



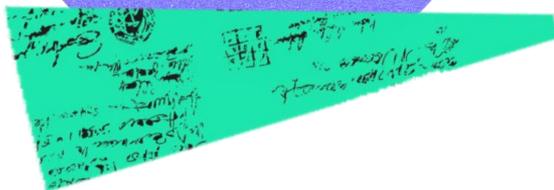
# **Documento di progettazione realizzazione e condivisione dell'attività didattica**

**RICONNESSIONI**

# Le api ci fanno vivere!

"D. Folis" - Primaria - I.C. PINO TORINESE

Roberta De Macchi



# Presentazione attività



## Destinatari

Alunni scuola primaria - classe prima / seconda

## Discipline coinvolte

- Scienze e Tecnologia
- Italiano
- Matematica

## Obiettivi di apprendimento

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

- Inserire in autonomia almeno uno sfondo in un progetto scratch
- Inserire in autonomia almeno uno sprite in un progetto scratch

### Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- Le principali caratteristiche della vita delle piante e soprattutto di quelle che forniscono cibo per uomini e animali
- Le principali caratteristiche della vita delle api
- Lo strumento di programmazione scratch

# Verifica



Gli alunni realizzeranno in un piccolo gruppo (da n.3 persone) un progetto Scratch con protagonista un'ape.

Gli alunni, uno per volta, alla presenza dell'insegnante, imposteranno un nuovo progetto inserendo uno sfondo e uno sprite a loro piacimento.

**DURATA TOTALE DELL'ATTIVITÀ:**

15 ore

<b>Durata:</b>	<b>Azioni:</b>	<b>Risorse necessarie:</b>
1 ora	<p>A gruppetti, gli alunni osservano, si confrontano, riordinano le azioni proposte dalle carte, secondo la logica del raggiungimento dell'obiettivo proposto.</p> <p>Realizzano alcuni diagrammi scegliendo fra alcuni obiettivi proposti</p>	<p>Carte con immagini di azioni, realizzate manualmente .</p> <p>Fogli con diagrammi di flusso da completare</p>
1 ora	<p>Conoscenza e approccio al corso A di code.Org; lavoro di gruppo, a coppie, individuale.</p> <p>A coppie o individualmente a seconda dei livelli di interesse e capacità personali, svolgono i primi esercizi del corso b di code.Org</p>	<p>LIM, PC, connessione a internet</p>

# Scaletta



<b>Durata:</b>	<b>Azioni:</b>	<b>Risorse necessarie:</b>
½ ora	Conoscere le piante a partire dai loro semi. Gli alunni osservano il proprio frutto, lo disegnano e si concentrano sui semi, preparano presentazione a voce ai compagni.	Frutti diversi, coltello contenitori,
½ ora	realizzano scheda di presentazione in apprendimento creativo e si dividono le parti da esporre ai compagni	schede da completare, colori, foto,....
1 ora	Presentano ai compagni il proprio frutto	cartellone per attaccare schede, man mano....

# Scaletta



<b>Durata:</b>	<b>Azioni:</b>	<b>Risorse necessarie:</b>
½ ora	Gli alunni ascoltano e comprendono	Lim e internet
½ ora	Gli alunni seminano nell'aiuola in cortile, applicando le conoscenze ricevute. Impostano il diario della crescita della piantina	Semi, attrezzi da giardino, terriccio, aiuola Fogli predisposti

# Scaletta



<b>Durata:</b>	<b>Azioni:</b>	<b>Risorse necessarie:</b>
1 ora e mezza	Gli alunni ascoltano e comprendono le informazioni sulla vita delle api; osservano fotografie, osservano, toccano e annusano gli oggetti portati dall'apicoltore. Gli alunni accolgono informazioni a gruppetti;	Lim e internet, tavoli e sedie  Fogli e matite, pennarelli
1 ora e mezza	Gli alunni disegnano e spiegano quanto imparato	Fogli e matite, pennarelli

# Scaletta



<b>Durata:</b>	<b>Azioni:</b>	<b>Risorse necessarie:</b>
1 ora e mezza	Uscita sul campo in occasione della impollinazione dei ciliegi Con l'aiuto dell'apicoltore, gli alunni osservano dal vero le api, ascoltano spiegazioni ulteriori. Fanno le foto	Accompagnamento sul campo a cura dei genitori Apparecchio per foto.
1 ora e mezza	Gli alunni montano una piccola mostra sull'esperienza dividendosi le parti da presentare	Fogli e matite, pennarelli, stampante a colori, fogli di carta, cartelloni, cancelleria

# Scaletta



<b>Durata:</b>	<b>Azioni:</b>	<b>Risorse necessarie:</b>
mezz'ora	Gli alunni ascoltano, interagiscono nella presentazione di Scratch	Lim, pc per ogni coppia o gruppo, Internet
2 ore	Gli alunni sperimentano e creano a piccoli gruppi una storia di un'ape, inventata da loro	Aula 3.0 - PC per ogni gruppo - Internet
1 ora e mezza	Ascoltano e partecipano alla condivisione e autovalutazione fra pari	Aula 3.0 - PC per ogni gruppo - Internet

# Preparazione



## Durata complessiva:

30 ore

## Risorse:

Conoscere Scratch e l'apprendimento creativo attraverso un corso significativo su questi temi. Apicoltore professionista in collaborazione

## Azioni:

Seguire un corso su Scratch, sperimentare ed esercitarsi, confrontarsi con colleghi.

Progettare il percorso attraverso la scaletta delle lezioni.

Procurarsi il materiale, fotocopiare e predisporre schede, accertarsi della disponibilità di aula informatica e apparecchi

# Documentazione e Condivisione



Le attività sono state condotte in buona parte prima dell'inizio del corso. Ogni passaggio ha dato i suoi meritati frutti, nonostante la giovane età e inesperienza degli allievi.

La sperimentazione di Scratch in vista della realizzazione in piccolo gruppo mi ha sorpreso per la differenza di interesse che i bambini hanno avuto verso funzioni diverse dello strumento: chi più il suono, chi il movimento dello sprite, chi i messaggi, chi la ricerca di sprite e la possibilità di disegnare .

Gli alunni si sono molto interessati tutti alla programmazione creativa con scratch, anche chi è più in difficoltà nell'esprimersi nelle normali discipline .

Link del prodotto finale condiviso con la classe: <https://scratch.Mit.Edu/projects/851645635/>

## Consigli

## Licenza



- CC BY-NC-ND