

**La scuola al tempo del coronavirus ve lo raccontano i bambini della
III B - A.S. 2020-2021**

I.C. Pascoli-Alvaro-Siderno

Gabriella Caccamo

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

Bambini della classe III-scuola primaria

DISCIPLINE COINVOLTE

Tecnologia, educazione all'immagine, scienze

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Riconnessioni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:

- **Sviluppare il pensiero computazionale**
- **Avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica**
- **Favorire l'inclusione**

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- **Un linguaggio di programmazione**
- **Un'Autonomia operativa**
- **L'inclusione**

Racconta, passo dopo passo, come progettare e preparare l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

AZIONI:

- Introduzione al pensiero computazionale
- Attività di informatica con il sito “Programma il futuro”
- Attività unplugged con pixel art “autunnali, natalizie, di carnevale, per la festa della mamma”
- Attività unplugged con ozobot “creazione di storie con ozobot”
- Attività per creare un giardino in classe
- Attività per creare un cartellone con le date dei compleanni di tutti gli alunni
- Attività per creare un fossile di dinosauro

DURATA

COMPLESSIVA:

Intero anno
scolastico

RISORSE:

Pennarelli, cartoncini, robot(Ozobot), cartelloni, pasta secca, vasi, terriccio per semina, piantine.

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

AZIONE	DURATA	RISORSE NECESSARIE
Gli alunni realizzano attività autunnali con pixel Art Gli allievi eseguono attività natalizie con pixel Art Gli alunni si cimentano con attività di carnevale con pixel Art Attività di informatica sul sito "Programma il futuro" Gli allievi fanno attività per la festa della mamma con pixel Art Gli alunni disegnano bigliettini di auguri per il compleanno di ogni alunno/a	60 minuti per ogni attività nel corso dell'anno	Quaderni , colori a matita o pennarelli Cartoncini,colori a matita o pennarelli Cartelloni Tablet
La classe disegna storie per realizzare percorsi con Ozobot	120 minuti	Cartoncini, colori e pennarelli
La classe realizza un fossile di un dinosauro	120 minuti	Colla e pasta secca
La classe realizza attività di semina in classe	60 minuti	

RESTITUZIONE

Racconta come impostare la restituzione e la valorizzazione dell'esperienza.



Le attività di questo progetto si svolgono nel corso dell'anno scolastico. Questo progetto si chiama Inclusion e comprende svariate attività creative di coding unplugged, mirate all'acquisizione del pensiero computazionale che si possono realizzare senza connessione. In particolare coding unplugged con Pixel Art e coding unplugged con la robotica, «Ozobot». Ci sono anche attività che riguardano l'ambito storico "il dinosauro", l'ambito scientifico "seminiamo in classe", l'ambito artistico "bigliettini di auguri per la festa del papà, la pagella scolastica per la festa della mamma, cartelloni". Ogni attività è finalizzata: ad aiutare i bambini a sviluppare il pensiero creativo per giungere alla soluzione di un problema; a favorire un apprendimento multidisciplinare; a realizzare l'inclusione dei bambini diversamente abili.



VALUTAZIONE

Racconta come valutare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento prefissati?

La verifica si svolge in itinere e a fine attività attraverso l'osservazione diretta delle abilità e dei comportamenti. Per la valutazione si tiene conto dei livelli di partenza, dell'impegno dimostrato e delle effettive possibilità di ciascun allievo,

”

