

Cambio look cambio misura

Docenti di D.D. FRANK - XXV APRILE e I.C. ALVARO-GOBETTI-GOBETTI e I.C. ILARIA ALPI - CROCE e I.C. ILARIA ALPI - DELEDDA e I.C. ALVARO-GOBETTI-GOBETTI-SCLARANDI

Ilaria Iotti - Anna Teresa Affinito - Sonia Compassi - Simonetta Marchese - Rita Rosaria Petrillo

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

Classe quarta - Scuola primaria

DISCIPLINE COINVOLTE

Matematica
Tecnologia
Geografia

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Pensiero Computazionale

COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

Prerequisiti:

- Saper svolgere le moltiplicazioni e le divisioni con le potenze del 10;
- Competenza digitale: Scratch;
- Conoscere le unità di misura: lunghezza, massa, capacità, valore;
- Competenze sui termini topologici.

Competenze da raggiungere:

- Competenze sulle equivalenze;
- Miglioramento delle competenze digitali;
- Sviluppo del pensiero computazionale.

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo **progettato e preparato** l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 1

DURATA: Variabile

RISORSE: PC; programma Scratch; connessione internet

AZIONI:

- Programmare un gioco su Scratch;
- Verificare il corretto funzionamento del programma.

OBIETTIVI: Creare un gioco didattico sulle equivalenze

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo **progettato e preparato** l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 2

DURATA: Variabile

RISORSE: PC; programma Scratch; connessione internet

AZIONI:

- Stabilire suddivisione della classe in gruppi: metà classe con scratch e metà in attività unplugged (vedi attività didattica TAB STRISCIA);
- Stabilire i sottogruppi eterogenei di scratch di 2 o 3 bambini;
- Stabilire i tempi e turni di rotazione dei sottogruppi
- Calendarizzazione delle diverse unità di misura da presentare.

OBIETTIVI: Predisposizione dell'ambiente e delle risorse all'avvio dell'attività.

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 3

DURATA: 1 ora

RISORSE: PC/Tablet; LIM; Scratch; connessione internet

AZIONI:

- Divisione gruppi e denominazione di questi da parte dei bambini;
- Descrizione delle funzionalità di Scratch;
- Indicazioni sulla durata della turnazione all'interno del gruppo;
- Presentazione dell'attività e del gioco didattico;
- Avvio dell'attività in modo autonomo dell'alunno con supervisione dell'insegnante.

OBIETTIVI: Consolidare la conoscenza dell'unità di misura proposta

RESTITUZIONE E VALUTAZIONE



Raccontiamo, passo dopo passo, come è avvenuta la restituzione e valutazione, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza

- Condivisione del gradimento e della riuscita del gioco didattico;
- Autovalutazione con brainstorming tramite post-it.

LICENZA

- [CC BY-NC-SA](#)

