

Istituto Comprensivo Statale "Mercogliano"

Scuola dell'Infanzia a.s. 2019-2020

Unità di Apprendimento "Società 2.0: luci ed ombre"	
Denominazione	<p>"IL MIO AMICO COMPUTER"</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	Drammatizzazione
<p>Competenze chiave e relative competenze specifiche <i>Competenze chiave trasversali alle discipline e competenze chiave europee per l'apprendimento permanente 2018</i></p>	<p>Evidenze <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>Competenza digitale 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), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore. • Familiarizza con l'esperienza della multimedialità. • Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante. • 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.
Competenza alfabetica funzionale (Italiano) È la capacità di individuare, comprendere, esprimere creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitale attingendo a varie discipline e vari contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo.	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprende narrazioni, racconta, chiede e offre spiegazioni
Competenza imprenditoriale 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.	<ul style="list-style-type: none"> • Esprime curiosità e apertura al nuovo e ai cambiamenti • Si mette in gioco, accetta le sfide. • Assume e porta a termine compiti e iniziative condivise. • Trova soluzioni nuove, iniziando ad adottare strategie di problem solving.
Competenza multilinguistica (Inglese) 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	<ul style="list-style-type: none"> • Produce parole e semplici frasi memorizzate in relazione all'esperienza.
Competenza matematica 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,	<ul style="list-style-type: none"> • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, ne scopre le funzioni e i possibili usi.

<p>l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. 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>	
ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le funzioni principali del computer. • Saper drammatizzare e rappresentare graficamente le storie inventate. • Saper produrre immagini utilizzando tecniche di vario tipo. • Saper partecipare a rappresentazioni teatrali e musicali. • Arricchire il patrimonio lessicale. • Saper formulare ipotesi sui significati di nuove parole e scoprire il significato di parole nuove. Analizzare i ruoli dei personaggi della storia narrata, rielaborare in sequenza la storia narrata, inventare frasi conclusive di testi narrati. • Conoscere il significato di alcune parole in una lingua diversa dalla propria 	<ul style="list-style-type: none"> • Il PC e i suoi componenti principali. • La drammatizzazione. • I colori derivati. • Le tecniche grafico-pittoriche. La manipolazione di materiale vario. • Le rappresentazioni di vario tipo. • I vocaboli nuovi. • Il significato di parole. • Il significato di messaggi verbali e non (grafici, iconografici, simbolici). • Gli elementi principali di un racconto. • La successione temporale di storie ascoltate. Le relazioni causa-effetto. • I termini linguistici diversi dalla lingua madre
PERCORSI	
Utenti destinatari	Alunni di 5 anni
Prerequisiti	Conoscenza dei nuovi media Ascoltare ed eseguire le consegne
Fasi di applicazione	Febbraio/Marzo/Aprile
Tempi	1 ora al giorno una volta a settimana per un totale di 12 ore
Esperienze attivate	<input type="checkbox"/> laboratorio

	<input type="checkbox"/> problem solving <input type="checkbox"/> attività manipolative <input type="checkbox"/> riproduzione di una storia liberamente inventata
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	Interne <input type="checkbox"/> Docenti delle sezioni dei bambini di 5 anni <input type="checkbox"/> Alunni
Strumenti	<input type="checkbox"/> Materiale di facile consumo. <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 si 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	“IL MIO AMICO COMPUTER”
Cosa si chiede di fare	Elaborare una drammatizzazione mediante computer, tablet, ecc...
In che modo	Attraverso la ricerca e la scelta condivisa con il gruppo

Quale prodotto	Drammatizzazione
Che senso ha (a cosa serve e per quali apprendimenti)	Scoprire l'utilizzo di strumenti tecnologici per elaborare e riprodurre una drammatizzazione
Tempi	12 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: "IL MIO AMICO COMPUTER"
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	Osservano e denominano le parti di un computer o tablet. Colorano e completano	Invita ad osservare; denomina le parti del computer o tablet. Propone attività con	Tablet, computer, Lim	Conversazioni	4 ore	Alunni Insegnanti	Si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione come spettatore e come attore.

	con tecniche manipolative disegni inerenti il PC.	diverse tecniche manipolative.					Familiarizza con l'esperienza della multimedialità.
2	Inventano una storia inerente agli strumenti tecnologici	Guida alla elaborazione di una storia inerente agli strumenti tecnologici.	Tablet, computer, Lim	Processo di organizzazione del lavoro che porterà alla produzione finale.	2 ore	Alunni Insegnanti	Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni. Ascolta e comprende narrazioni, racconta, chiede e offre spiegazioni. Comprende l'importanza della tecnologia relativa agli strumenti adeguati all'età.

3	Riproducono la storia inventata.	Fa drammatizzare la storia.	Tablet, computer, Lim	Realizzazione del prodotto finale.	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	Riproducono la storia mediante la ricerca di canzoni e la realizzazione della relativa scenografia.	Fa drammatizzare la storia con il supporto di canzoncine e scenografia.	Tablet, computer, Lim	Realizzazione del prodotto finale.	4 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.
--	--	--	--	--	--	--	--