**Progettazione di Coding**

|  |  |
| --- | --- |
| **Destinatari** | Classi quarte |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Titolo dell’attività** | QUARTALAND | |
| **Disciplina/e coinvolte** | ITALIANO | |
| **Traguardi di competenza**  *Cfr. Indicazioni Nazionali*  *Max 2* | * Scrive semplici testi legati all’esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; * Rielabora testi completandoli e trasformandoli per organizzare le informazioni in modo chiaro. | |
| **Dimensioni di competenza**  *Max 3 scritti all'infinito* | * Riconoscere vari tipi di testo e le loro caratteristiche sulla base di modelli dati. * Scrivere una fiaba completa della struttura e degli elementi essenziali del genere testuale * Organizzare ed esporre i contenuti approfonditi davanti ad un pubblico | |
| **Prerequisiti richiesti**  *(conoscenze e abilità che i bambini devono già possedere per poter affrontare l’attività in modo ottimale)* | * Riconoscere la fiaba come testo fantastico (lavoro classe terza) * Comprendere il significato di un testo * Organizzare il lavoro all’interno del gruppo * Sintetizzare le informazioni raccolte * Orientarsi all’interno di un reticolo * Conoscere l’ortografia e la punteggiatura | |
| **Indicatori osservabili**  *Sono da esprimere dal punto di vista degli studenti, scritti in ottica SMART: le conoscenze e le abilità che gli studenti acquisiranno e gli atteggiamenti che potrebbero sviluppare.*  *Max 4 scritti alla III persona singolare* | * Riconosce la struttura della fiaba e i suoi elementi * Utilizza gli elementi della fiaba all’interno della sua scrittura * Scrive in modo corretto un elaborato dal punto di vista grammaticale e ortografico * Espone il proprio lavoro ad un grande gruppo | |
| **Articolazione e timing delle attività**  *Descrivere la sequenza logica delle attività previste, usando un linguaggio chiaro. Si chiede di specificare sempre le consegne e gli stimoli che vengono dati agli studenti.*  ***Questi passaggi dovrebbero essere sufficientemente dettagliati per poter replicare l’attività in un contesto simile.***  *Spiega il ruolo degli studenti e il ruolo dell’insegnante per ogni attività. Attenzione anche a* ***specificare i momenti nei quali si va a valutare.*** | ***L’intero progetto deve essere articolato per una durata massima di 8 ore: specificare per ogni azione la tempistica necessaria.***  *DOMANDE GUIDA:*   * *Come viene messo in gioco il pensiero computazionale/strategico/critico e la creatività?* * *Che strumenti di coding unplugged/plugged utilizzo?*   ***Inserire tutti i riferimenti ai materiali prodotti.***  L’EAS è inteso come attività di accoglienza all’inizio della classe quarta e riprende il genere letterario della fiaba in parte già affrontato in classe terza. Il focus è incentrato sulla capacità dei bambini di produrre una fiaba con l’utilizzo di strumenti di coding unplugged. | |
| ***ANTICIPARE - LOGICA PROBLEM SOLVING***  *In questa fase il docente predispone il* ***lavoro preliminare*** *(da far svolgere a casa oppure in aula), prepara il* ***framework concettuale*** *e il materiale di supporto e lancia lo* ***stimolo.*** *Infine, costruisce la* ***consegna per l'attività d'aula****, individuale o di gruppo.* | ***Durata***  2 ore |
| LAVORO PRELIMINARE:  L’insegnante fornisce agli alunni individualmente diverse tipologie di testo fantastico (leggenda, mito, fiaba, favola) da leggere individualmente (verificare i testi disponibili nel libro di testo) corredate da domande stimolo o un cloze test su una scheda (da preparare in base ai testi assegnati, in cartella un esempio tratto dal libro di testo in adozione) atte a riconoscere quali sono le caratteristiche che differenziano i vari generi fantastici. L’insegnante riprende la scheda in grande gruppo, provando a fare una sintesi degli elementi principali.  FRAMEWORK CONCETTUALE:  Successivamente il docente attraverso giochi alla lim tipo “wordwall” espone e sintezza il framework concettuale con presentazione grafica.  Link wordwall: <https://wordwall.net/it/resource/28268734/le-fiabe>  Presentazione grafica:  <https://prezi.com/17_ms-yhklas/la-struttura-della-fiaba/>  STIMOLO:  L’insegnante assegna la visione di brevi spezzoni di film di animazione su fiabe diverse; ogni spezzone rappresenta una sequenza della struttura del testo fiaba.  1) Introduzione: Cappuccetto Ross: <https://youtu.be/Uz4YC2BjL6Q>  2) Complicazione: Biancaneve: <https://www.youtube.com/watch?v=adfzSDu5cw4> (primo minuto)  3) Sviluppo: Cenerentola: <https://youtu.be/etZ7n6E8j2k>  4) Conclusione: La bella addormentata nel bosco:<https://youtu.be/FsJGO82y0cY>  CONSEGNA:  Consegna da dare ai bambini: “Lavorerete divisi in gruppi per inventare una fiaba. Vi consegneremo delle [carte](https://docs.google.com/document/d/1jYy90msL4il2kJhMNe9eiTmmGtfCAq28/edit) dove ci saranno i seguenti elementi a cui dovrete assegnare delle caratteristiche specifiche e che dovranno andare a comporre una fiaba:   * personaggi (principali e secondari) * antagonista * aiutante ( può essere uno dei protagonisti) * oggetto magico * eroe (può coincidere con l’aiutante o uno dei protagonisti) * tempo * luogo   Dopo aver condiviso questi elementi dovrete completare le carte da gioco assegnate. Dopodichè inventate la fiaba, a partire dalle carte. Avrete a disposizione un grande tabellone reticolato sul quale dovrete posizionare le carte da voi create seguendo l’ordine del vostro racconto.  Man mano che le carte vengono posizionate sul reticolato il programmatore scrive su un foglio predisposto dall’insegnante i comandi necessari per seguire correttamente il percorso.  A questo punto scrivete la fiaba inventata seguendo il [foglio a disposizione di ogni gruppo](https://docs.google.com/document/d/1vzJIrlhPyg-nIkSy4aD5-ytG54u7caFU/edit?usp=drive_link&ouid=114529368365267051734&rtpof=true&sd=true) che riporta i passi per costruire una fiaba che abbiamo visto insieme (presentazione grafica). La fiaba dovrà rispettare la lunghezza minima di due pagine e massima di tre. Una volta terminata la stesura rileggete il contenuto, controllate il lessico, l’ortografia, la punteggiatura e la struttura del testo.  Quando tutti i gruppi avranno terminato leggerete alla classe la vostra fiaba (ogni componente del gruppo dovrà leggere una piccola parte) | *30 minuti*  *30 minuti*  *15 minuti*  *20 minuti* |
|
| ***PRODURRE - LOGICA LEARNING BY DOING***  *In questa fase il docente* ***organizza il lavoro*** *(comunicazione del mandato di lavoro, predisposizione di strumenti e materiali, organizzazione dei gruppi, organizzazione del setting, definizione del prodotto atteso, organizzazione di tempi e modalità della condivisione)* ***e i tempi di realizzazione e presentazione.*** | ***Durata***  4 ore |
| PREDISPOSIZIONE DI STRUMENTI E MATERIALI:   * scheda con la consegna grafica * scheda di supporto con le caratteristiche della fiaba   ORGANIZZAZIONE DEI GRUPPI: Suddividiamo gli alunni in cinque gruppi da 4 bambini (prestabiliti dagli insegnanti in modo che risultino equilibrati ma eterogenei) e il gruppo lavora in modalità cooperativa. All’interno del gruppo i bambini si dovranno dividere nei seguenti ruoli:   * uno o due narratori (che leggono il racconto) * l’esecutore (che si muove sul tabellone seguendo i comandi) * un programmatore (dà i comandi al compagno che si muove sul tabellone) * un controllore (che controlla la correttezza dei comandi)   ORGANIZZAZIONE DEL SETTING: i banchi saranno ad isole nel lavoro di gruppo.  DEFINIZIONE DEL PRODOTTO ATTESO: creazione di una fiaba  TEMPI E MODALITA’ DI CONDIVISIONE:  Ciascun gruppo avrà a disposizione 15 minuti per esporre il proprio lavoro. I banchi sono sistemati a ferro di cavallo, al centro il reticolato. Ogni gruppo esporrà la fiaba creata muovendosi sul reticolato dopo aver diviso il racconto secondo la sequenza: inizio (1 bambino), sviluppo (2/ 3 bambini), conclusione (1 bambino). Ogni bambino del gruppo a turno dovrà leggere un pezzetto della fiaba. | *30 minuti*  *3 ore e 30 minuti* |
|
| ***RIFLETTERE - LOGICA REFLECTIVE LEARNING***  *In questa fase il docente costruisce la* ***scaletta per il debriefing e le domande di riflessione*** *e immagina come* ***valorizzare il prodotto realizzato.*** *Inoltre,* ***corregge le misconceptions e fissa i concetti con la lezione a posteriori.*** | ***Durata***  ***2 ore*** |
| DEBRIEFING E DOMANDE DI RIFLESSIONE: All’inizio del debriefing ogni gruppo presenta la fiaba percorrendo le fasi principali sul reticolato così come spiegato agli alunni. L’insegnante riprende le varie frasi ed evidenzia punti di forza e debolezza e sottolinea possibili rilanci e risoluzioni tra i vari gruppi.  Dopo la condivisione l’insegnante pone ai gruppi le seguenti domande:  Come avete vissuto l’esperienza di gruppo? Quali le difficoltà incontrate? Quali parti delle fiabe ascoltate vi hanno colpito di più? Perchè? Sono state rispettate tutte le caratteristiche testuali della fiaba?  Riprende a questo punto le varie risposte riportandole sulla lavagna (da cui si partirà per la lezione a posteriori)  VALORIZZA IL PRODOTTO REALIZZATO: il reticolato e le carte elaborate con i rispettivi comandi saranno messi a disposizione del plesso per le altre classi.  LEZIONE A POSTERIORI: l’insegnante consegna a ogni alunno la matrice vuota della mappa concettuale che, completata insieme agli alunni, permetterà di riprendere i concetti fondamentali del genere testuale e correggere le misconceptions. | *1 ora e 30 minuti*  *30 minuti* |
|
| **Prodotto atteso (compito autentico)** | Creazione della fiaba e delle carte utili alla presentazione. | |
| **Setting**  (ambienti, organizzazione degli spazi) | Fase preparatoria: aula  Fase operatoria: aula, banchi ad isole.  Fase ristrutturativa: aula, banchi a ferro di cavallo. | |
| **Modalità di lavoro** | Fase preparatoria: individuale e gruppo classe, attività di conversazione  Fase operatoria: piccolo gruppo  Fase ristrutturativa: gruppo classe, attività di conversazione | |
| **Strumenti, tecnologie e materiali** | *Quali materiali, risorse e tecnologie saranno necessarie per la lezione? LIM.*  *Che strumenti del coding inserisci? È digitale o unplugged? In quale fase viene inserito? Proponiamo un’attività di coding unplugged durante la fase ristrutturativa.*  *Si chiede di produrre un elenco di tutti i materiali e delle risorse tecnologiche necessari.*  testi selezionati dall’insegnante, app, spezzoni di video,materiale per coding unplugged,scheda della consegna, mappa concettuale vuota, foglio con caratteristiche della fiaba | |
| **Valutazione** | L’insegnante adotta una modalità di valutazione diffusa, infatti in ogni fase del percorso vengono monitorati la partecipazione e la motivazione degli studenti, nonché l’impegno e la volontà di mettersi in gioco, attraverso una griglia di osservazione, una check-list di monitoraggio, una rubrica valutativa delle competenze e un’autovalutazione per gli studenti. Questo consente di avere anche uno sguardo sugli eventuali progressi degli alunni. Inoltre, viene richiesto loro anche di valutare il lavoro dei compagni attraverso una scheda di *peer evaluation.*  Gli studenti sono messi al centro del loro percorso di apprendimento e si parte dalle loro conoscenze pregresse per poter approfondire e acquisire nuove conoscenze e competenze che potranno sfruttare durante il loro percorso scolastico e professionale. Si cerca di stimolare in loro la metacognizione, l’auto-riflessione, il pensiero critico e la formulazione di ipotesi, proprio per renderli protagonisti della costruzione del proprio apprendimento. lo studente viene lasciato libero di esplorare le soluzioni, pianificare le proprie strategie di risoluzione in rapporto anche con altri compagni, l’osservazione dell’errore diventa parte integrante del ciclo di apprendimento e la condivisione dei risultati è parte fondamentale dell’attività alla fine di favorire nello studente un ritorno sul processo. L’errore diventa dunque occasione di apprendimento e riflessione rispetto a ciò che è stato fatto, l’insegnante deve stimolare in questo senso la riflessione e il confronto tra studenti sul processo al fine di trovare una soluzione.  Rispetto alle tre fasi proposte nelle attività la valutazione prevista è la seguente:  1. Fase preoperatoria: una [check list](https://docs.google.com/document/d/1leXvYfFgzRLovPJT5s2q98E6qVfs2_mn/edit?rtpof=true) in cui, per ciascun alunno, andrà a monitorare la comprensione della consegna, l’impegno messo in atto nello svolgere il compito a casa e la partecipazione in classe con interventi, domande e dubbi.  2. Fase operatoria: in questa fase, l’insegnante valuta la partecipazione di ciascuno al lavoro di gruppo attraverso [una griglia di osservazione](https://docs.google.com/document/d/1SHDVbujmOJ6EQXMRXmqpJoy1wTeg6PZy/edit?rtpof=true), condivisa con gli alunni prima dell’inizio del lavoro.  3. Fase ristrutturativa: i gruppi valutano il lavoro progettato dai compagni, l’efficacia della presentazione di gruppo e delle motivazioni scelte, attraverso una [Peer Evaluation](https://docs.google.com/document/d/1umJoNSMBo8YY3If_HylpXvEEk52A0vn1/edit?rtpof=true). Successivamente, singolarmente ogni alunno compilerà una [scheda di autovalutazione](https://docs.google.com/document/d/1g0OVUYUze58C3Vks4lUlxU9xo6D1-yWl/edit?rtpof=true) individuale per consentire una riflessione introspettiva rispetto all’impegno che hanno messo in gioco.  L’artefatto finale verrà valutato attraverso la rubrica delle competenze messa a disposizione dell’alunno prima dell’inizio del lavoro. | |