

"Percorsi di gioco-orientamento con il coding"

IC Marzabotto - Interclassi prime e seconde (e..oltre!)

<i>Dalla parola-chiave al progetto interdisciplinare</i>	
COMPETENZE DA VALUTARE	<p>1) Comunicazione madrelingua</p> <p>Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.</p> <p>2) Competenza matematica</p> <p>a. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).</p> <p>b. Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.</p> <p>3) Competenze digitali</p> <p>Utilizzare strumenti di comunicazione multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici in rete.</p> <p>4) Imparare ad imparare</p> <p>a. Partecipare attivamente alle attività portando il proprio contributo personale.</p> <p>b. Organizzare il proprio apprendimento</p>
ORDINE DI SCUOLA NOME DELL'ISTITUTO CLASSE	<p>Primaria IC Marzabotto Classi prime-seconde (ma il percorso può continuare fino alla secondaria)</p>
TITOLO DELLA PROVA	Percorsi di gioco-orientamento
TIPOLOGIA DELLA PROVA	Percorso di lunga durata: mesi ottobre-maggio
PRODOTTO DELLA PROVA	<p>Percorsi sul quaderno Gioco in scatola fai-da-te Certificato Ora del codice (online) costruzione reticolo (spazio di interclasse) da utilizzare con robot</p>
COMPITO DI PRESTAZIONE	<p>Progettazione di un percorso interdisciplinare a partire da attività di coding.</p> <p>Utilizzo dei concetti topologici a partire da un testo su reticoli, in palestra, nel gioco di società da costruire, nello spazio fisico.</p>
MATERIALI	Carta, cartoncino, scotch, colla, forbici, pennarelli, cartone, righello, carta a quadretti, pc, robot Cod
RUBRICA PER LA VALUTAZIONE	Si veda pag.3

Consegne agli alunni

Livello 1: Percorso in palestra/giardino/corridoi: segui le indicazioni sinistra e destra, usando il braccialetto.

Livello 2: Aiuta la sirenetta a raggiungere la barca (percorso sul foglio con le frecce)

Livello 3: Costruisci il gioco di società CodyRoby

Livello 4: Costruisci il gioco di interclasse nell'atrio (robot Cod)

Livello 5: segui il corso 1 di code.org (puzzle 1-20) -ora del codice. (dalla terza si può continuare con il corso 2, dalla secondaria con il corso 3)

Livello 6: Gioca con Ruzzle “dal vivo” (adattabile a tutti gli ordini di scuola)

Fasi di lavoro	Tempi	Metodi
Costruzione del braccialetto	30min	Uso del filo
Individua destra/sinistra	1h	Giochi in palestra, in corridoio ed in giardino
Dato un percorso, individua le indicazioni	1h	Uso di schede e fogli a quadretti
Costruzione del percorso a partire dalle indicazioni	1h	Uso di fogli a quadretti
Costruisci il gioco di società CodyRoby	2h	Uso del kit predisposto da “Programma il futuro” per il <i>coding unplugged</i>
Costruisci il gioco di interclasse nell'atrio	2h	Uso del kit contenuto tra i materiali del robot Cod
Segui il corso 1 di code.org (puzzle 1-20) -ora del codice.	10h	Avvio del corso 1: puzzle 1-13 in laboratorio informatico, puzzle 14-20 a casa
Crea e gioca Ruzzle “dal vivo”	4h	Costruzione del tabellone con le lettere, eventuale uso del robot Cod

Rubrica valutativa

Alunno.....classe.....data.....

	Avanzato	Intermedio	Base
1) Comunicazione madrelingua Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco.	Comprende ed esplicita istruzioni su un percorso complesso.	Comprende ed esplicita istruzioni su un percorso conosciuto.	Comprende ed esplicita semplici istruzioni su un percorso conosciuto.
2) Competenza matematica a. Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori).	Riconosce sinistra e destra (e gli altri elementi) rispetto a sé e agli altri con sicurezza.	Riconosce sinistra e destra (e gli altri elementi) rispetto a sé ed agli altri.	Riconosce sinistra e destra (e gli altri elementi) rispetto a sé.
b. Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato.	Esegue/descrive un percorso con diversi ostacoli	Esegue/descrive un percorso con alcuni ostacoli	Esegue/descrive un percorso semplice
3) Competenze digitali Utilizzare strumenti di comunicazione multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici in rete.	Utilizza in modo corretto e nella giusta quantità i blocchi di code.org Si impegna a rispettare i tempi di lavoro assegnati e propone soluzioni correttive puntualmente.	Utilizza in modo corretto i blocchi di code.org È in grado solo in parte di rispettare i tempi assegnati e di autocorreggersi.	Riconosce i blocchi di code.org Se sollecitato rispetta i tempi di lavoro assegnati; si corregge solo se guidato.
4) Imparare ad imparare a. Partecipare attivamente alle attività portando il proprio contributo personale.	Progetta e realizza in gruppo il percorso, trovando strategie alternative	Progetta e realizza in gruppo un semplice percorso	Collabora alla progettazione e realizzazione, se guidato, di un semplice percorso
b. Organizzare il proprio apprendimento	Progetta e realizza autonomamente il percorso, trovando strategie alternative	Progetta e realizza autonomamente un semplice percorso	Progetta e realizza, se guidato, un semplice percorso