

Guarda cosa c'è dentro!

Infanzia, primaria e secondaria di primo grado.

Patrizia Chine', Maria Concetta De Florio,
Alessandro Tonini Bossi

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

Infanzia, primaria e secondaria di primo grado.

DISCIPLINE COINVOLTE

Campo d'esperienza: La conoscenza del mondo.
Tecnologia
Inglese
Matematica

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Essere digitali

COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

Indica qui in un elenco puntato, per esempio:

- Conoscere le parti del computer.
- Competenze multilinguistica.
- Competenza digitale.
- Saper collaborare in gruppo.
- Saper classificare

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: 1 ora

RISORSE: Questionario o conversazione sulla conoscenza dei componenti del computer.

AZIONI:

- conversazione o compilazione di un questionario per una valutazione iniziale su ciò che i bambini/ragazzi sanno del computer.

OBIETTIVI: Riflettere sul funzionamento e le parti che compongono un computer.

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 2

DURATA: 5
incontri

RISORSE: Un vecchio computer, cacciavite, macchina fotografica, computer funzionante, rete internet, fogli,

AZIONI:

Indica qui in un elenco puntato, le azioni svolte durante l'attività in classe.

- Osservazione dell'interno di un computer e dei suoi componenti esterni.
- Divisione in piccoli gruppi, descrizione e classificazione dei componenti assegnati a ciascun gruppo.
- Foto e stampa dei componenti.
- Creazione di un gioco memory cartaceo per i più piccoli e digitale per i più grandi attraverso app come Word Wall, Learning apps o Educaplay
- Momenti di gioco.

OBIETTIVI: Conoscere le parti di un computer attraverso il gioco e l'apprendimento collaborativo.

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

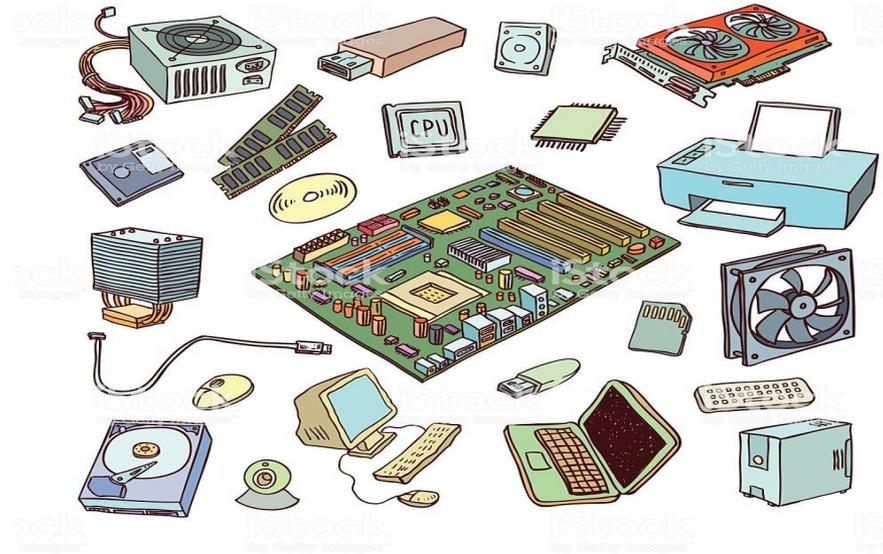
Attraverso l'osservazione dei bambini durante l'attività proposta si valuterà:

- . la capacità di lavorare in gruppo;
- . l'interesse e la partecipazione.

Valutazione degli elaborati prodotti (tessere o gioco digitale)

Questionario di autovalutazione.

”



CONSIGLI

Per la creazione di giochi digitali si può scegliere una delle seguenti app: Word Wall, Learning apps o Educaplay.



LICENZA

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

