

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

Anno Scolastico 2020 /2021

SCUOLA DELL'INFANZIA

“CROC, lo scoiattolo....
alla ricerca di provviste”

Esperienza

di

Coding Unplugged AUTUNNALE

-dalla lettura della storia

“Croc , lo scoiattolo...alla ricerca di provviste”

e la realizzazione del LIBRO SCHEDARIO

***(schede operative di sequenze
più significative del racconto),***

all'esperienza di CODING UNPLUGGED

Educazione al Pensiero Computazionale

NOVEMBRE 2020



Premessa

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

Attraverso la narrazione della storia "CROC lo scoiattolo...alla ricerca di provviste" e successivamente a circle-time di conversazioni, riflessioni, espressioni, i bambini realizzeranno:

-IL BOSCO IN AUTUNNO con tecniche pittoriche diverse

-un "libro schedario" "Croc lo scoiattolo....alla ricerca di provviste"(Schede operative di sequenze più significative della storia)

-attività di **CODING UNPLUGGED AUTUNNALE** su SCHEDE predisposte di Coding

MATERIALE NECESSARIO PER L'ATTIVITA' DI CODING:

-Un reticolo di 25 quadrati su scheda;

-una storia che presenta un problema ("*...Croc , lo scoiattolo...è alla ricerca di provviste per il lungo inverno.....Il riccio Pungione suo amico gli suggerisce di sbrigarsi perché l'Inverno sta arrivando e presto il bosco sarà ricoperto di neve.....Ad aiutare Croc sarà proprio Pungione . Insieme i due animaletti andranno nella campagna, nel bosco alla ricerca di provviste.....*"-);

-frecce per i comandi: *avanti, gira a destra, gira a sinistra.*

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	<i>CROC, lo scoiattolo.....alla ricerca di provviste</i>
Compito autentico	Realizzazione di prodotti multimediali dei processi educativo/didattici realizzati
Prodotto (+ prodotti intermedi)	-IL BOSCO IN AUTUNNO con tecniche pittoriche diverse -Libro Schedario "CROC, lo scoiattolo....alla ricerca di provviste"(schede operative delle sequenze più significative del racconto); - CODING UNPLUGGED su schede predisposte di 25 quadrati: CROC VA ALLA RICERCA DI PROVVISTE
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

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Fasi di applicazione <i>(Scomposizione del compito autentico)</i>	<p>1° fase: LABORATOIRO GRAFICO/PITTORICO: IL BOSCO IN AUTUNNO con tecniche pittoriche diverse.</p> <p>2° fase: Racconto :” CROC, lo scoiattolo.....alla ricerca di provviste” con sequenze, illustrazioni della storia. Conversazioni, riflessioni, espressione e rielaborazione grafica.</p> <p>3° e 4°fase: LABORATORIO GRAFICO /PITTORICO- costruzione del LIBRO schedario CROC, LO SCOIATTOLO...ALLA RICERCA DI PROVVISTE</p> <p>5°fase: Attività di Coding Unplugged su schede predisposte di 25 quadrati</p>
Tempi	NOVEMBRE 2020

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	LABORATORIO PITTORICO: Realizzazione di IL BOSCO IN AUTUNNO con tecniche pittoriche diverse.	Setting educativo; narrazione; circle -time cooperative learning; peer tutoring; problem solving; coding ; schede strutturate	Utilizzo di tecniche pittoriche diverse	Mese di Novembre 2020	Il bambino: -partecipa all'attività e realizza il lavoro nei tempi stabiliti.
2	Racconto “CROC, LO SCOIATTOLO... ALLA RICERCA DI PROVVISTE” con sequenze, illustrazioni della storia. Circle -time : conversazioni, riflessioni, espressione e rielaborazione grafica.	//	Ascolto , verbalizzazione e produzione grafica.	Mese di Novembre 2020	-Ascolta con interesse e partecipa alle conversazioni rispettando le regole.
3	LABORATORIO GRAFICO-	//	Utilizzo creativo di	Mese di Novembre	- Utilizza con fantasia e

	PITTORICO: -realizzazione del “libro schedario” CROC, LO SCOIATTOLO... ALLA RICERCA DI PROVVISI		tecniche coloristiche diverse.	2020	creatività i materiali.
4	//	//	//	Mese di Novembre 2020	//
5	- Su schede predisposte con reticolo di 25 quadrati: Attività di Coding Unplugged- CROC, VA ALLA RICERCA DI PROVVISTE	//	Utilizzo dei concetti topologici : avanti, a destra, a sinistra. Risoluzione di un problema.	Mese di Novembre 2020	-Realizza l’attività con attenzione e sistematicità. -Formula ipotesi di soluzione ai problemi. -utilizza le frece direzionali nel modo giusto.

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 - Partecipare all’ attività proposta, condividere con gli altri bambini le intenzioni, le scelte per la realizzazione del lavoro.	Il bambino: -condivide idee e offre suggerimenti; -osserva le regole poste dagli adulti per la restituzione del lavoro.	-Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui. -Partecipare e condividere proposte al lavoro in modo pertinente.	-Regole del lavoro; -significato della regola.

<p>Competenza alfabetica funzionale C.di E. :I discorsi e le parole</p> <p>-Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza</p>	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> -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. 	<ul style="list-style-type: none"> -Ascoltare e comprendere i discorsi altrui; -riassumere con parole proprie un racconto; -intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo rispettando le regole. 	<p>-Principali strutture della lingua italiana;</p> <ul style="list-style-type: none"> -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 e sui giochi progettati. 	<p>-Regole del gioco, del lavoro, della discussione;</p> <ul style="list-style-type: none"> -fasi di un'azione.

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

DIAGRAMMA DI GANTT

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

RUBRICA VALUTATIVA DI PROCESSO

<i>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</i>			<i>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE</i>		
<i>CAMPI DI ESPERIENZA</i>			<i>TUTTI- Partecipare attivamente alla didattica a distanza con impegno costante. Reperire, organizzare, utilizzare strumenti diversi per assolvere un determinato compito. Organizzare il proprio apprendimento e acquisire abilità.</i>		
<i>Dimensioni</i>	<i>CRITERI</i>	<i>Liv.Iniziale</i>	<i>Liv. Base</i>	<i>Liv. Intermedio</i>	<i>Liv. Avanzato</i>
Organizzazione	<i>Selezionare strumenti e procedure utili al proprio compito.</i>	<i>Riesce a organizzare un semplice lavoro ma trova difficoltà a utilizzare strumenti e materiali.</i>	<i>Porta a termine un compito ma non rispetta i tempi di consegna. Usa strumenti e materiali .</i>	<i>Padroneggia i materiali con disinvoltura e li utilizza per portare a termine un compito nei tempi previsti.</i>	<i>Organizza in modo autonomo il proprio lavoro selezionando i materiali per creare e realizzare con impegno costante e nei tempi previsti.</i>
Attuazione	<i>Tradurre le idee in azione</i>	<i>Trova difficoltà a realizzare la</i>	<i>Dimostra qualche incertezza nel</i>	<i>Sa inventare e produrre in modo</i>	<i>Inventa, rielabora e realizza in</i>

		<i>successione delle fasi di un semplice lavoro.</i>	<i>rielaborare e produrre. Conosce le tecniche espressive ma ha difficoltà nell' usarle.</i>	<i>personale. Conosce le tecniche espressive e le usa in modo adeguato e autonomo.</i>	<i>modo personale motivando le scelte. Conosce e usa le diverse tecniche con consapevolezza e disinvoltura.</i>
Creatività	<i>Usare fantasia e originalità per esprimersi</i>	<i>Utilizza semplici tecniche espressive.</i>	<i>Produce e rielabora in modo essenziale. Utilizza le diverse tecniche espressive con poca creatività.</i>	<i>Produce e rielabora in modo ricco e completo. Utilizza le diverse tecniche espressive in modo significativo.</i>	<i>Produce e rielabora in modo fantasioso e utilizza tecniche espressive in modo pertinente e sicuro.</i>

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE			COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
CAMPI DI ESPERIENZA			TUTTI-Portare a termine un compito . Pianificare e organizzare il proprio lavoro. Realizzare semplici progetti. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza e adottare strategie di problem solving.		
Dimensioni	CRITERI	Liv . Iniziale	Liv. Base	Liv. Intermedio	Liv. Avanzato
Partecipazione	<i>Porta a termine il proprio lavoro con responsabilità e impegno costante.</i>	<i>Esegue il proprio lavoro con impegno mutevole.</i>	<i>Si impegna seguendo le indicazioni di lavoro ma non porta a termine il compito proposto nei tempi previsti.</i>	<i>Realizza il compito proposto nei tempi previsti con una basilare autonomia facendo ipotesi sui possibili</i>	<i>Realizza il compito nei tempi previsti e opera scelte tra diverse alternative in modo sicuro e determinato.</i>

				<i>percorsi.</i>	
Problem-solving	<i>Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza. Prende decisioni relative a problemi con più possibilità di risoluzione.</i>	<i>Esegue i compiti proposti in modo discontinuo e incostante.</i>	<i>Formula semplici ipotesi di soluzioni a problemi di lavoro e realizza il compito con poco impegno</i>	<i>Realizza il compito proposto ipotizzando soluzioni ai problemi e confrontando le. Individua la soluzione più adeguata utilizzando conoscenze e abilità acquisite-</i>	<i>Realizza il compito proposto individuando problemi, ipotizzando soluzioni, confrontandole, riconoscendo quelle più adeguate e usando con padronanza, conoscenze e abilità.</i>

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE			COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		
CAMPI DI ESPERIENZA			IMMAGINI , SUONI, COLORI- Gestualità, arte, musica, multimedialità.		
<i>Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi e multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione , lettura).</i>					
Dimensioni	CRITERI	Liv. Iniziale	Liv. Base	Liv. Intermedio	Liv. Avanzato
Espressione	<i>Usare tecniche espressive per elaborazioni grafico/plastico/pittoriche.</i>	<i>Esegue disegni schematici senza particolare finalità espressiva.</i>	<i>Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, ed usa il colore in modo appropriato.</i>	<i>Si esprime attraverso il disegno e le attività grafico-pittoriche con intenzionalità e buona</i>	<i>Si esprime attraverso un disegno ricco di particolari. Usa il colore per esprimere sentimenti ed emozioni. Rappresenta</i>

				<i>accuratezza.</i>	<i>e utilizza tecniche grafico-pittoriche in modo creativo.</i>
Originalità	<i>Realizzare manufatti e illustrazioni. Usare tecniche diverse manipolative e coloristiche.</i>	<i>Utilizza strumenti grafici/ pittorici diversi : pastelli, pennarelli, tempere.</i>	<i>Usa diversi tipi di colore: matita, pennarelli, colori a dita, tempere...su spazi estesi di foglio e rispettando contorni definiti.</i>	<i>Usa diverse tecniche coloristiche. Rispetta i contorni definiti nella colorazione che applica con realismo .</i>	<i>Nella coloritura, realizzata con diverse tecniche coloristiche e realismo cromatico, è originale e creativo e rispetta i contorni delle figure con precisione.</i>

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

Praia A Mare Novembre 2020