

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

DIRIGENTE SCOLASTICO : DOTT.SSA PATRIZIA GRANATO

ANNO SCOLASTICO 2018 / 2019

SCUOLA DELL'INFANZIA

“RACCOGLIAMO.....LE FOGLIE”

(Esperienza di CODING UNPLUGGED- attività contestualizzata nella stagione autunnale e finalizzata a giocare a programmare-)

(Educazione al Pensiero Computazionale)

OTTOBRE 2018



PREMESSA

Le attività di CODING mirano allo sviluppo del pensiero computazionale.

Con il pensiero computazionale si definiscono le procedure necessarie alla risoluzione di un problema, che devono essere attuate da un esecutore per raggiungere degli obiettivi.

L'attività **RACCOGLIAMO....le foglie...** che proponiamo ha l'obiettivo di avviare nel bambino il pensiero informatico senza l'utilizzo del computer, attraverso un approccio ludico che coinvolge la motricità.

L'attività introduce gli alunni all'utilizzo degli algoritmi, ovvero a trovare procedimenti per la risoluzione di problemi attraverso sequenze di operazioni che possono essere generalizzate.

Naturalmente prima di iniziare l'attività di CODING si lavorerà sul riconoscimento dei concetti "destra e sinistra".

MATERIALE NECESSARIO PER L'ATTIVITA' DI CODING:

- Un tappeto suddiviso in 25 quadrati;
- una storia che presenta un problema;
- frece per i comandi :avanti, gira a destra, gira a sinistra;
- riproduzione del reticolato su scheda.

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
DENOMINAZIONE: "Raccogliamo....le foglie "(Coding unplugged)	
Compiti significativi e prodotti : COMPITO SIGNIFICATIVO: Gioco: "Raccogliamo le foglie...."- Coding unplugged. PRODOTTO: COLLAGE : "L'albero dell'autunno" -	
COMPETENZE CHIAVE/COMPETENZE CULTURALI	ATTEGGIAMENTI
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE C.di E. I DISCORSI E LE PAROLE <i>-Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire</i>	<i>-usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.</i>

<i>l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza.</i>	
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA C. di E. IL SE' E L'ALTRO <i>-Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini</i>	<i>-Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri;</i> <i>-sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con gli adulti e con gli altri bambini;</i> <i>-riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere le reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</i>
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI C. di E. IMMAGINI, SUONI, COLORI <i>-Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi.</i>	<i>-Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche.</i>
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI C. di E. IL CORPO E IL MOVIMENTO <i>-padroneggia abilità motorie di base in situazioni diverse;</i> <i>-partecipa alle attività di gioco rispettando le regole.</i>	<i>-sa muoversi nell'ambiente (giochi di esplorazione);</i> <i>-sa muoversi in spazi predefiniti (giochi di movimento su grandi scacchiere);</i> <i>-esegue graficamente e legge la sequenza di un percorso (avanti, gira a sinistra, gira a destra).</i>
COMPETENZE IN MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA C.di E. LA CONOSCENZA DEL MONDO <i>-porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni;</i> <i>-collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone.</i>	<i>-chiede e offre spiegazioni, confronto , ipotesi e soluzioni;</i> <i>-individua le posizioni di oggetti nello spazio usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra;</i> <i>-segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</i>
COMPETENZA IMPRENDITORIALE C.di E. TUTTI <i>-Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni;</i> <i>-trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving;</i> <i>-pianificare , organizzare e realizzare il proprio lavoro.</i>	<i>-individua semplici soluzioni a problemi di esperienza;</i> <i>-esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle azioni;</i> <i>-prende iniziative di gioco e di lavoro;</i> <i>-prende decisioni relative ai giochi o a compiti in presenza di più possibilità;</i> <i>-ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.</i>
ABILITA'	CONOSCENZE
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	<i>-Lessico fondamentale per gestire semplici comunicazioni.</i>

<p>C. di E. I DISCORSI E LE PAROLE</p> <p><i>-descrivere e raccontare situazioni e oggetti e/o giochi;</i> <i>-ascoltare e decodificare i discorsi altrui per scegliere i modi di gioco;</i> <i>-intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo</i></p>	
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA C.di E. IL SE' E L'ALTRO</p> <p><i>-Collaborare con i compagni;</i> <i>-partecipare attivamente alle attività;</i> <i>-collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune confrontandosi con punti di vista diversi;</i> <i>-rispettare i tempi degli altri;</i> <i>-manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco;</i> <i>-scambiare giochi e materiali;</i> <i>-passare gradualmente da un linguaggio egocentrico a un linguaggio socializzato.</i></p>	<p><i>-significato della regola;</i> <i>-modalità di decisione;</i> <i>-regole della discussione;</i> <i>-regole fondamentali della convivenza;</i> <i>gruppi sociali riferiti all'esperienza.</i></p>
<p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE C.di E IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> <p><i>-Esplorare i materiali a disposizione ed utilizzarli in modo personale;</i> <i>-utilizzare diverse tecniche espressive.</i></p>	<p><i>-Tecniche di rappresentazione grafica.</i></p>
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI C.di E. IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> <p><i>-rispettare le regole nei giochi.</i></p>	<p><i>--le regole dei giochi;</i> <i>-uso di materiali e oggetti.</i></p>
<p>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA C.di E. LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <p><i>-individuare i rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta;</i> <i>-interpretare e produrre mappe e percorsi;</i> <i>-utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione delle situazioni ludiche.</i></p>	<p><i>-concetti spazio temporali (prima/dopo , avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra);</i> <i>-mappe e percorsi.</i></p>
<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE C.di E : TUTTI</p>	<p><i>-regole della discussione;</i> <i>-fasi di un'azione.</i></p>

<ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza; -formulare ipotesi di soluzione; -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. 	
UTENTI DESTINATARI	<i>Tutti i bambini delle sezioni Infanzia dell'IC e le insegnanti.</i>
PREREQUISITI	<ul style="list-style-type: none"> -Padroneggiare, anche con l'aiuto dell'insegnante, gli strumenti e le principali tecniche di rappresentazione grafico-pittoriche. -esperienza e metacognizione su giochi da tavolo come tombola, domino, gioco dell'oca... -esperienza e metacognizione su giochi di movimento con regole.
FASE DI APPLICAZIONE	<i>Il mese di OTTOBRE 2018-</i>
ESPERIENZE ATTIVATE	<ul style="list-style-type: none"> -Uscita esplorativa nel giardino della scuola o nel territorio per osservazione degli alberi in autunno; -raccolta delle foglie; -collage ; -coding unplugged : "Raccogliamo...le foglie"
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> -Discussione e conversazione; -problem solving; -laboratorio; -apprendimento cooperativo; -lavori a coppie e di piccolo e grande gruppo; -sperimentazioni e apprendimento per scoperta; -dialogo interattivo con discussione e conversazione e focus sulle idee centrali
RISORSE UMANE INTERNE / ESTERNE	<i>Le insegnanti e gli alunni</i>
RISORSE NECESSARIE	<i>Materiale per attività grafico-pittoriche, materiali di recupero, materiale naturale.</i>
VALUTAZIONE	<p>Capacità di :</p> <ul style="list-style-type: none"> -utilizzare in maniera creativa i materiali a disposizione; -capacità di trovare procedimenti per la risoluzione di problemi; -osservare le regole del gioco

PIANO DI LAVORO UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO "RACCOGLIAMO...LE FOGLIE"	
COORDINATORE	<i>Le insegnanti</i>
COLLABORATORI	<i>I genitori</i>

SPECIFICAZIONE DELLE FASI

FASI	ATTIVITA'	STRUMENTI	SOGGETTI COINVOLTI	VALUTAZIONE
1	<i>-Uscita didattica nel territorio o nel giardino della scuola : osservazione degli alberi e raccolta delle foglie.</i>	<i>-cestini per la raccolta delle foglie.</i>	<i>Tutti i bambini delle sezioni Infanzia dell'IC e le insegnanti.</i>	<i>-interesse e curiosità dei bambini nel guardarsi intorno anche, ma non solo, a conferma di alcuni aspetti anticipati dalle insegnanti.</i>
2	<i>A SCUOLA: raggruppamento, seriazione, classificazione per tipo, colore, forma e grandezza del materiale raccolto.</i>	<i>Contenitori per la classificazione del materiale.</i>	<i>Tutti i bambini delle sezioni Infanzia dell'IC e le insegnanti.</i>	<i>-capacità , a diverso livello nei bambini, di seriazione, classificazione, raggruppamento, secondo vari criteri, di materiale vario.</i>
3	<i>Laboratorio artistico-creativo: L'ALBERO DELL'AUTUNNO.....</i>	<i>Cartoncini, colori a tempera, pennelli, colla, materiale naturale....</i>	<i>Tutti i bambini delle sezioni dell'IC e le insegnanti.</i>	<i>-capacità di attenzione, allo scopo di comprendere e di eseguire di volta in volta le consegne dell'insegnante. -capacità di organizzare il proprio tempo e il materiale in maniera utile all'obiettivo da raggiungere.</i>
4	<i>CODING UNPLUGGED: "Raccogliamo...le foglie"</i>	<i>Materiale: -un tappeto suddiviso in 25 quadrati;</i>	<i>Tutti i bambini delle sezioni dell'IC e le insegnanti.</i>	<i>-capacità di prendere decisioni ai giochi o ai compiti in</i>

RUBRICA DI VALUTAZIONE

UDA MESE DI OTTOBRE 2018

“RACCOGLIAMO LE FOGLIE

-Coding Unplugged”

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria			
CAMPI DI ESPERIENZA : La conoscenza del mondo			
Competenza specifica : Collocare nello spazio se stessi, oggetti e persone			
CRITERI	Liv. Intermedio	Liv. Avanzato	Liv. Eccellente
<i>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra</i>	<i>Nomina le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra facilitato da domande stimolo.</i>	<i>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando autonomamente termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra per offrire le indicazioni appropriate di un gioco sconosciuto agli amici del gruppo/sezione-</i>	<i>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando autonomamente termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra per offrire le indicazioni appropriate di un gioco anche in un nuovo contesto.</i>
<i>Segue correttamente un percorso funzionale al gioco sulla base di indicazioni verbali</i>	<i>Se opportunamente guidato, segue un percorso funzionale al gioco rispettando le semplici indicazioni verbali fornite.</i>	<i>Segue con correttezza un percorso funzionale al gioco sulla base di indicazioni verbali. Dimostra sicurezza in contesti noti.</i>	<i>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.</i>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : Competenza alfabetica funzionale

CAMPI DI ESPERIENZA : I discorsi e le parole

Competenza specifica : Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza			
CRITERI	Liv. Intermedio	Liv. Avanzato	liv. Eccellente
<i>Usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole</i>	<i>Interviene nella progettazione di attività rispondendo a domande-stimolo e per imitazione ripete le regole del gioco.</i>	<i>Nella progettazione di attività interagisce verbalmente con i compagni scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e definendo nel significato le regole del gioco.</i>	<i>Nella progettazione di attività esprime pensieri complessi anche nel grande gruppo, in modo costruttivo e creativo, confrontandosi verbalmente anche per variare le regole.</i>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : competenza imprenditoriale			
CAMPI DI ESPERIENZA :TUTTI			
Competenze specifiche :			
<i>-Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</i>			
<i>-Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving</i>			
CRITERI	Liv. Intermedio	Liv. Avanzato	Liv. Eccellente
<i>Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle azioni</i>	<i>Sostenuto da domande stimolo verbalizza se le proprie azioni di gioco in contesto noto sono adeguate.</i>	<i>Esprime valutazioni sul proprio lavoro, sui giochi, sulle azioni in contesti noti.</i>	<i>Esprime valutazioni sul proprio lavoro, e sui giochi, sulle azioni in situazioni complesse di gruppo, anche in contesti nuovi.</i>
<i>Prende decisioni relative a giochi o a compiti in presenza di più possibilità</i>	<i>Formula semplici preferenze relative a giochi e attività con l'aiuto di domande stimolo/guida</i>	<i>Prende decisioni per sé nei momenti di gioco e di lavoro in contesti noti.</i>	<i>In presenza di più possibilità, prende decisioni nei momenti di gioco e di lavoro in situazioni nuove e di gruppo.</i>
<i>Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza</i>	<i>Su invito esprime le proprie preferenze personali davanti a possibilità di scelta.</i>	<i>Individua soluzioni a semplici problemi di esperienza e le comunica nel gruppo di lavoro consueto.</i>	<i>Individua soluzioni creative e divergenti a problemi di esperienza e le esprime nel piccolo e grande gruppo con sicurezza.</i>

<i>Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito e la realizzazione di un gioco</i>	<i>Porta a termine un lavoro, un incarico, realizza un gioco organizzato a piccoli passi.</i>	<i>Utilizza l'errore per formulare ipotesi per lo svolgimento di un compito e la realizzazione di un gioco in contesto noto; pone domande su come procedere e opportunamente stimolato prova soluzioni.</i>	<i>Ipotizza , individua e utilizza relazioni logiche e formula concetti di fronte ad una procedura o ad un problema/gioco nuovo, prova in autonomia le soluzioni, se falliscono ne tenta di nuove.</i>
---	---	---	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA : Competenza in materia di cittadinanza			
C.AMPI DI ESPERIENZA : Il sé e l'altro			
COMPETENZA SPECIFICA : Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.			
CRITERI	Liv. Intermedio	Liv. Avanzato	Liv. Eccellente
<i>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri.</i>	<i>Gioca con gli altri in contesti organizzati su sollecitazione dell'insegnante.</i>	<i>Gioca con gli altri in modo costruttivo e creativo in contesti noti.</i>	<i>Gioca in piccolo e grande gruppo in modo costruttivo e creativo anche in contesti nuovi.</i>
<i>Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con gli adulti e con gli altri bambini.</i>	<i>Invitato riporta i discorsi all'altro.</i>	<i>Sostiene le proprie ragioni con adulti e bambini in contesti noti.</i>	<i>Argomenta, si confronta e sostiene le proprie ragioni con adulti e bambini anche in situazioni nuove.</i>
<i>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta</i>	<i>In contesto di piccolo gruppo o di coppia esprime le sue idee sollecitato da domande guida/stimolo.</i>	<i>In contesto di piccolo gruppo si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</i>	<i>Riflette , si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini sia in piccolo che in grande gruppo e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta</i>