

Istituto Comprensivo Statale "Mercogliano"

Scuola dell'Infanzia a.s. 2019-2020

Unità di Apprendimento "Società 2.0: luci ed ombre"	
Denominazione	<p><b><i>A SCUOLA CON UN PC</i></b></p> <p>"Se si insegna ad un bambino a programmare in qualche linguaggio informatico, questo esercizio logico lo renderà padrone e non schiavo del computer " (Umberto Eco)</p> <p>Il rafforzamento e l'arricchimento dell'identità del bambino, attraverso l'uso di un linguaggio multimediale, contribuisce alla crescita nella sua totalità; un primo approccio alla multimedialità di tipo ludico-creativo, favorisce la familiarizzazione con il computer attraverso una sperimentazione diretta ed attiva.</p>
Compito significativo e/o prodotto	Riproduzione di un balletto
<p><b>Competenze chiave e relative competenze specifiche</b> <i>Competenze chiave trasversali alle discipline e competenze chiave europee per l'apprendimento permanente 2018</i></p>	<p><b>Evidenze</b> <i>Evidenze osservabili per la valutazione rilevate dai Traguardi di competenza delle Indicazioni Nazionali 2012: costituiscono i criteri per la valutazione delle competenze attese e si riportano nel piano di lavoro e nella rubrica valutativa</i></p>
<p><b>Competenza digitale</b> La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cibersecurity),</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore.</li> <li>• Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante.</li> </ul>

<p>le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende l'importanza della tecnologia relativa agli strumenti adeguati all'età, ma accoglie l'aiuto dell'adulto, che invita a scoprire, utilizzare e beneficiare di strumenti insostituibili quali il gioco costruttivo, imitativo, sociale, corporeo, linguistico ed altro ancora.</li> </ul>
<p><b>Competenza imprenditoriale</b>  La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esprime curiosità e apertura al nuovo e ai cambiamenti</li> <li>• Si mette in gioco, accettare le sfide.</li> <li>• Assume e porta a termine compiti e iniziative condivise.</li> <li>• Trova soluzioni nuove, iniziando ad adottare strategie di problem solving.</li> </ul>
<p><b>Competenza multilinguistica (Inglese)</b>  È la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare, in linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un Paese come quadro comune di interazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produce parole e semplici frasi memorizzate in relazione all'esperienza.</li> </ul>
<p><b>Competenza matematica</b>  La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico – matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, ne scopre le funzioni e i possibili usi.</li> </ul>

<p>La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</p>	
<p><i>Sono gli obiettivi di apprendimento ed individuano i campi del sapere al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze</i></p>	
<p><b>ABILITÀ</b></p>	<p><b>CONOSCENZE</b></p>
<p>Riconoscere le funzioni principali del computer. Saper produrre immagini utilizzando tecniche di vario tipo.</p> <p>Saper partecipare a rappresentazioni teatrali e musicali. Comunicare attraverso le espressioni corporee e vocali.</p> <p>Arricchire il patrimonio lessicale. Saper formulare ipotesi sui significati di nuove parole e scoprire il significato di parole nuove.</p> <p>Saper mettersi alla prova in semplici balli di gruppo.</p>	<p>Il PC e i suoi componenti principali. Le tecniche grafico-pittoriche. La manipolazione di materiale vario.</p> <p>Le rappresentazioni di vario tipo. La percezione e la produzione musicale.</p> <p>I vocaboli nuovi. Il significato di parole. I termini linguistici diversi dalla lingua madre.</p> <p>La coreografia di gruppo.</p>
<p><b>PERCORSI</b></p>	
<p>Utenti destinatari</p>	<p>Alunni di 4 anni</p>
<p>Prerequisiti</p>	<p>Conoscenza dei nuovi media Ascoltare ed eseguire le consegne</p>
<p>Fasi di applicazione</p>	<p>Febbraio/Marzo/Aprile</p>
<p>Tempi</p>	<p>1 ora al giorno una volta a settimana per un totale di 8 ore</p>

Esperienze attivate	<input type="checkbox"/> laboratorio <input type="checkbox"/> problem solving <input type="checkbox"/> attività manipolative <input type="checkbox"/> riproduzione di balletti
Metodologia	<input type="checkbox"/> Lavori di gruppo <input type="checkbox"/> Problem solving <input type="checkbox"/> Cooperative learning <input type="checkbox"/> Didattica laboratoriale <input type="checkbox"/> Discussioni e riflessioni
Risorse umane interne/esterne	<b>Interne</b> <input type="checkbox"/> Docenti delle sezioni dei bambini di 4 anni <input type="checkbox"/> Alunni
Strumenti	<input type="checkbox"/> Materiale di facile consumo. <input type="checkbox"/> Pannelli di cartone <input type="checkbox"/> Materiale vario per le finiture <input type="checkbox"/> Tablet <input type="checkbox"/> Computer <input type="checkbox"/> LIM
Valutazione	<input type="checkbox"/> Valutazione dei campi di esperienza: rilevazione delle abilità acquisite <input type="checkbox"/> Valutazione di processo: impegno e partecipazione, rispetto delle consegne

### LA CONSEGNA AGLI ALUNNI

*Per consegna di intende il documento che i docenti consegnano agli alunni sulla base del quale essi si attivano per realizzare il prodotto nei modi e nei tempi definiti*

Titolo UDA	“A SCUOLA CON UN PC”
Cosa si chiede di fare	Osservare e riprodurre balletti con il supporto del computer, tablet, ecc...
In che modo	Attraverso la ricerca e la scelta condivisa con il gruppo
Quale prodotto	Esecuzione di balletti
Che senso ha (a cosa serve e per quali apprendimenti)	Scoprire l'utilizzo di strumenti tecnologici per ricercare e riprodurre nuovi balletti
Tempi	8 ore
Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)	Computer, Lim, tablet
Criteri di valutazione <i>L'insegnante esplicita quali evidenze saranno oggetto della sua osservazione e- quali strumenti utilizzerà</i>	Saranno valutati creatività, gestione delle emozioni, capacità di relazione interpersonale

#### PIANO DI LAVORO UDA

Unità di apprendimento: “A SCUOLA CON UN PC”
Coordinatore: le insegnanti della sezione
Altri docenti del team: //////////////

Fasi/Titolo	Attività		Strumenti	Esiti	Tempi	Soggetti	Evidenze per la valutazione
	Cosa fanno gli alunni	Cosa fa il docente					
1	<p>Osservare e denominare le parti di un computer o tablet.</p> <p>Colorare e completare con tecniche manipolative disegni inerenti il PC.</p>		Tablet, computer, Lim		3 ore	Alunni Insegnanti	Si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione.
2	Ricerca con LIM o tablet nuove balletti				1 ora	Alunni Insegnanti	Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni. Comprende l'importanza

							della tecnologia relativa agli strumenti adeguati all'età.
3	Riprodurre in gruppo i balletti				2 ore	Alunni Insegnanti	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, ne scopre le funzioni e i possibili usi. Esprime curiosità e apertura al nuovo e ai cambiamenti. Trova soluzioni nuove, iniziando ad adottare strategie di problem solving.
4	Riprodurre singolarmente i movimenti memorizzati				2 ore	Alunni Insegnanti	Si mette in gioco, accetta le sfide. Assume e porta a termine

							compiti e iniziative condivise. Produce parole e semplici frasi memorizzate in relazione all'esperienza.