

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Codice in RICICLO

Classe 3^a A - Scuola Primaria “ G. Marconi “
a.s 2018 – 2019 - 2^a Quadrimestre

Comprendente:

UDA
CONSEGNA AGLI STUDENTI
PIANO DI LAVORO
SCHEMA RELAZIONE INDIVIDUALE

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Programmazione in riciclo.
Compito significativo e prodotti	• Attività in unplugged (classe e palestra); • Attività online (code.org); • Produzione Pixel Art; • Realizzazione riciclabot. • Laboratorio Lego weDo
<i>Competenze chiave e relative competenze specifiche</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA Partecipa attivamente in forma sia orale che scritta alla risoluzione di problemi dopo averli analizzati, esprimendo opinioni, concetti e pensieri anche semplici, interagendo positivamente sul piano linguistico.	Si esprime in modo comprensibile e strutturato per comunicare i propri pensieri. Ascolta le comunicazioni altrui intervenendo in modo appropriato. Esegue correttamente le consegne seguendo le istruzioni. Realizza esperienze di scrittura.
COMPETENZA NELLE LINGUE STRANIERE Condivide le abilità richieste, comprende semplici comandi e consegne, anche in una lingua che non è quella madre.	Utilizza in modo pertinente, parole e frasi standard, apprese sul linguaggio programmatico del coding: Nomina spostamenti spaziali, in contesto reale o illustrato, usando termini noti.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
COMPETENZA MATEMATICA Sviluppare ed applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane.	Mette in corretta sequenza, azioni, fatti, esperienze reali. Riferisce le fasi di una procedura o di una semplice azione programmatica in sequenza. Realizza sequenze grafiche. Utilizza semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati.
COMPETENZA SCIENTIFICA Sa utilizzare le conoscenze acquisite per spiegare il mondo che ci circonda utilizzando algoritmi e diagrammi di flusso. Sviluppa strategie consequenziali e trae conclusioni appropriate.	Utilizza organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio.
COMPETENZE DI BASE IN TECNOLOGIA ED INFORMATICA Utilizza con dimestichezza e seguendo le indicazioni ricevute , strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento agli strumenti tecnici della comunicazione in rete. Utilizza le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare. Utilizza grafici per pixel art (sia su carta che pc). Sa programmare attraverso la piattaforma digitale Code.org. Sa progettare un robot con materiale riciclato.	Utilizza semplici manufatti tecnologici e ne spiega la funzione e il funzionamento descrivendo le caratteristiche dei materiali attraverso diagrammi di flusso. Con la supervisione dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche. Usa il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali. Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti. Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive. Ricava informazioni da : spiegazioni, schemi, tabelle, filmati etc. Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
IMPARARE AD IMPARARE Partecipa attivamente alle attività portando il proprio contributo personale. Raccoglie, organizza, utilizza informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito, sia individuale che di gruppo. Organizza il proprio apprendimento. Acquisisce abilità di studio.	Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare. Sa dire come opererà, come sta operando motivando le scelte intraprese.
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE Agisce in modo autonomo e responsabile, conoscendo e osservando regole e norme. Collabora e partecipa rispettando i diversi punti di vista, cercando di essere propositivo e collaborativo.	Collabora nel gioco e nel lavoro. Porta aiuto. Osserva le regole poste dall'insegnante e condivide nel gruppo. Osserva comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose e dell'ambiente.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA' Regole della discussione. I ruoli e la loro funzione. Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle). Fasi di un'azione modalità di decisione.	Prende iniziative di gioco e di lavoro. Collabora e partecipa alle attività collettive. Osserva situazioni e fenomeni. Formula ipotesi e valutazioni. Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza. Prende decisioni relative a giochi e compiti. In presenza di più possibilità ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco, o di un copione.
Utenti destinatari	Alunni della classe 3^ A
Prerequisiti	CONOSCENZE Preconoscenze degli alunni rispetto alla spazialità (riconoscere destra e sinistra, avanti , indietro, punti di riferimento). Saper fare un elenco dando un ordine di importanza. Disponibilità alla collaborazione ABILITA' Strumentalità di letto-scrittura Applicare le regole della conversazione Saper esprimere scelte personali Saper collaborare con gli altri Saper ascoltare e seguire la narrazione della vicenda.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Fasi di applicazione	Fase 1 : Conversazione sul pensiero computazionale (Circle Time) e Brainstorming sul termine codice. Fase 2 : Giochi di direzionalità, lateralità e orientamento nello spazio. Creazione del contesto attraverso la realizzazione di percorsi, prima motori e poi grafici. Fase 3 : Attività laboratoriali e di riflessione sul linguaggio delle cose. Scrittura di un algoritmo usando un insieme di comandi predefiniti per guidare i compagni nel produrre un disegno/percorso e verbalizzazione di diagrammi di flusso per compiere azioni quotidiane. Fase 4 Visione del video introduttivo “il linguaggio delle cose” di Europe Code Week. Fase 5 : Pixel art Fase 6 esercitazioni con Scratch (labirinti, ballando con il codice, creazione setting e storie). Fase 7: Progettazione riciclarobot (diagramma di flusso, disegno, descrizione del progetto). Fase 8 : Realizzazione riciclarobot. Fase 9 : Laboratorio WeDo presso M_children (Mestre),
Tempi	Secondo quadrimestre.
Esperienze attivate	• Conversazioni guidate con domande mirate per dare la possibilità di esprimere i propri pensieri riguardo l'argomento trattato- • Rappresentazioni sul quaderno. • Apprendimento cooperativo. • Esecuzione di schede strutturate dall'insegnante (grafici, prospetti, disegni). • Lavoro manuale. • Produzione al computer. • Produzioni personali. • Raccolta e utilizzo di materiale di riciclo.
Metodologia	• Brainstorming; • Lezione frontale; • Lezione “ in movimento” Palestra; • Lezioni in CLIL; • Attività pratiche e in LIM; • Ricostruzione riflessiva; • Osservazione sistematica e riflessiva.
Risorse umane interne esterne	Docente: Giroto Annalisa

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Strumenti	• PC; • Tablet; • Internet; • LIM; • Materiale di facile consumo; • Motorini per ricicla_robot; • Pistola a caldo; • Materiale di riciclo; • Stampante, • Kit lego WeDo
Valutazione	I criteri di valutazione si baseranno sull'osservazione delle risposte e dei comportamenti degli alunni rispetto a: • Impegno e partecipazione. • Rispetto delle consegne. • Capacità di comprendere le situazioni problematiche e di proporre ipotesi risolutive. • Uso degli strumenti informatici, valutazione di prodotto. • Comprensione orale. • Produzione orale. • Prova pratica finale (riciclarobot). • Laboratorio Lego WeDo • Scheda di autovalutazione. Saranno rilevati i livelli di padronanza di conoscenze ed abilità acquisite. Verranno valutato i prodotti: Lavori fatti su Scratch e coding.org, riciclarobot, copione per il video "Scorzè la terra del radicchio".

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per “consegna” si intende il documento che l'équipe dei docenti/formatori presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione.

1^ nota: il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.

2^ nota: l'Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono “oltre misura” ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.

3^ nota: l'Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel “prodotto”, ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA: programmando in riciclo.

Cosa si chiede di fare

Siamo grandi, siamo in 3^ e possiamo cominciare a pensare come gli scienziati. La maestra ha pensato ad attività speciali da fare al computer che ci aiutino a trovare soluzioni per ogni problema, incontreremo un amico Scratch che ha bisogno del nostro aiuto per costruire la sua storia, con lui ci divertiremo, balleremo, canteremo, costruiremo labirinti. Grazie alle cose imparate con scratch saremo pronti per progettare un robottino speciale, tutto nostro e visto che sappiamo programmare attraverso i blocchi per noi sarà un gioco da ragazzi telecomandare il nostro Lego WeDo.

In che modo (singoli, gruppi..)

Il lavoro alternerà momenti collettivi ad altri individuali privilegiando comunque la collaborazione fra pari. Nel lavoro in piccoli gruppi si individueranno ruoli precisi per ogni componente.

Quali prodotti:

- Pixel art;
- Diagrammi di flusso;
- Moduli Scratch;
- Moduli Minecraft;
- Riciclarobot;
- Lego WeDo

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)

I bambini si trovano davanti ad un pc, una Lim un robot costruito da loro e attraverso il divertimento imparano a pensare “da programmatori”. In sintesi imparano a raggiungere un obiettivo, attraverso la risoluzione di problemi che si contrappongono tra loro e la meta. Imparano la pazienza, a non arrendersi e che per ogni problema esiste almeno una soluzione.

Tempi

Secondo quadrimestre 2018/2019

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

In classe attraverso video tutorial la maestra vi introdurrà al mondo del coding, in aula informatica, nell'ora di tecnologia avrete a disposizione un pc ciascuno (usando anche i computer abbinato alla LIM di classe e a quello personale della maestra) e potrete sperimentare i programmi di code.org, grazie all'aiuto volontario di un esperto potrete realizzare, dopo averlo progettato, il vostro riciclabot con materiale di riciclo.

Criteri di valutazione

Verrà osservato e misurato in griglie di valutazione, il vostro modo di lavorare: la comprensione delle consegne, il rispetto dei tempi di lavoro, la partecipazione e l'impegno, la capacità di scegliere, la precisione, la collaborazione e il modo in cui vi scambierete opinioni e vi aiuterete.

Verranno anche valutati i vostri prodotti e la realizzazione del video per biciscuola.

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: progettazione in riciclo.
Coordinatore: Girotto Annalisa
Collaboratori : /

PIANO DI LAVORO UDA SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi/Titolo	Che cosa fanno gli studenti	Che cosa fa il docente/docenti	Esiti/Prodotti intermedi	Tempi	Evidenze per la valutazione	Strumenti per la verifica/valutazione
Fase 1 : Conversazione e sul pensiero computazionale (Circle Time) e Brainstorming sul termine codice.	Partecipano alla conversazione sul termine codice intervenendo rispetto alle loro preconoscenze e all'evoluzione della conversazione.	Costruisce attraverso la tempesta di idee dei bambini una mappa concettuale e dopo aver guidato all'individuazione e di alcune parole chiave crea un diagramma di flusso.	Entusiasmo e partecipazione alla conversazione secondo le regole condivise.	Due ore.	Impegno, partecipazione ed entusiasmo. Capacità di mettersi in gioco nella nuova situazione. Comprensione del compito. Rispetto delle consegne.	Osservazioni strutturate.
Fase 2 : Giochi di direzionalità, lateralità e orientamento nello spazio. Creazione del contesto attraverso la realizzazione di percorsi, prima motori e poi grafici.	Eseguono i comandi dell'insegnante in palestra. Si fanno guidare dai compagni e a loro volta guidano i compagni. Riflettono sui percorsi fatti e li rappresentano.	Predispongono i percorsi. Impartiscono comandi.	Progettazione percorsi, realizzazione grafici.	Un'ora alla settimana di attività motoria in palestra. Un' ora alternata alla settimana tra l'ora di arte e tecnologia.	Rispetto del silenzio e tenuta dell'attenzione durante i comandi. Rispetto del turno di parola durante la conversazione. Coerenza e pertinenza degli argomenti. Cronologia dei fatti. Capacità di mettersi in gioco nella animazione.	Valutazione delle capacità di ascolto Valutazione dei giochi motori e dell' interazione collaborazione di ogni alunno.
Fase 3 : Attività laboratoriale e di riflessione sul linguaggio	Si confrontano, collaborano tra loro facendo ricerca.	Organizza il lavoro. Spiega la consegna. Media e	Prodotti di gruppo.	Un'ora alla settimana per 2-3 settimane .	Capacità di collaborare, di ascoltare le opinioni del gruppo.	Osservazione di atteggiamenti di apertura, chiusura e collaborazione

delle cose. Scrittura di un algoritmo usando un insieme di comandi predefiniti per guidare i compagni per produrre un disegno/percorso e verbalizzazione e di diagrammi di flusso per compiere azioni quotidiane.	Creano un algoritmo per gli altri gruppi.	indirizza con i suoi suggerimenti.				nei confronti dell'esperienza. Valutazione delle attività di comprensione svolte dagli alunni in gruppo. Valutazione delle produzioni scritte e della relativa rappresentazione grafica.
Fase 4 : Visione del video introduttivo "il linguaggio delle cose" di Europe code week.	Visionano video. Lavoro di gruppo (gioco a squadre) per fare una lista di oggetti programmabili. Riflessione su cosa si potrebbe fare con gli oggetti programmabili di diverso da ciò che già fanno. Riflessione su quali oggetti non programmabili potrebbero diventare programmabili.	Privilegia la modalità del lavoro a coppie e del peer tutoring operativo. Aiutano gli alunni in difficoltà. Incrementano la sperimentazione e la creatività rappresentativa.	Capacità di collaborare e integrare le idee degli altri. Spirito di iniziativa.	Un'ora.	Impegno e partecipazione. Utilizzo creativo dei materiali e delle idee, superando le stereotipie rappresentative.	Valutazione dei progetti.
Fase 5: Pixel art	Eseguono sia in forma cartacea che digitale le immagini proposte.	Propone in base al periodo scolastico nuove pixel art, tematizzate.	Elaborati.	10 ore durante il secondo quadrimestre	Precisione, ordine, capacità organizzativa e grafica.	Valutazione dei prodotti.
Fase 6: esercitazioni con scratch (labirinti, ballando con il codice, creazione setting e	Gradatamente esplorano, sperimentano e avanzano di livelli nei vari programmi di code.org.	Introduce attraverso dei video tutorial e simulazioni sulla lingua gli alunni al programma.	Prodotto digitale.	Le ore di informatica da Febbraio ha maggio.	Impegno. Partecipazione, rispetto del materiale, fantasia, resilienza. Riordino postazione.	Prodotto finale o superamento livelli.

storie).						
Fase7: progettazione riciclarobot.	Analizzano i materiali di riciclo a disposizione. Ipotizzano un assemblaggio dei materiali. Creano diagramma di flusso e progetto.	Conducono, indirizzano, consigliano.	Utilizzano il materiale con rispetto e condividendo.	4 ore	Gli alunni mostrano di Conoscere le regole fondamentali della condivisione.	Valutazione dei comportamenti nell' interazione sociale. Capacità progettuale.
Fase 8: realizzazione riciclarobot.	Costruiscono il riciclarobot con l'aiuto dell'insegnante e dell'esperto esterno.	Organizza il setting. Aiuta nell'assemblaggio .	Realizzazione del robottino.	4 ore.	Gli alunni costruiscono il riciclarobot rispettando le consegne e il progetto. Mostrano precisione e cura nella realizzazione.	Valutazione del riciclarobot. Valutazione della verbalizzazione delle fasi di realizzazione.
Fase 9 : Laboratorio WeDo.	Costruiscono il Lego WeDo con l'aiuto dell'insegnante e dell'esperto esterno.	Organizza i gruppi. Aiuta nell'assemblaggio.	Realizzazione 2 versioni Lego WeDo	2 ore,	Costruiscono il Lego WeDo con l'aiuto dell'insegnante e dell'esperto esterno.	Costruiscono il Lego WeDo con l'aiuto dell'insegnante e dell'esperto esterno.

PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT

Fasi	Tempi				
	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	Giugno
1	2 ore				
2	4	4	4	0	
3	4	4	4	4	
4	0	1	0	0	
5	2	2	3	3	
6	4	4	4	4	
7	0	0	4	0	
8	0	0	4	0	
9	0	0	0	0	2

SCHEMA DELLA RELAZIONE INDIVIDUALE dello studente

RELAZIONE INDIVIDUALE
Disegna il momento dell'attività migliore e peggiore e scrivi una breve didascalia Disegna una tua difficoltà e una cosa che hai saputo fare bene durante il lavoro Quando hai lavorato in coppia o in gruppo come ti sei trovato? Perché? Che cosa hai imparato da queste attività? A cosa pensi possa servirti? Quale tra i lavori realizzati preferisci? Disegnalo e spiega il perché Fai un breve testo per spiegare le fasi di realizzazione del riciclarobot . Come valuteresti il lavoro da te svolto? (colora la faccina corrispondente tra le 4)

1. RUBRICA DI VALUTAZIONE DI PROCESSO

COMPETENZA NELLA MADRELINGUA

CRITERI	LIVELLI			
	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
ASCOLTO: COMPRENSIONE Ascolta in modo attivo. Pune domande di spiegazione e approfondimento	Si pone in atteggiamento di ascolto attivo utilizzando strategie funzionali allo scopo. Pune domande pertinenti di spiegazione e approfondimento	Si pone in atteggiamento di ascolto attivo. Pune domande pertinenti di spiegazione e approfondimento.	Ascolta con attenzione. Pune domande pertinenti di spiegazione.	Ascolta con attenzione selettiva. Pune domande se invitato a farlo.
PARLATO: ESPRESSIONE Interviene in una situazione comunicativa. Fornisce contributi personali, argomenta le proprie scelte e opinioni.	Interviene in una situazione comunicativa con efficacia e pertinenza. Fornisce contributi personali che arricchiscono la situazione comunicativa, argomenta le proprie scelte e opinioni.	Interviene in una situazione comunicativa con pertinenza. Esprime il proprio pensiero fornendo argomentazioni delle proprie scelte.	Interviene spontaneamente nella conversazione limitandosi a esprimere esperienze dirette. Fornisce pochi contributi personali.	Interviene raramente nelle conversazioni, se sollecitato esprime esperienze dirette.
LETTURA: COMPRENSIONE Legge in modo corretto e comprende l'argomento, le informazioni e lo scopo del testo letto.	Legge in modo corretto testi di varia natura. Comprende l'argomento, le informazioni e lo scopo del testo letto.	Legge in modo corretto testi di vario tipo. Comprende l'argomento e le informazioni del testo letto.	Legge in modo corretto. Comprende l'argomento e le informazioni principali.	Legge semplici testi. Comprende l'argomento dei testi letti.
SCRITTO Scrive testi di vario tipo. Sceglie il lessico adeguato.	Scrive testi di vario tipo, efficaci e adeguati allo scopo. Sceglie il lessico adeguato alla situazione comunicativa, all'interlocutore e al tipo di testo.	Scrive testi di vario tipo, adeguati allo scopo e alle richieste comunicative. Utilizza un lessico adeguato.	Scrive testi di diverso tipo corretti.	Scrive testi essenziali.

2. RUBRICA DI VALUTAZIONE DI PROCESSO
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (ARTE E IMMAGINE)

CRITERI	LIVELLI			
	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Utilizza colori, materiali e tecniche diverse.	Utilizza colori e materiali di riciclo in modo originale. I lavori sono accurati e ricchi di elementi espressivi	Utilizza colori e materiali di riciclo in modo corretto ed espressivo. I lavori sono accurati.	Utilizza colori e materiali di riciclo in modo abbastanza corretto. I lavori sono piuttosto essenziali.	Utilizza colori e materiali di riciclo m g in modo non sempre corretto.

3. RUBRICA DI VALUTAZIONE DI PROCESSO
INGLESE

CRITERI	LIVELLI			
	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Comprende parole, espressioni, istruzioni e frasi di uso quotidiano riferite alle parti del corpo; si esprime in modo corretto.	Comprende il messaggio nella sua interezza. Comunica con disinvoltura e pronuncia corretta	Comprende la maggior parte del messaggio. Produce messaggi semplici con un buon lessico e una pronuncia nel complesso corretta.	Comprende il messaggio nella sua globalità. Produce messaggi molto semplici con un lessico limitato.	Comprende solo qualche frammento del messaggio. Comunica in modo stentato.

COMPETENZE CIVICHE

CRITERI	LIVELLI			
	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
PARTECIPAZIONE AL LAVORO NEL GRUPPO Partecipa alle discussioni. Rispetta le regole di turnazione di parola e il tono di voce.	Partecipa con pertinenza e creatività, intervenendo ripetutamente e in modo adeguato. Rispetta costantemente le regole di turnazione della parola e mantiene un tono di voce adeguato.	Partecipa con contributi frequenti e adeguati. Rispetta le regole di turnazione di parola e generalmente mantiene un tono di voce adeguato.	Partecipa limitatamente al lavoro di gruppo. Non sempre rispetta le regole di turnazione di parola e il tono di voce.	Partecipa su sollecitazione dei compagni con interventi quasi sempre pertinenti; spesso utilizza un tono di voce non adeguato
COLLABORAZIONE Collabora con i compagni offrendo il proprio contributo e formulando richieste di aiuto.	Collabora attivamente con tutti, offre il proprio contributo e all'occorrenza formula richieste di aiuto.	Collabora con tutti e formula all'occorrenza, richieste di aiuto.	Interagisce positivamente con i compagni e ,se invitato, offre e accetta l'aiuto dei compagni	Interagisce preferenzialmente con alcuni compagni. Aspetta l'aiuto degli altri piuttosto che all'occorrenza chiederlo.
AUTONOMIA Organizza le fasi del proprio lavoro e il materiale assegnato, rispetta i tempi previsti	Organizza con efficacia e precisione le fasi del proprio lavoro e la gestione del materiale assegnato. Rispetta appieno i tempi previsti.	Organizza le fasi del proprio lavoro e il materiale assegnato. Rispetta i tempi previsti.	E' in grado di gestire il proprio materiale, ma nelle fasi di lavoro deve essere guidato dall'insegnante. Rispetta a fatica i tempi previsti.	Necessita dell'aiuto dell'insegnante per organizzare il materiale ed eseguire le fasi del proprio lavoro, che risulta incompleto al termine del tempo stabilito.

3. RUBRICA DI VALUTAZIONE DI PRODOTTO: RECICLABOT

CRITERI	LIVELLI			
	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici prodotti; comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi	Utilizza con sicurezza e responsabilità adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la realizzazione di semplici prodotti, mostrando creatività; usa in autonomia comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi	Utilizza adeguate risorse materiali e informative, per la realizzazione di semplici prodotti; usa in autonomia comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi.	Utilizza risorse materiali per la realizzazione di semplici prodotti; usa semplici procedure e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi con la supervisione dell'insegnante	Utilizza risorse materiali per la realizzazione di semplici prodotti secondo precise istruzioni; usa semplici procedure per eseguire compiti operativi con l'aiuto dell'insegnante.
Le fasi di realizzazione sono state eseguite correttamente. Il riciclarobot risulta ben fatto.	Tutte le fasi di realizzazione sono state eseguite correttamente con rapidità e facilità. Il riciclarobot risulta ben fatto, curato nei particolari e molto creativo.	Le fasi di realizzazione sono state eseguite correttamente e con facilità. Il riciclarobot risulta ben fatto e fantasioso.	Le fasi di realizzazione sono state ben eseguite; il riciclarobot risulta corretto.	Le fasi di realizzazione sono state eseguite con il supporto dei compagni; il riciclarobot risulta corretto.

Il seguente test di autovalutazione e' stato somministrato ai bambini online tramite google moduli.

"CODICE IN RICICLO!"

1) LE ATTIVITÀ LEGATE AL PROGETTO SONO STATE INTERESSANTI?



SI, MOLTO



ABBASTANZA



NO

2.LE ATTIVITÀ (ESERCIZI, LAVORI ON LINE, ALLENAMENTI IN PROGRAMMAZIONE...) CHE HAI FATTO LE HAI TROVATE INTERESSANTI?

poco

1
2
3
4
5

moltissimo

3)HAI INCONTRATO DIFFICOLTÀ NELL'AFFRONTARE LE ATTIVITÀ PROPOSTE?

poco

1
2
3
4
5
6

Moltissimo

si
Così e così

5) TI PIACEREBBE RIFARE UN'ESPERIENZA SIMILE IL PROSSIMO ANNO?

si

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

no

INVIA