

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI PRAIA A MARE (C.S.)**  
**Dirigente Scolastico: Dott.ssa Patrizia Granato**

**Anno Scolastico 2020 /2021**

**SCUOLA DELL'INFANZIA**

**“FLIP , IL CONIGLIETTO CURIOSO”**

*Esperienza*

*di*

***Coding Unplugged INVERNALE***

**-dalla lettura della storia**

**“FLIP, IL CONIGLIETTO CURIOSO”**

**e la realizzazione del LIBRO SCHEDARIO**

**(schede operative di sequenze**

**più significative del racconto),**

**all'esperienza di CODING UNPLUGGED**

***Educazione al Pensiero Computazionale***

***GENNAIO 2021***



## Premessa

Il mese di Gennaio con le sue caratteristiche stagionali sarà dedicato all'esperienza di coding unplugged.

Nel **setting invernale**, 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 "FLIP, IL CONIGLIETTO CURIOSO" successivamente a circle-time di conversazioni, riflessioni, espressioni, i bambini realizzeranno:

- un "libro schedario" "FLIP, IL CONIGLIETTO CURIOSO" ( Schede operative di sequenze più significative della storia)
- attività di **CODING UNPLUGGED INVERNALE**;
- 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 ("*...Flip, il coniglietto curioso, nonostante il bosco sia completamente coperto di neve, vuole uscire dalla sua tana ....vuole raccogliere quei meravigliosi fiorellini bianchi che spuntano dalla neve e che non aveva mai visto.....*"-);

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

-Riproduzione del reticolo su scheda.

## UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
<b>Denominazione</b>	<b>FLIP, IL CONIGLIETTO CURIOSO</b>
<b>Compito autentico</b>	Realizzazione di prodotti multimediali dei processi educativo/didattici realizzati
<b>Prodotto</b> (+ prodotti intermedi)	-Libro Schedario "FLIP , IL CONIGLIETTO CURIOSO"(schede operative delle sequenze più significative del racconto); -Gioco: "FLIP, IL CONIGLIETTO CURIOSO" – CODING UNPLUGGED da tavolo. -Schede predisposte di coding.
<b>Competenza chiave da sviluppare prioritariamente</b>	Competenza Imprenditoriale Campi di Esperienza: TUTTI
<b>Utenti</b>	Tutti gli alunni delle sezioni dei plessi di Scuola dell'Infanzia dell'IC Praia A Mare

## UNITA' DI APPRENDIMENTO

<b>Fasi di applicazione</b> <i>(Scomposizione del compito autentico)</i>	<p><b>1° fase:</b> Preparazione “SETTING INVERNALE” con decorazioni invernali, paesaggi innevati...</p> <p><b>2° fase:</b> Racconto d’INVERNO :” FLIP, IL CONIGLIETTO CURIOSO” con sequenze, illustrazioni della storia. Conversazioni, riflessioni, espressione e rielaborazione grafica.</p> <p><b>3° e 4° fase:</b> LABORATORIO GRAFICO /PITTORICO- costruzione del LIBRO schedario FLIP, IL CONIGLIETTO CURIOSO</p> <p><b>5° fase:</b> Attività di Coding Unplugged da tavolo FLIP, IL CONIGLIETTO CURIOSO; Schede operative di Coding Unplugged</p>
<b>Tempi</b>	GENNAIO 2021

## 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 invernali, paesaggi innevati...	Setting educativo; narrazione; circle -time cooperative learning; peer tutoring; problem solving; coding ; schede strutturate	Collaborazione, partecipazione, rispetto delle regole	Mese di Gennaio 2021	Il bambino: -prende iniziative di gioco e di lavoro. -Collabora e partecipa ad attività collettive
2	Racconto di Natale “FLIP , IL CONIGLIETTO CURIOSO” con sequenze, illustrazioni della storia. Circle –time : conversazioni, riflessioni espressione e rielaborazione grafica.	//	Ascolto , verbalizzazione, produzione grafica	Mese di Gennaio 2021	-Ascolta con interesse e partecipa alle conversazioni rispettando le regole.
3	LABORATORIO GRAFICO-	//	Utilizzo creativo di	Mese di Gennaio	-Esplora i materiali e li

	<b>PITTORICO:</b> -realizzazione del “libro schedario” Flip, il coniglietto curioso		tecniche coloristiche diverse. Collaborazione.	2021	utilizza con curiosità e precisione. Collabora e presta aiuto.
4	//	//	//	Mese di Gennaio 2021	//
5	-Attività di Coding Unplugged da tavolo” FLIP, IL CONIGLIETTO CURIOS”. -Schede operative di coding unplugged.	//	Utilizzo dei concetti topologici : avanti, a destra, a sinistra. Risoluzione di un problema.	Mese di Gennaio 2021	-Realizza l’attività con attenzione e sistematicità. -Formula ipotesi di soluzione ai problemi. -Riporta su scheda il percorso realizzato.

## QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE SVILUPPATE

<i>Competenze chiave</i>	<i>Atteggiamenti</i>	<i>Abilità (in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>	<i>Conoscenze (in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>
<b>Competenza in materia di cittadinanza</b> <b>C.di E. : Il sé e l’altro</b>  <b>-Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.</b>	<b>Il bambino:</b> <b>-collabora nel gioco e nel lavoro, porta aiuto a chi è in difficoltà;</b> <b>-osserva le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo.</b>	<b>-Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui.</b> <b>-Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente.</b> <b>-Prestare aiuto ai compagni in difficoltà.</b>	<b>-Regole della vita e del lavoro in sezione;</b> <b>-significato della regola.</b>

<p><b>Competenza alfabetica funzionale</b> C.di E. :I discorsi e le parole</p> <p><b>-Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza</b></p>	<p><b>Il bambino:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-usa la lingua italiana, comprende parole nuove e le utilizza nei discorsi;</li> <li>-ascolta e comprende narrazioni, rielabora verbalmente;</li> <li>-usa il linguaggio verbale per descrivere azioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ascoltare e comprendere i discorsi altrui;</li> <li>-riassumere con parole proprie un racconto;</li> <li>-intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo rispettando le regole.</li> </ul>	<p><b>-Principali strutture della lingua italiana;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-elementi di base della funzione della lingua;</li> <li>-lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.</li> </ul>
<p><b>Competenza imprenditoriale</b> C.di E. : TUTTI</p> <p><b>-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.</b></p>	<p><b>Il bambino:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-individua semplici soluzioni a problemi di esperienza;</li> <li>-esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle azioni;</li> <li>-prende iniziative di gioco e di lavoro;</li> <li>-prende decisioni relative ai giochi o a compiti in presenza di più possibilità;</li> <li>-ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza;</li> <li>-formulare ipotesi;</li> <li>-progettare e inventare giochi e situazioni ludiche;</li> <li>-formulare proposte di lavoro/gioco;</li> <li>-organizzare dati su schemi di gioco;</li> <li>-confrontare la propria idea con quella altrui;</li> <li>-giustificare le scelte con semplici spiegazioni;</li> <li>-ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, gioco;</li> <li>-esprimere semplici giudizi/valutazioni sul lavoro di gruppo e sui giochi progettati.</li> </ul>	<p><b>-Regole del gioco, del lavoro, della discussione;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-fasi di un'azione.</li> </ul>

<p><b>Competenza in matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</b>  <b>C. di E.: La conoscenza del mondo</b></p> <p><b>-Porre domande, discutere e confrontare ipotesi, spiegazioni e soluzioni e azioni. Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone.</b></p>	<p><b>Il bambino:</b>  <b>-chiede e offre spiegazioni, confronto, ipotesi e soluzioni;</b>  <b>-individua le posizioni di oggetti nello spazio usando termini come avanti, a destra, a sinistra.;</b>  <b>-segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</b></p>	<p><b>-Analizzare e comprendere situazioni problematiche;</b>  <b>-eseguire percorsi, rappresentarli graficamente e verbalizzarli;</b>  <b>-ordinare e utilizzare le fasi di semplici procedure.</b></p>	<p><b>-Le fasi risolutive di un problema;</b>  <b>-orientamento e collocazione nel piano e nello spazio.</b></p>
<p><b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</b>  <b>C.di E.: Immagini, suoni, colori</b></p> <p><b>-Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi.</b></p>	<p><b>Il bambino:</b>  <b>-realizza rappresentazione grafica, schede operative utilizzando diverse tecniche coloristiche e creative.</b></p>	<p><b>-Esplorare i materiali a disposizione ed utilizzarli in modo personale;</b>  <b>-utilizzare diverse tecniche espressive.</b></p>	<p><b>-Tecniche di rappresentazione grafica.</b></p>
<p><b>Competenza personale , sociale e imparare a imparare</b>  <b>C. di E. . TUTTI</b></p> <p><b>-Acquisire ed interpretare l'informazione. Individuare collegamenti e relazioni; trasferire i dati in altri contesti.</b></p>	<p><b>Il bambino:</b>  <b>-individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali...) e le spiega;</b>  <b>-individua problemi e formula ipotesi e procedure solutive;</b>  <b>-utilizza strumenti predisposti per organizzare dati;</b>  <b>-motiva le proprie scelte.</b></p>	<p><b>-Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana;</b>  <b>-applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni.</b></p>	<p><b>-Schemi, tabelle, scalette;</b>  <b>-semplici strategie di organizzazione del proprio lavoro.</b></p>

# DIAGRAMMA DI GANTT

Fasi	Settembre- Ottobre 2020	Novembre 2020	Dicembre 2020	Gennaio 2021	Febbraio 2021	Marzo 2021	Aprile 2021	Maggio 2021	Giugno 2021
<b>1</b>									
<b>2</b>									
<b>3</b>									
<b>4</b>									
<b>5</b>									

## RUBRICA VALUTATIVA DI PROCESSO

<b>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</b> <b>CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI</b>				
<i>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.</i>				
Atteggiamenti	Liv. Iniziale	Liv. Base	Liv. Intermedio	Liv. Avanzato
<b>Prendere iniziative di gioco e di lavoro, assumendosi le proprie responsabilità nel portare a termine i compiti.</b>	<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>

<p><b>Esplorare i materiali e osservare i fenomeni d'esperienza; individuare i problemi e formulare ipotesi e soluzioni.</b></p>	<p><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></p>	<p><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></p>	<p><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 tentativi. Chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.</i></p>	<p><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 semplici indagini su fenomeni e chiedendo conferma all'adulto.</i></p>
<p><b>Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.</b></p>	<p><i>L'alunno ricostruisce le fasi più significative di un compito o di un gioco, solo su sollecitazione degli insegnanti.</i></p>	<p><i>L'alunno ricostruisce le fasi più significative di un compito o di un gioco con semplici frasi o disegni.</i></p>	<p><i>L'alunno ricostruisce le fasi più significative di un compito o di un gioco, comunicando quanto realizzato in modo essenziale.</i></p>	<p><i>L'alunno ricostruisce le fasi più significative di un compito o di un gioco, comunicando in modo chiaro quanto realizzato.</i></p>
<p><b>Progettare, cogliere le fasi essenziali nella realizzazione di un'attività.</b></p>	<p><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></p>	<p><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></p>	<p><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></p>	<p><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></p>



<p><b>Valutare soluzioni e prendere decisioni riguardo ad un'attività.</b></p>	<p><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 difficoltà.</i></p>	<p><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></p>	<p><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></p>	<p><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 proprie capacità e le utilizza abilmente in tutte le situazioni.</i></p>
--	---	--	--	---

*Praia A Mare, Settembre 2020*

*Le insegnanti Scuola dell'Infanzia IC Praia A Mare*