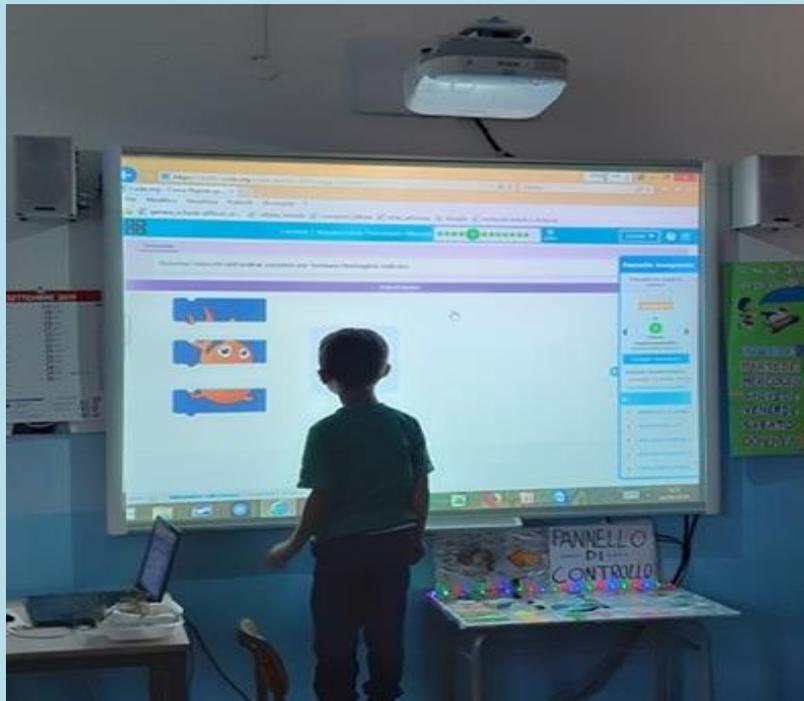


# UDA

**ANNUALE**

**#YESWECODE!**



**CLASSE 1<sup>^</sup>C**

**Primaria Marconi – Comprensivo G. Galilei - Scorzè (VE)  
Anno scolastico 2019/2020**

## UDA

<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO – #YESWECODE!</b>	
<b>Denominazione</b>	<b>#YESWECODE!</b>
<b>Compito significativo e prodotti</b>	<p>1° quadrimestre: conseguimento attestato personale partecipazione alla CODEWEEK CHALLENGE</p> <p>2° quadrimestre: conseguimento attestato del CORSO RAPIDO PRE-SCOLARE su piattaforma code.org</p> <p><b>PRODOTTI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- attività unplugged per la creazione di nuovi algoritmi e percorsi;</li><li>- quaderno personale del coding;</li><li>- attività on line per la creazione di nuovi algoritmi e ripetizioni;</li><li>- creazione della classe virtuale 1^C su piattaforma code.org;</li><li>- creazione del proprio avatar su scratch;</li></ul>

*UNITA' DI APPRENDIMENTO – #YESWECODE!*

<i>Competenze chiave e relative competenze specifiche</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
<p><b>COMPETENZA DIGITALE</b></p> <p>Individuare le potenzialità, i limiti e i rischi nell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p> <p>Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p>	<p>Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa.</p> <p>Utilizza giochi, manufatti e meccanismi d'uso comune, spiegandone le funzioni principali.</p> <p>Conosce i manufatti tecnologici di uso comune a scuola e in casa: elettrodomestici, TV, video, PC e sa indicarne la funzione.</p>
<p><i>Abilità</i></p> <p>Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati.</p> <p>Seguire istruzioni d'uso.</p> <p>Conoscere le funzioni principali e il funzionamento elementare di alcuni dispositivi per la comunicazione e l'informazione presenti nella scuola.</p> <p>Usare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per le necessità didattiche.</p> <p>Usare le nuove tecnologie per supportare il proprio lavoro.</p>	<p><i>Conoscenze</i></p> <p>Realizzazione di un oggetto con materiale semplice seguendo le istruzioni.</p> <p>Le parti del computer.</p> <p>I comandi essenziali di tastiera e mouse.</p> <p>Utilizzo del computer per eseguire semplici giochi anche didattici.</p>

**UNITA' DI APPRENDIMENTO – #YESWECODE!**

<p align="center"><i>Competenze chiave e relative competenze specifiche</i></p>	<p align="center"><i>Evidenze osservabili</i></p>
<p><b>ESPRESSIONE CORPOREA</b></p> <p>Partecipare al gioco collettivo rispettando indicazioni e regole.</p>	<p>Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>
<p align="center"><i>Abilità</i></p>	<p align="center"><i>Conoscenze</i></p>
<p>Rispettare le regole nei giochi di gruppo e nella competizione sportiva e comprenderne funzione e valore</p>	<p>Regole dello stare insieme in un gruppo</p> <p>Regole dei giochi sperimentati e modalità esecutive alcune essenziali regole di singoli sport presentati</p> <p>Piccoli e grandi attrezzi presenti in palestra</p>
<p align="center"><i>Competenze chiave e relative competenze specifiche</i></p>	<p align="center"><i>Evidenze osservabili</i></p>

**UNITA' DI APPRENDIMENTO – #YESWECODE!**

**COMPETENZE DI BASE IN  
MATEMATICA**

**Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo.**

**Rappresentare, confrontare ed analizzare figure geometriche, individuandone varianti, invarianti, relazioni, soprattutto a partire da situazioni reali.**

Padroneggia le più comuni relazioni topologiche: vicino/lontano; alto/basso; destra/sinistra; sopra/sotto, ecc.  
Esegue percorsi sul terreno e sul foglio

*Abilità*

*Conoscenze*

Individuare e risolvere situazioni problematiche concrete in un contesto di vita quotidiana.  
Risolvere semplici problemi matematici utilizzando il concetto di addizione e sottrazione.

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).  
Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno.

Utilizzo dei concetti topologici.  
Percorsi sul piano.  
Mappe e piante.  
Coordinate sul piano quadrettato.  
Misurazioni con strumenti empirici.  
Individuazione e soluzione di problemi concreti.  
Individuazione e soluzione di semplici problemi matematici.

*Utenti*

*Alunni classe 1^C*

*destinatari*

## *UNITA' DI APPRENDIMENTO – #YESWECODE!*

### *Prerequisiti*

Saper contare oggetti e materiali vari con la voce, mentalmente, in senso progressivo e regressivo entro il 10.

Saper associare il numero alla sua quantità.

Riconoscere le parti fondamentali del computer e le loro funzioni.

Saper accendere il computer e richiamare il programma indicato cliccando l'icona già predisposta dall'insegnante.

Sapersi orientare in modo semplice nello spazio e sapersi collocare nella giusta posizione per eseguire il codice richiesto (partenza e arrivo).

Decodificare le frecce direzionali per raggiungere l'arrivo.

Saper ascoltare le indicazioni dell'insegnante e applicare nel contesto scolastico in senso pratico.

## UNITA' DI APPRENDIMENTO – #YESWECODE!

<i>Fasi di applicazione</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>1) PRESENTAZIONE DEL LAVORO</li><li>2) attività unplugged e attività di preparazione alla codeweek</li><li>3) partecipazione alla codeweek challenge e conseguimento dell'attestato</li><li>4) apertura classe virtuale su code.org e prime attività collettive</li><li>5) attività online su piattaforma code.org seguendo l'avanzamento personale salvato di volta in volta</li><li>6) conseguimento attestato del CORSO RAPIDO PRE-SCOLARE su piattaforma code.org che conferisce l'abilità base del pensiero computazionale e creazione di un avatar personale su scratch</li></ol>
<i>Tempi</i>	Anno scolastico (ottobre – maggio)
<i>Esperienze attivate</i>	Lavoro cooperativo a coppie in aula informatica. Apprendimento on- line su giochi didattici già predisposti e specifici. Percorsi reali attivati in palestra (codyroby e codyfeet) e attività unplugged; Ampliamento del lessico specifico informatico. Laboratori digitali con l'utilizzo della LIM in modalità touch screen.
<i>Metodologia</i>	didattica laboratoriale, Brainstorming, Apprendimento situato, potenziamento delle TIC.
<i>Risorse umane Interne</i>	Insegnanti di classe.

## ***UNITA' DI APPRENDIMENTO – #YESWECODE!***

<b><i>Strumenti</i></b>	Testi scolastici, Lim, filmati interattivi, materiali di facile consumo per la manipolazione, computer, connessione a internet.
<b><i>Valutazione</i></b>	<p>Valutazione di processo con griglie fornite sulla classe virtuale 1^C creata in piattaforma code.org</p> <p>Valutazione dei prodotti rispetto all'adeguatezza dello scopo.</p> <p>Rilevazione delle conoscenze e delle abilità acquisite durante il percorso.</p> <p>Capacità di ascolto delle indicazioni ed esecuzione corretta del percorso.</p> <p>Capacità di decodifica del codice.</p> <p>Capacità di sintetizzazione dell'algoritmo attraverso l'utilizzazione del comando cicli.</p>

### ***LA CONSEGNA AGLI STUDENTI***

#### ***CONSEGNA AGLI STUDENTI***

***Titolo Uda #YESWECODE!***

***Cosa si chiede di fare :***

Avvicinare gli alunni al pensiero computazionale che, come il problem solving, non può essere insegnato ma solo sviluppato, attraverso una scelta mirata di attività proposte, precedute da semplici lezioni propedeutiche. Gli alunni giocheranno con il codice”.

attraverso attività didattiche di tipo ludico. L'attività avrà lo scopo di permettere agli alunni di sviluppare le seguenti conoscenze:

▣ oggetti programmabili ▣ algoritmo ▣ programmazione visuale a blocchi ▣ esecuzione di sequenze di istruzioni elementari ▣ esecuzione ripetuta di istruzioni ▣ esecuzione condizionata di istruzioni ▣ definizione e uso di procedure ▣ definizione e uso di variabili e parametri ▣ verifica e correzione del codice ▣ riuso del codice ▣ programma

Le attività settimanali sono suddivise in due momenti, una prima fase di lavoro individuale e/o cooperativo di attività “unplugged” (pixel art con decodifica, codyroby, codyfeet, codycolor, ecc.) e attività on demand su piattaforma code.org e scatch.

Partecipazione alla settimana del codeweek attraverso la challenge creata in rete.

Attraverso il portale “programma il futuro”, è stata creata la classe virtuale su cui gli alunni lavorano, accedendo al link <https://studio.code.org/sections/DFPLRD> e associando il loro nome all'avatar-password fornito all'alunno e superano i vari livelli del corso.

Al completamento dell'intero modulo Base pre-scolare si chiede a tutti gli alunni di conseguire l'attestato internazionale code.org.

**In che modo (singoli, gruppi..):** lavoro cooperativo di classe e a coppie e lavoro individuale.

**Quali prodotti:**

Attestati e “quaderno del coding”.

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

Sviluppare le competenze digitale (TIC) e l'utilizzo di nuove forme di comunicazione interattiva.

Sviluppo del pensiero computazionale.

**Tempi:** da ottobre a maggio.

**Risorse:** *Insegnanti di classe* Ins. Romano Elena e Codato Patrizia

**Criteri di valutazione:** partecipazione e impegno.

Analisi delle check list fornite dalla piattaforma code.org (capacità di procedure corrette e di sintesi, capacità di analisi);

Osservazione del lavoro cooperativo (come rispettano e accettano le proposte dell'altro);

## PIANO DI LAVORO UDA

### UNITÀ DI APPRENDIMENTO: #YESWECODE!

*Coordinatore: Insegnanti di classe: Romano Elena, Codato Patrizia.*

## PIANO DI LAVORO UDA

### SPECIFICAZIONE DELLE FASI

<i>Fasi/Titolo</i>	<i>Che cosa fanno gli studenti</i>	<i>Che cosa fa il docente/docenti</i>	<i>Esiti/Prodotti intermedi</i>	<i>Tempi</i>	<i>Evidenze per la valutazione</i>	<i>Strumenti per la verifica/valutazione</i>
<b>1</b> <i>PRESENTAZIONE DEL LAVORO</i>	Agli alunni il percorso viene presentato attraverso un video istruttivo del Prof. Bergoglio	Spiega l'importanza del potenziamento del pensiero computazionale per affrontare piccoli problemi quotidiani	Generazione di un semplice percorso.  Lavoro a coppie di programmatore ed esecutore reale (gioco unplugged)	2 ore	Vedi Prerequisiti  Capacità di ascolto	Osservazione ed esatta esecuzione dei percorsi proposti Ascolto attivo Collaborazione nel lavoro a coppie
<b>2</b> <i>attività unplugged di preparazione alla codeweek</i>	Gli alunni si esercitano in una serie di attività unplugged svolte in diverse locazioni (classe, palestra, corridoio della scuola, giardino)	Guida gli alunni nelle attività proposte, distribuisce i materiali e le schede.	Generazione di disegni in Pixel Art, superamento livelli memory digitale collettivo, raccolta percorsi.	Tecnologia: 2 ore  Matematica: da ottobre a maggio	L'alunno esegue correttamente le attività proposte	Osservazione e correzione delle schede
<b>3)</b>	Gli alunni si eseguono una serie di	Sul sito internet codeweek crea l'attività con cui	Conseguimento dell'attestato	Mese di ottobre e novembre	L'alunno esegue	Correttezza nell'esecuzione

<p><i>partecipazione alla codeweek challenge e conseguimento dell'attestato</i></p>	<p>attività unplugged svolte in diverse locazioni In classe: pixel art, codice binario e codyrobby esercizi interattivi alla LIM  In palestra : codyfeet</p>	<p>la classe partecipa alla challenge 2019.  Prepara i materiali e le attività, predispone gli ambienti per i percorsi.  Al termine della codeweek fa il report e prepara gli attestati personali per gli alunni. Stampa e consegna gli attestati.</p>	<p>personale codeweek 2019</p>		<p>correttamente le attività proposte</p>	<p>delle attività proposte</p>
<p><i>4) apertura classe virtuale su code.org e prime attività collettive</i></p>	<p>Agli alunni viene presentata la classe virtuale su code.org e vengono fornite le password avatar con cui accederanno autonomamente al proprio profilo che registrerà l'avanzamento dei livelli</p>	<p>Sulla piattaforma code.org l'insegnante crea la classe virtuale inserendo le credenziali private di ogni singolo alunno. Iscrive la classe al corso rapido pre-scolare. Mostra alla Lim come funziona la piattaforma.  Le prime attività in touch screen alla Lim sono svolte collettivamente.</p>	<p>Apertura classe virtuale su code.org  Generazione dei profili personali e degli avatar password per ogni alunno.</p>	<p>4 ore</p>	<p>Partecipa in modo attento e attivo alle attività collettive.  Memorizza la sua password avatar.  Riconosce il suo nome e cognome per entrare nel profilo personale.</p>	<p>L'insegnante osserva che tutti gli alunni riescano ad accedere in modo autonomo al profilo personale.</p>
<p><i>5) attività online su piattaforma code.org seguendo l'avanzamento personale salvato</i></p>	<p>In aula informatica l'alunno accede al profilo personale e supera i livelli proposti dalla piattaforma</p>	<p>Affianca gli alunni in difficoltà, spiega l'utilizzo dei comandi per raggiungere l'algoritmo corretto, spiega il giusto utilizzo dei cicli di ripetizione.</p>	<p>Superamento dei livelli, sviluppo del pensiero computazionale base.</p>	<p>Da novembre a maggio.</p>	<p>Superamento corretto dei livelli (coloratura di verde dei pallini)</p>	<p>Osservazione ed esame delle check list proposte dalla piattaforma e registrata sul profilo insegnante della classe virtuale.</p>

<i>di volta in volta</i>						
<i>6)conseguiment o attestato del CORSO RAPIDO PRE-SCOLARE su piattaforma code.org che conferisce l'abilità base del pensiero computazionale. e creazione di un avatar personale su scratch</i>	<i>L'alunno completa tutti i livelli e consegue l'attestato finale di code.org  Crea su scratch il suo avatar</i>	<i>Controlla la coloritura di verde di tutti i livelli e stampa gli attestati da conferire agli alunni.  Guida l'alunno nell'attività</i>	<i>Attestato corso rapido pre- scolare  Creazione dell'avatar</i>	<i>maggio</i>	<i>L'alunno completa in modo corretto tutti i livelli.  Segue correttame nte le istruzione.</i>	<i>Coloritura di verde di tutti i pallini del profilo personale dell'alunno.  Creazione dell'avatar.</i>

# PIANO DI LAVORO UDA

## DIAGRAMMA DI GANT

	Tempi							
Fasi	ottobre	novembre	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio
1								
2								
3								
4								
5								
6								

## RUBRICA VALUTATIVA

**COMPITO SIGNIFICATIVO: CONSEGUIMENTO DEGLI ATTESTATI, SVILUPPO DEGLI ELEMENTI BASE DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE**

**COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE**

**Competenze specifiche: TECNOLOGIA ED INFORMATICA**

<i>Criteria Evidenze</i>	<i>Livelli di padronanza</i>			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>Iniziale</i>
<b>Esegue semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti della scuola e della casa.</b>	Esegue con padronanza rappresentazioni grafiche e percorsi anche più articolati, della scuola, della casa e/o di altri ambienti familiari reali o virtuali. Sa inventare, in modo autonomo, nuovi percorsi. ha pienamente sviluppato le competenze base del pensiero computazionale.	Esegue rappresentazioni grafiche e percorsi della scuola, della casa e/o di altri ambienti familiari reali o virtuali. Sa inventare, supportato dall'insegnante, nuovi percorsi. Ha sviluppato le competenze base più semplici del pensiero computazionale.	Supportato dall'insegnante, esegue rappresentazioni grafiche e percorsi solo di ambienti familiari reali o virtuali. Si sta avviando a sviluppare le competenze base più semplici del pensiero computazionale.	Anche se supportato dall'insegnante, a volte fatica ad eseguire semplici rappresentazioni grafiche e percorsi reali o virtuali. Si sta approcciando al pensiero computazionale.

# COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA DI BASE IN MATEMATICA

## Competenze specifiche: MATEMATICA

<i>Criteria Evidenze</i>	<i>Livelli di padronanza</i>			
	<i>Avanzato</i>	<i>Intermedio</i>	<i>Base</i>	<i>Iniziale</i>
<p><b>Padroneggia le più comuni relazioni topologiche: vicino/lontano alto/basso; destra/sinistra; sopra/sotto, ecc.</b></p>	Riconosce e padroneggia con sicurezza le relazioni topologiche.	Riconosce e padroneggia le relazioni topologiche.	Supportato dall'insegnante riconosce le più comuni relazioni topologiche.	A volte fatica a riconoscere le più comuni relazioni topologiche
<p><b>Esegue percorsi sul terreno e sul foglio</b></p>	Si orienta con facilità eseguendo con Padronanza i percorsi dati	E' ben orientato ed esegue in autonomia tutti ii percorsi dati	Esegue alcuni semplici percorsi dati	Esegue alcuni semplici percorsi dati se guidato da insegnante