

Schema per la documentazione dei percorsi relativi alle competenze chiave - P.D.M. 2016-17

DOCENTE/I	Di Costanzo Mara, Antonella Malagoli, Alice Tosatti
TITOLO UNITA' DIDATTICA (termine generico per indicare un'attività didattica omogenea e congruente, a scelta dei docenti può trattarsi di una singola unità, di più unità, di un modulo)	progetto verticale wall-e
DISCIPLINE COINVOLTE	tecnologia, arte, italiano, geografia
CLASSE	2D
TEMPI: da novembre ad aprile	laboratorio informatica 2 h a settimana
COMPETENZE CHIAVE e di cittadinanza promosse dall'unità di apprendimento	IMPARARE AD IMPARARE, SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE, RELAZIONE, PARTECIPAZIONE E FLESSIBILITÀ.

SEQUENZE	DESCRIZIONE SINTETICA ATTIVITA' DIDATTICA	ATTIVITÀ DEL DOCENTE	ATTIVITÀ DELLA CLASSE/ DEI GRUPPI/DEI SINGOLI STUDENTI	TECNOLOGIE IMPIEGATE E FUNZIONI HARDWARE. SOFTWARE, AGGREGATORE	EVENTUALI LINK UTILIZZATI (NEL CASO DI APP VA BENE ANCHE IL LINK A ITUNES)	ASSET (FILE/MATERIALI UTILIZZATI O OTTENUTI) NOME DEL FILE, FORMATO
	Prima parte con le medie si veda sceneggiatura prof Vignocchi					
p r o g e t t o p o n t e 2 D s c u o l a i n f a n z i a	Seconda Parte che cosa significa riciclare	Sensibilizzazione e della classe sul tema del riciclaggio	Brain storming sul significato di riciclare e scrittura alla lavagna dei termini chiave			

		riconoscimento dei principali contenitori dei rifiuti con scheda somministrata a tutti e corretta insieme	gli alunni completano la scheda	lim: collegamento hub scuola		www.
	preparazione materiali per giocare con i bimbi della materna	creazione di alcuni giochi ottenuti con materiale riciclato da far completare ai bambini dell'infanzia.	gli alunni ritagliano le bottiglie portate e fanno i buchi per le palline, che verranno colorati con i bambini dell'infanzia	carta forbici e plastica		
	preparazione presentazione con scratch del gioco rifiuti-amo	l'insegnante divide la classe in tre gruppi come da tabella allegata.				
	gruppo 1: disegno dell'introduzione al gioco del riciclo	l'insegnante spiega al piccolo gruppo come effettuare l'introduzione al gioco: prima scena con i rifiuti seconda scena tutto pulito	i bambini preparano due scenette da inserire come cappello introduttivo al gioco dei rifiuti. Un gruppo esegue i disegni. Un altro gruppo invece fa direttamente utilizzando scratch	pc con uso del programma scratch e mail e password personali dati dalla scuola		https://scratch.mit.edu/projects/208840839/
		insegnante spiega come inserire i disegni e/o le immagini sullo sfondo di scratch (lavorare con tanti sfondi)	I bambini eseguono una parte alla volta. L'esecuzione viene divisa in item più piccoli per dare la possibilità a tutti di capire il meccanismo di funzionamento: - aprire google, - cercare le immagini - scaricarle sul desktop - inserirle in scratch - ripulirle - inserire le vignette			https://scratch.mit.edu/projects/212001919/#editor

	gruppo 2 : creazione dei giochi	gioco del riciclo	- sprite con i bidoni del riciclo e la spazzatura: prendere da goolge, salvare e ritagliare in scartch - creare il movimento: trascina - aggiungere scritte, musica, variabile punti			https://scratch.mit.edu/projects/203509691/#editor https://drive.google.com/drive/folders/1KiLYdLKuYh98Bv7kb-y97j2H5BAeQABP
	gruppo 3: scritta finale animata	creazione della scritta animata ricicli-amo: - sprite con le lettere per formare la parola - d a r e movimento alla singola lettera - dare un nuovo aspetto ad ogni singola lettera	- uso del codice ASPETTO - uso del codice MOVIMENTO: ruota, ingrandisci etc - USO DEGLI SPRITE MULTIPLI			
	presentazione ai bambini dell'infanzia e ai genitori della nostra classe.					https://drive.google.com/drive/folders/1KiLYdLKuYh98Bv7kb-y97j2H5BAeQABP

		l'insegnante ha messo insieme i tre elaborati dei tre gruppi utilizzando il comando : via messaggio. Questo tipo di comando è stato poi affrontato in aprile-maggio con i bambini per giochi più semplici sia dalla maestra che dall'esperta Maria Donzelli per il progetto coding che prevedeva 4 h da spendere sulla classe.				
per sequenze si intendono le fasi dell'attività didattica. Se ci sono fasi preparatorie prima del lavoro in classe, includerle. il numero di 9 è indicativo	descrivere operativamente che cosa si fa nella sequenza. Si ricorda che non è necessario che ogni singola sequenza sia tecnologica o digitale, ma che se si vuole utilizzare come materiale dialoghi, quaderni, appunti, letture, formule,	descrivere che cosa fa (organizza gruppi, lezione trasmissiva, lezione dialogata, ecc.) Naturalmente può essere una sequenza in cui agisce solo lui o insieme agli studenti (in tal caso si riempie anche quella a lato destro)	descrivere che cosa fanno (rispondono oralmente, vanno alla LIM, fanno esercizi interattivi, da soli o a schermo, compiti a casa, ricerca on line, costruiscono presentazioni, ecc.) Naturalmente può essere una sequenza in cui agisce solo loro o insieme al docente (in tal caso si riempie anche quella a lato sinistro)	per aggregatore si intende lo strumento con cui si è deciso di mettere insieme tutti i file digitali dell'unità didattica: software LIM, foglio di disegno digitale, pagina di un sito, ecc. descrivere anche le funzioni utilizzate, come nel caso della LIM	scrivere il titolo del link ed il link vero e proprio; nel caso di link alle pagine interne di un sito si raccomanda di riportare NON il link alla home, ma quello alla pagina specifica!	qui vanno solo elencati i file utilizzati o ottenuti nel corso della sequenza. Vanno elencati sinteticamente con 1) nome del file (uguale a quello del file che viene allegato) 2) formato (.zip, .doc, .xls, .wav, .flv, ecc.) Conservate i file per eventuali altre integrazioni a questa scheda.