

I.C. PRINCIPE DI PIEMONTE

LA STRADA GIUSTA

COMPETENZA	COMPETENZE DIGITALI
ASPETTI SPECIFICI PER VALUTARE LA PRESTAZIONE	Relazione: capacità di interagire con i compagni, esprimere e infondere fiducia, creare un clima positivo; Partecipazione: capacità di collaborare, chiedere aiuto, offrire il proprio;
TRAGUARDO	COMPETENZA DIGITALE ✓ Saper cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete ✓ Essere responsabili nell'uso dei mezzi per non nuocere a se stessi e agli altri SCUOLA DELL'INFANZIA Dimostrare prime abilità di tipo logico, iniziare a interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie
OBIETTIVI DI PROCESSO	✓ iniziare a sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi ✓ accrescere le capacità decisionali il senso di responsabilità e l'autostima ✓ sviluppare curiosità e desiderio di partecipazione all'attività proposta ✓ favorire lo spirito collaborativo
DESTINATARI	bambini di 5 anni della scuola dell'infanzia
TEMPI	febbraio/marzo
LUOGHI/SPAZI	palestra, classe
METODOLOGIA	gioco di ruolo peer to peer problem solving
STRUMENTI	la storia di Pinocchio; costruzione dei personaggi; griglia; fogli ;Beet Bot
FASI DELL'ATTIVITA'	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modalità di presentazione del problema da risolvere 2. Azioni del/i docente/i 3. Azioni degli alunni <ul style="list-style-type: none"> • lettura della storia di Pinocchio; • conversazione guidata al fine di poter verificare la comprensione;(il docente comincia a porre domande guida dove gli alunni risponderanno) • individuazione dei personaggi e descrizione delle loro caratteristiche;(con particolare attenzione verso gli antagonisti di pinocchio) • costruzione dei personaggi con materiale da riciclo; • giocando con il bambino scopre e impara la destra e la sinistra; PALESTRA con percorsi motori utilizzando attività di JOY OF MOVING • presentazione della griglia con punto di partenza e punto di arrivo; • presentazione delle frecce colorate: rosse, gialle e verdi indicanti le direzioni (destra, sinistra, avanti); presentazioni di braccialini rossi e gialli da indossare come supporto per la lateralizzazione • introduzione degli ostacoli sulla griglia: Mangiafuoco, gatto e la volpe, Lucignolo; • riproduzione individuale della griglia e del percorso su foglio A4; • presentazione dei Bee Bot • utilizzo del Bee Bot • produzione del cartellone di valutazione del gradimento dell'attività da parte degli alunni (utilizzo delle emoticon) <p>(ogni attività svolta verrà riprodotta da ogni alunno su foglio)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentazione Emulatore Bee Bot sulla LIM • APP. Blue Bot sul tablet • Presentazione prodotto finale • Valutazione
VALUTAZIONE	
<p>Rubrica autovalutativa che metta in evidenza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grado di soddisfazione in relazione alle fasi dell'attività, del metodo, del prodotto, anche tenendo conto delle difficoltà incontrate;utilizzo delle EMOTION: SCONTENTO, PERPLESSO, SODDISFATTO 	
REFERENTE: SCHETTINO ANNA	