

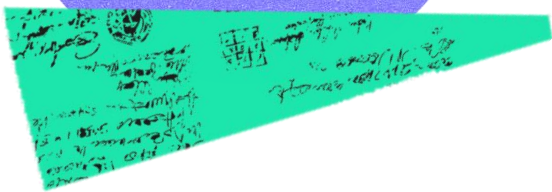
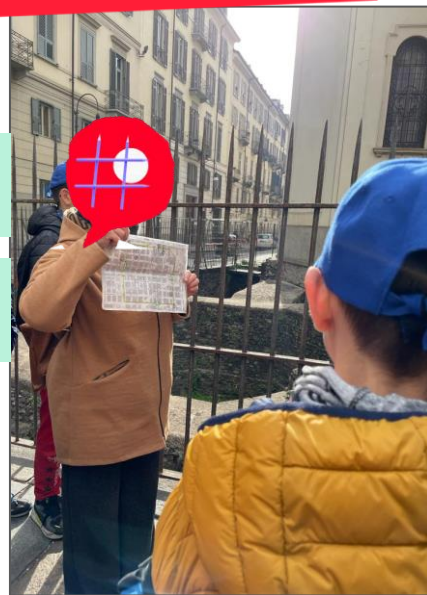
# **Documento di progettazione realizzazione e condivisione dell'attività didattica**

**RICONNESSIONI**

# “A spasso per la città”

Primaria Margherita di Savoia

Domenica Fulgido



# Presentazione attività



## Destinatari

Percorso in continuità dalla classe prima alla quinta primaria

## Discipline coinvolte

- storia
- geografia
- italiano
- matematica
- arte e immagine
- irc
- inglese

## Obiettivi di apprendimento

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

- Gestire in autonomia un dispositivo
- Acquisire dimestichezza con tutte le componenti della programmazione (strutture sequenziali, condizioni, situazioni ricorsive, variabili, liste, ecc.).

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

- Conoscere i fondamenti teorici del pensiero computazionale e degli strumenti
- App per uso scolastico

# Verifica



Autovalutazione dell'esperienza formativa

- Finale, con compito di realtà
- Verifica degli obiettivi tramite osservazione del processo di apprendimento degli studenti
- Verifica qualitativa tramite osservazione del diario di bordo

Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
Dalla prima sino in terza	Costruzione di ambienti e di elementi costitutivi dell'ambiente città, sfruttando materiali di recupero.	Materiali di facile consumo e di riciclo ( cartoncino, scatolette piccole di varie forme, carta crespata, carta alluminio, etc)
	Introduzione al pensiero computazionale e realizzazione di piccoli percorsi di coding	Realizzazione di frecce colorate indicanti le diverse direzioni e di un reticolo a pavimento, in cui collocare gli edifici e gli alberi realizzati.
	Introduzione e uso di " Scratch Junior"	Attività ludiche per approcciarsi all'app.
	Percorsi con uso di Blue Bot su griglie costruite dai bambini	Storytelling
Dalla terza sino in quinta	Conoscenza e uso di Ozobot	Percorsi
	Uso di Lego spike Prime	Dalla manipolazione di oggetti costruiti con materiali di riciclo alla costruzione di elementi automatizzati
	Conoscenza di app per la costruzione di giornalini e storytelling	Carta e app ( Comics e per modificare immagini)

# Preparazione



Racconta, passo dopo passo, come preparare l'attività didattica, cosa è necessario fare prima di iniziare ad erogare l'attività in classe.

## Durata complessiva:

Quinquennio

## Risorse:

Progettare l'attività. Avere a disposizione i dispositivi mobili e la classe dovrà possedere una Lim o una DB e una rete cablata. Procurarsi il necessario per la costruzione dei vari ambienti

## Azioni:

Presentazione dell'attività e degli strumenti. Sperimentazione e manipolazione del materiale e dei dispositivi anche a coppie e con la sorveglianza di un adulto/tutor.

Individuazione di un' applicazione didattica.  
Esecuzione in classe delle attività e allenamento a casa.

Verifica e questionario di gradimento per alunni e famiglie.

# Documentazione e Condivisione



## Consigli

Libri, siti web e app per rendere l'attività incredibile.

“Officina del Coding” e «Coding 4-5 - Programmare è un gioco»

“Hello Ruby-avventure nel mondo del coding”

App:

<https://www.scratchjr.org/>

<https://code.org/>

<https://blockly-games.appspot.com/>

<https://apps.apple.com/it/app/comicbook/id436114747> oppure  
<https://apps.apple.com/it/app/comic-book-viewer/id957475715>

## Licenza



- CC BY-NC-SA