

Scheda di progettazione

Elementi da definire nella progettazione dell'attività

Descrizione contesto, sottolineando obiettivo di partenza

- Insegnanti: Loretta Babbini, Barbara Vignoni
- Ambito linguistico antropologico
- Classe III A scuola primaria
- Istituto Comprensivo "B. Gigli" scuola primaria " Lorenzo Lotto"
- RECANATI (MC)

Definire gruppo di lavoro/organizzazione lato docente

Il progetto coinvolge una classe terza primaria.
Le attività vengono presentate per le discipline di studio e trasversalmente per l'ambito linguistico espressivo e per la disciplina tecnologia.

Definire obiettivo didattico / educativo

Il progetto viene utilizzato per raggiungere le competenze previste dalle Indicazioni Nazionali per la scuola primaria nelle discipline di studio e le competenze richieste dalle Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari per la tecnologia ed il problem solving.

Il progetto prevede di sviluppare competenze disciplinari e interdisciplinari.

Obiettivi didattici/ educativi

- Conoscere e saper riprodurre le caratteristiche principali di un villaggio preistorico.
- Conoscere l'ambiente fluviale e riprodurre le principali caratteristiche.
- Utilizzare materiali di diversa tipologia per la realizzazione di un elaborato polimaterico.
- Utilizzare diversi tipi di linguaggio linguistico espressivo per esplicitare le dinamiche progettuali ed i contenuti disciplinari.

- Utilizzo di Scratch e la programmazione a blocchi per la realizzazione di progetto in cui si evidenziano le caratteristiche del villaggio preistorico.
- Saper lavorare in gruppo.
- Saper condividere idee e prendere decisioni condivise.

Descrivere l'attività/percorso/sfida

Tematica: la struttura di un villaggio preistorico.

Attività: costruzione di un plastico e realizzazione di un file con Scratch.

Innesco: La vita dell'uomo primitivo era molto avventurosa! Il progetto Lettura di istituto ha come tematica "L'avventura". Vogliamo realizzare un riproduzione della vita dei primi uomini per raccontarla virtualmente ai bambini di altre classi che lavorano con la dad. Come lo possiamo fare?

1. Riunione istruttiva fatta in un incontro virtuale con Meet a gruppo classe intero.

Si spiega agli alunni con un supporto visivo qual è l'ambito del progetto. Che cosa andranno a realizzare sia come artefatto manuale che tecnologico.

Si definiscono gli obiettivi generali condivisi e si promuove la ricerca autonoma di materiale utile come documentazione.

Si chiede se ci sono domande o se qualcosa non è chiaro.

2. Definire

Si formano gruppi di 5 elementi.

Somministrazione di domande stimolo per definire le fasi attuative.

Viene presentato il materiale raccolto e ridefiniti gli obiettivi condivisi.

Compilazione delle schede di lavoro di gruppo.

Formazione dei gruppi.

2.2 **Ideare**

Ogni gruppo raccoglie le idee, creando quattro possibili soluzioni al problema.

Nel confronto tra pari nel gruppo verranno negoziate le varie proposte ed idee e verrà condivisa ed argomentata la scelta fatta.

2.3 **Progettare**

Concretizzazione del progetto che sarà realizzato comprensivo di specifiche e particolari.

3 **Realizzare**

Realizzazione degli artefatti, sia concreti che tecnologici.

4.1 **Verificare**

Si riprende il progetto e lo si confronta con gli artefatti realizzati. Si definiscono le differenze ed eventuali riconsiderazioni e/o riprogettazioni.

4.2 **Illustrazione**

Restituzione del processo progettuale al resto della classe con messa in evidenza dei punti di forza e di debolezza.

4.3 **Analizzare**

Ogni gruppo prende spunto dalle osservazioni esterne per analizzare errori e potenzialità del proprio lavoro al fine di pensare a migliorie.

5. **Riunione conclusiva.**

Riflessione personale mediante la compilazione della scheda di autovalutazione.

Definire gli strumenti per finalizzare attività scelta (esempi)

Descrivere gli strumenti scelti e le motivazioni (ad es. stampante 3D, Kit Robotica, Software dedicata come Minecraft, ambienti di programmazione, software per creazione video, audio ecc.)

Computer e tablet personali per la condivisione, incontri virtuali per le varie fasi, la ricerca di documentazione, l'illustrazione e realizzazione.

Meet, Scratch

Libro di testo per un primo approccio all'argomento e consultazione

Materiali di diversa tipologia (legno, carta, plastica, colla, etc.) per la realizzazione dell'artefatto concreto.

Definire criteri per la creazione dei gruppi

Si formeranno quattro gruppi da cinque elementi. Ognuno di questi gruppi lavorerà in modo autonomo. I gruppi saranno formati in maniera che in ciascuno siano presenti competenze diverse:

- abilità grafica;
- competenza nella espressione linguistica;
- abilità organizzativa;
- abilità tecnologica;
- abilità di organizzazione spaziale.

Ruoli di ogni alunno:

1. disegnatore - esperto tecnico - costruttore
2. portavoce moderatore - costruttore
3. esperto programmatore
4. verbalizzatore - programmatore

Una volta definito il progetto da realizzare, gli esperti programmatori procedono alla realizzazione su scratch, mentre i costruttori procedono alla realizzazione dell'artefatto concreto.

Le insegnanti formano i gruppi, poi gli alunni si assegnano i ruoli autonomamente.

Definire la tempistica rispetto ad altre attività in classe (indicativamente)

Il percorso inizierà a maggio e terminerà a giugno. Si svolgeranno le attività per tre ore a settimana. (Il tempo verrà rimodulato a seconda delle necessità per la modalità totalmente a distanza)

Definire la presentazione del metodo di lavoro agli studenti

I bambini saranno informati sulle modalità di lavoro, in particolare sulla definizione delle varie fasi. Si metterà l'accento sull'importanza dell'ideazione e della progettazione iniziale. Verranno di volta in volta esplicitati agli alunni i tempi per la realizzazione di ogni fase.

Definire le aspettative

Ci si aspetta che:

gli alunni collaborino in un clima disteso e di condivisione, consolidino le competenze in merito all'argomento trattato e diventino più esperti nell'uso di Scratch.