.</p> <p>Fase ristrutturativa: in circle time (disposizione di tutto il gruppo classe in cerchio in sezione).</p>
TOOL e MATERIALI	Unità 2 Paragrafo 2.1 Paragrafo 2.2	<ul style="list-style-type: none">• Cartone, forbici, matita, gomma, colori (pennarelli, pastelli), cartoncino bianco, nastro adesivo, e colla vinilica

VALUTAZIONE	Unità 1 Paragrafo 1.5	<ul style="list-style-type: none">● Per facilitare il momento valutativo e la metacognizione, si propongono due rubriche la prima ad uso del docente, la seconda per i bambini:<ol style="list-style-type: none">1. Rubrica di valutazione in chiave europea2. Rubrica metacognitiva alunno
DOCUMENTAZIONE	Come documentare l'esperienza	<p>Documenta tutte le fasi attraverso raccolta fotografica e video dei momenti significative del manufatto realizzato .</p> <p>Realizza un video e lo condivide con i genitori.</p>

****RUBRICA DI VALUTAZIONE IN CHIAVE EUROPEA**

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : COMPETENZA IMPRENDITORIALE

CAMPI DI ESPERIENZA : TUTTI

Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni. Assumere e portare a termine compiti e iniziative.

Pianificare, organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza, adottare strategie di problem solving.

<i>Atteggiamenti</i>	<i>Liv. In via di prima acquisizione</i>	<i>Liv. Base</i>	<i>Liv. Intermedio</i>	<i>Liv. Avanzato</i>
Comunicare	Comprende e comunica semplici messaggi e organizza i contenuti se opportunamente guidato.	Utilizza in modo semplice ed essenziale i diversi linguaggi per rappresentare procedure, concetti, emozioni e stati d'animo.	Si esprime in modo corretto e appropriato utilizzando i diversi linguaggi, comprende messaggi di vario genere e li rappresenta graficamente con originalità.	Si esprime verbalmente e graficamente in modo appropriato ed efficace. Nella riproduzione grafica dimostra padronanza di tecniche grafico/pittoriche . Commenta con disinvoltura i suoi elaborati.
Collaborare e partecipare	Interagisce con il gruppo ma va aiutato a svolgere il proprio ruolo nella realizzazione delle attività.	Contribuisce alla realizzazione delle attività collettive nel rispetto dei diversi punti di vista.	Rispetta i punti di vista degli altri e ricerca soluzioni condivise per la realizzazione delle attività collettive.	Partecipa in modo costruttivo alle attività di gruppo assumendo iniziative personali nel rispetto dei diritti e delle altrui capacità.

<p>Agire in modo autonomo e responsabile.</p>	<p>Consapevole dei propri limiti, va rassicurato per acquisire maggiore autonomia</p>	<p>Partecipa alla vita del gruppo, alle attività collettive rispettando le regole.</p>	<p>Agisce in modo responsabile riconoscendo diritti e bisogni altrui e rispettando le regole nel gioco, nel lavoro , nella vita comunitaria.</p>	<p>Si inserisce in modo attivo e consapevole nella vita sociale rivendicando responsabilmente i propri diritti e rispettando i propri doveri.</p>
<p>Risolvere problemi</p>	<p>Individua i dati essenziali di una situazione problematica e costruisce la soluzione, il procedimento logico se opportunamente guidato.</p>	<p>Raccoglie i dati di una situazione problematica e propone soluzioni secondo il tipo di problema.</p>	<p>Individua i dati essenziali di una situazione problematica, individua le fasi del percorso risolutivo attraverso una sequenza ordinata di procedimenti logici.</p>	<p>Individua i dati essenziali di una situazione problematica anche un po' complessa, formula ipotesi, propone soluzioni anche originali secondo il tipo di problema e valuta i risultati ottenuti da procedimento scelto.</p>

<p>Individuare collegamenti e relazioni</p>	<p>Individua analogie e differenze tra fenomeni ed eventi e coglie le relazioni di causa ed effetto se opportunamente guidato.</p>	<p>Riferisce in modo semplice fatti e fenomeni, coglie le relazioni di causa ed effetto negli eventi, analizza e classifica dati.</p>	<p>Riferisce in modo chiaro e approfondito fatti e fenomeni individuandone gli aspetti fondamentali e cogliendone le probabilità, coglie le relazioni di causa ed effetto negli eventi, analizza e classifica dati.</p>	<p>Elabora autonomamente argomentazioni attivando collegamenti tra concetti, fenomeni ed eventi appartenenti ai diversi campi di esperienza- Individua analogie/differenze, coerenze/incoerenze, causa/effetti, opera classificazioni, formula ipotesi e utilizza il linguaggio con una terminologia appropriata.</p>
<p>Acquisire ed interpretare le informazioni</p>	<p>Coglie i fatti principali nelle informazioni ricevute attraverso strumenti comunicativi diversi se opportunamente guidato.</p>	<p>Individua i fatti principali nelle informazioni ricevute nelle diverse esperienze e attraverso strumenti comunicativi diversi.</p>	<p>Analizza spontaneamente le informazioni ricevute nelle diverse esperienze e attraverso diversi strumenti comunicativi. Valuta le informazioni cogliendo le</p>	<p>Acquisisce ed interpreta criticamente le informazioni ricevute nelle diverse esperienze ed attraverso strumenti comunicativi diversi. Comprende la differenza tra fatti</p>

			differenze.	ed opinioni.
Progettare	Coglie la sequenza delle fasi di una procedura e prevede gli effetti di una situazione se opportunamente guidato.	Coglie le fasi essenziali nella realizzazione di un'attività : pianificazione, esecuzione e verifica dei risultati raggiunti.	Individua correttamente le diverse fasi fasi di realizzazione di un'attività, ne traccia il percorso e valuta i risultati ottenuti.	Pianifica le fasi di realizzazione di un'attività, formula ipotesi, ne prevede i probabili effetti, opera scelte consapevoli e verifica i risultati ottenuti.

***RUBRICA METACOGNITIVA ALUNNO**

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)



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?	

