

## Progettazione didattica per competenze Anno scolastico 2019-20

**Plessi Cuoco - Cairoli – Carducci**

**Classi Prime**

| UNITA' DI APPRENDIMENTO<br>disciplinare                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Denominazione</b>                                                             | <b>"Conosciamo il Coding"</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Disciplina di riferimento</b>                                                 | <b>TECNOLOGIA - 2</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Discipline concorrenti</b>                                                    | ITALIANO – MATEMATICA - GEOGRAFIA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Prodotti/Compiti di realtà*</b><br>(+ prodotti o compiti di realtà intermedi) | <p>L'introduzione al coding e alla robotica evolutiva verrà effettuato a partire dall'approccio motorio e grafico per passare gradualmente all'utilizzo della piattaforma PROGRAMMA IL FUTURO del MIUR</p> <p><b>In che modo</b><br/>Individualmente o in gruppo</p> <p><b>Compito di realtà</b><br/>I bambini eseguiranno, con il coinvolgimento del corpo, dei brevi percorsi costruiti con dei cerchi da palestra, in cui ogni bambino farà da robot e eseguirà i comandi.<br/>Ogni bambino, successivamente, darà comandi ad un robot/giocattolo</p> |
| <b>Competenze chiave europee</b><br>da sviluppare prioritariamente               | <p><input type="checkbox"/> Competenza alfabetica funzionale;</p> <p>X Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;</p> <p>X Competenza digitale;</p> <p><input type="checkbox"/> Competenza multilinguistica;</p> <p>X Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</p> <p>X Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;</p> <p><input type="checkbox"/> Competenza in materia di cittadinanza;</p> <p><input type="checkbox"/> Competenza imprenditoriale.</p>                   |
| <b>Competenze chiave di cittadinanza</b> (da sviluppare a livello trasversale)   | Imparare ad Imparare, Elaborare progetti, Comunicare, Collaborare e partecipare, Agire in modo autonomo e responsabile, Risolvere problemi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

| UNITA' DI APPRENDIMENTO<br>disciplinare                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                             |                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Competenze culturali di base                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                             | Evidenze osservabili                                                                                                                                                            |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Osservare, descrivere, ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità</li> </ul>                                                                                                                                                                                                         |                                                             | 1 L'alunno conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano.                                                                                                   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                             | 2 Inizia ad orientarsi tra i principali mezzi di comunicazione.                                                                                                                 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                             | 3 Utilizza semplici strumenti informatici e di comunicazione in situazioni di gioco                                                                                             |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                             | 4 Utilizza le Tic attraverso modalità ludico creative finalizzate all'apprendimento                                                                                             |
| Abilità                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                             | Conoscenze                                                                                                                                                                      |
| <b>Vedere e Osservare</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere le principali parti del PC</li> <li>Utilizzare termini specifici del linguaggio informatico</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                             | 1 Le parti del computer e la loro funzionamento                                                                                                                                 |
| <b>Prevedere e immaginare</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sperimentare semplici procedure informatiche</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                             | 2 Il lessico informatico                                                                                                                                                        |
| <b>Intervenire e Trasformare</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizzare il PC, per scrivere, compilare tabelle</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                             | 3 Funzionamento elementare dei principali apparecchi di informazione e comunicazione                                                                                            |
| <b>Utenti destinatari</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Alunni classi Prime                                         |                                                                                                                                                                                 |
| <b>Prerequisiti</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Conoscenze acquisite e raggiunte nella scuola dell'infanzia |                                                                                                                                                                                 |
| <b>Risorse umane interne</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Docenti di classe                                           |                                                                                                                                                                                 |
| <b>Fase di applicazione</b><br>Indicare in ogni fase le esperienze che si intendono attivare che tengano conto • di una adeguata diversificazione delle proposte didattiche mirando sempre alla problematizzazione e allo sviluppo, di processi cognitivi, • dei raccordi interdisciplinari, • di misure compensative e dispensative, • della possibilità di interventi multimediali per l'integrazione di più codici e linguaggi. | n.1<br>Feb                                                  | Presentazione del Piano di Lavoro<br>Avviare allo sviluppo del pensiero computazionale                                                                                          |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | n.2<br>Mar                                                  | Utilizzo consapevole dei termini spazio-temporali per descrivere percorsi e rafforzamento della lateralizzazione<br>Utilizzazione dei comandi del robot per esplorare lo spazio |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | n.3<br>Apr                                                  | Interazione con il robot, per ottenere un comportamento adeguato alla situazione.                                                                                               |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | n.4<br>Mag                                                  | COMPITO DI REALTA' – esecuzione di percorsi (guidati) motori, grafici anche mediante la PIXEL ART – on-line                                                                     |

| UNITA' DI APPRENDIMENTO<br>disciplinare                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tempi</b>                                                                                                                                                                                     | 2° quadrimestre                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Ambiente di apprendimento<br/>Metodologia</b>                                                                                                                                                 | X Problem solving;<br>X Cooperative learning<br><input type="checkbox"/> Brainstorming<br><input type="checkbox"/> Didattica per problemi<br><input type="checkbox"/> Didattica multisensoriale<br>X Didattica ludica<br><input type="checkbox"/> Metodo euristico-partecipativo<br><input type="checkbox"/> Didattica metacognitiva<br>X Didattica laboratoriale<br><input type="checkbox"/> Role playing<br><input type="checkbox"/> Tutoring<br><input type="checkbox"/> Flipped classroom |
| <b>Contenuti</b>                                                                                                                                                                                 | - Realtà tecnologica<br>- Il lessico informatico<br>- Istruzione in forma algoritmica<br>- Giochi didattici<br>- Coding<br>- Robot da programmare                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Strumenti</b><br>Nella scelta si terrà conto delle risorse presenti nella scuola e nell'ambito del territorio, nonché dei necessari strumenti compensativi in caso di presenza di alunni DSA. | X Schede di lavoro differenziate<br>X Sussidi multimediali<br>X LIM<br>X Tablet<br>X Collegamento rete Wi-Fi.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Spazi</b><br><b>(Aule, laboratori, strutture presenti nella scuola e nel territorio.)</b>                                                                                                     | Aula di classe e laboratorio di informatica                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

## UNITA' DI APPRENDIMENTO disciplinare

### Valutazione

#### Strumenti per la valutazione delle conoscenze e delle abilità:

- verifiche disciplinari in itinere (prove libere a cura del docente)
- verifiche strutturate d'Istituto (ita-mate-inglese)

#### Strumenti per la valutazione delle competenze

- Allegato n.1: rubrica di valutazione del prodotto
- Allegato n.2: rubrica di valutazione del processo (competenze trasversali)
- Allegato n.3 Autobiografia cognitiva
- Osservazioni sistematiche a cura del docente
- Rubrica di valutazione competenze chiave

Napoli, 25/11/2019

I docenti

Valeria Abate  
 Giancarlo Testagrose  
 Maria S. Mosur  
 F. Rappero  
 M. D'Amico  
 M. D'Amico  
 Paolo Bodo  
 Mariana R. Rocco

Anna Baratt  
 Flavia Potenza  
 F. Bodo  
 Gerolamo La Porta  
 Carmine Piro

*PIANO DI LAVORO UDA*  
**DIAGRAMMA DI GANTT**

|      | Tempi    |       |        |        |  |  |
|------|----------|-------|--------|--------|--|--|
| Fasi | Febbraio | Marzo | Aprile | Maggio |  |  |
| 1    |          |       |        |        |  |  |
| 2    |          |       |        |        |  |  |
| 3    |          |       |        |        |  |  |
| 4    |          |       |        |        |  |  |
| 5    |          |       |        |        |  |  |