Ministero dell'Istruzione e del merito
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA LOMBARDIA
ISTITUTO COMPRENSIVO DI SERGNANO "PRIMO LEVI"
VIA AL BINENGO, 38 - 26010 SERGNANO (CR)
Codice Fiscale: 01223820190 Codice Meccanografico: CRIC80600N C.U. UF4VB8
e-mail: cric80600n@istruzione.it – sito web: www.icsergnanoprimolevi.edu.it

GRIGLIA DI PROGETTAZIONE: *"Cittadino digitale e utente responsabile della strada"*

Il percorso proposto parte da esperienze vissute direttamente dal bambino con il proprio corpo, per poi invitarlo a muovere un oggetto (es. macchina…) con l'aiuto dei cartellini (frecce) che permettono di visualizzare i PASSI compiuti per raggiungere un edificio/obiettivo (Comune, Biblioteca, Scuola…). Quindi i bambini programmano un robottino/compagno con/senza cartellini ed infine lavorano in modo simbolico (cartaceo). I bambini si confronteranno anche con la Polizia Municipale per conoscere le prime regole della strada.



<table>
<tr><td>Utenti destinatari</td><td>Tutti i bambini</td><td>Periodo di applicazione(ore totali ……)</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Docenti coinvolti</td><td colspan="4">Docenti di sezione o referenti gruppi omogenei d’età</td></tr>
<tr><td>Compito/Prodotto previsto</td><td colspan="4">I bambini utilizzando un pensiero procedurale, dovranno impartire comandi “digitali” ad un robottino/compagno per farlo muovere su un’apposita griglia nello spazio così da evitare degli ostacoli eraggiungere una meta. Riconoscere gli edifici pubblici del paese, il comportamento del bravo pedone e lafigura della Polizia Municipale.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Campi d’esperienza/ Aree disciplinari:

<u>La conoscenza del mondo</u>

I discorsi e le parole

Il corpo e il movimento</td><td>Competenza</td><td colspan="3">Competenza in chiave digitale: saper utilizzare le tecnologie della società dell’informazione per il tempo libero e la comunicazione.
Giocare con gli strumenti tecnologici e non, con un approccio aperto allacuriosità e all’esplorazione. Creare contenuti digitali (i-Theatre).</td></tr>
<tr><td>Traguardi di competenza daraggiungere</td><td colspan="3"><u>La conoscenza del mondo</u>
Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni ei possibili usi.
Ha familiarità con le strategie del quantificare e eseguire le misurazioni della lunghezza.
Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali e rappresentate (freccia).
I discorsi e le parole
Usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.</td></tr>
</table>

		Riconosce i più importanti segni del territorio (edifici comunali e dellafigura pubblica della Polizia Municipale). Riconosce le regole del vivere insieme (della strada) e i comportamentiadeguati. Il corpo e il movimento Prova piacere nel movimento, sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
	Nodi disciplinari	***Avvicinarsi ai concetti base dell'informatica attraverso la programmazione(coding) pensiero computazionale*** ***Orientamento*** ***spaziale Unità di*** ***misura (passo)*** ***Quantificazione*** ***Concetti base della programmazione*** ***(astrazione)Regole della strada*** ***Outdoor education*** ***Storytelling con i-Theatre***
Obiettivi di apprendimento (disciplinari e/o metodologici)	Abilità	Conoscenze
	a) Sapersi muovere nello spazio rispettando leindicazioni b) Saper contare c) Saper progettare d) Applicare le procedure per programmare unrobottino/compagno e) Controllo costante sul processo monitorando l'errore f) Applicare comportamento e regole della strada	a) Conosce il significato dei termini Avanti, Indietro b) "Legge" i cartellini destra (cartellino azzurro) esinistra (cartellino giallo), Avanti, Indietro c) Conosce le quantità d) Sviluppa un pensiero procedurale e) Conosce le procedure per programmare unrobottino f) Possiede un'idea delle proprie strategie di

		pensiero g) Conosce il comportamento e le regole da tenere instrada
Tempi e fasi di lavoro	Che cosa fa il docente (e con quali strumenti)	Che cosa fanno gli alunni(e con quali strumenti)
FASE 1 (tempi: 2 ore) *Obiettivi*: Orientarsi nello spazio rispettando le consegne	L'insegnante conduce i bambini nel salone e chiede loro di muoversi liberamente nello spazio. Successivamente li invita a disporsi di fronte a lei e seguire le indicazioni verbali "Avanti… Indietro… Destra… Sinistra" ecc… Infine complica le indicazioni verbali chiedendo loro per	I bambini eseguono le indicazioni verbali dell'insegnante spostandosi nelle diverse direzioni AVANTI e INDIETRO. Per individuare la Destra dalla Sinistra, i bambini indossano un braccialetto sul braccio Destro così da riconoscere la direzione più facilmente.

verbali. Riconoscere ed individuare i numeri.	esempio “Fare tre passi Avanti… due Indietro” ecc…	I bambini eseguono le indicazioni verbali dell’insegnante spostandosi nella direzione convenuta e rispettando il numero dei passi enunciato UNO, DUE, TRE, QUATTRO, CINQUE.
FASE 2 (tempi: 1 ora) *Obiettivi:* Ascoltare la storia e osservare il percorso che il compagno svolge su una griglia (che rappresenta il paese).	L’insegnante, in circle-time, legge una storia introducendo la figura dell’Agente di Polizia Municipale e di alcune semplici regole della strada. Punto di PARTENZA (es. Scuola), punto d’ARRIVO (Comune). Il bambino durante il percorso deve rispettare alcuni cartelli stradali ed attraversamenti pedonali. Mentre si ricorda la storia si mostra ai bambini una griglia e si dispongono i vari elementi/ostacoli: semaforo, ponte… Quindi l’insegnante contemporaneamente fa compiere il percorso ad un oggetto, esempio macchinina/bicicletta e dispone dei cartellini di lato con delle frecce indicanti i vari “PASSI” che si devono svolgere.	I bambini ascoltano e partecipano alla rievocazione della storia, osservando la griglia e gli elementi/ostacoli che via via l’insegnante dispone su di essa. Quindi i bambini visualizzano il percorso svolto dalla macchinina/compagno ponendo dei cartellini di fianco alla griglia così da vedere i “PASSI” che vengono percorsi sulla griglia.
FASE 3 (tempi: 2 ora) *Obiettivi*: Pianificare i movimenti che deve eseguire un oggetto/mezzo di trasporto.	L’insegnante invita i bambini a turno a disporre sulla griglia gli elementi/ostacoli e a muovere il mezzo di trasporto/oggetto enunciando verbalmente e con i cartellini disposti di lato i PASSI che deve eseguire.	Ogni bambino dispone a piacimento gli elementi/ostacoli sulla griglia. Quindi muove il mezzo di trasporto/oggetto sulla griglia enunciando verbalmente i PASSI che deve compiere e visualizzandoli con i cartellini corrispondenti posti a lato della griglia. Per esempio dapprincipio verbalizza cosa deve fare il mezzo sulla griglia “tre passi Avanti” e lo sposta e pone di fianco i tre cartellini raffiguranti le frecce Avanti.



FASE 4 (tempi: 2 ore) *Obiettivi*: Applicare le procedure per far muovere un robottino/compagno.	L'insegnante mostra ai bambini il robottino DOC Clementoni/Coco e spiega loro che per farlo muovere sulla griglia devono programmarlo con i tasti Avanti, Indietro, Destra e Sinistra rappresentanti delle frecce che il robot ha sul dorso. Se non si possiede un robottino il gioco viene svolto con un compagno che esegue i passi indicati come fosse un robot.	I bambini individualmente sperimentano la programmazione di un robottino che esegue gli spostamenti in successione su una griglia in base ai tasti (frecce Avanti, Indietro, Destra e Sinistra) da loro schiacciati. Il bambino pensa e verbalizza i comandi mentre il compagno esegue le istruzioni.

FASE 5 (tempi: 2 ore) *Obiettivi*: Programmare i PASSI attraverso rappresentazione simbolica.	L'insegnante consegna ad ogni bambino un foglio A3 raffigurante una griglia e dei cartellini raffiguranti delle immagini, elementi/ostacoli e dei cartellini con delle frecce. L'insegnante invita i bambini ad incollare le immagini degli elementi/ostacoli sulla griglia. Quindi dopo aver osservato attentamente la griglia, deve pianificare con l'uso delle frecce il percorso . L'insegnante propone l'utilizzo del gioco Scottie-go! e/o giochi in scatola sul Coding.	Ogni bambino individualmente ha a disposizione una griglia e delle immagini raffiguranti degli elementi/ostacoli (strada, ponte…) e delle tessere che simboleggiano il PASSO (Avanti, Indietro, Destra e Sinistra). Ciascun bambino deve incollare le tessere corrette dei PASSI che l'alunno deve compiere per raggiungere la sua meta. I bambini utilizzano i tasselli di cartone per muovere il personaggio ed eseguire il compito assegnato.
FASE 6 (tempi: 2 ore) *Obiettivi: Riconoscere le regole ed il comportamento del buon pedone*	L'insegnante con il supporto dell'agente di Polizia Municipale esplicita le regole di comportamento da rispettare in strada e la segnaletica orizzontale e verticale. Insieme, quando possibile, verrà svolta un'uscita sul territorio.	I bambini verbalizzano le regole ed i comportamenti da attuare durante le uscite a piedi. Inoltre i bambini identificano e riconoscono le più significative segnaletiche per muoversi in sicurezza sulla strada. I bambini rappresentano graficamente alcune segnaletiche e l'esperienza vissuta.

Valutazione	L'insegnante osserva costantemente nelle diverse attività l'interesse e la partecipazione dei bambini; la loro capacità di lavorare insieme e affrontare i problemi e cercare di risolverli ma anche il saper lavorare individualmente. Valuta la capacità di muoversi nello spazio (griglia) e rispettare l'unità di misura del PASSO. Valuta la capacità di quantificare i PASSI da compiere. Inoltre l'insegnante valuta anche il loro modo di approcciarsi al linguaggio digitale del "programmare" il robottino DOC/compagno e l'utilizzo del gioco Scottie-go! Infine rileva la capacità di portare a termine correttamente il compito richiesto anche adottando strategie personali e monitorando l'errore.	I bambini mostrano il proprio gradimento alle attività proposte. Cercano di collaborare a coppie o in piccolo gruppo, ma anche agire individualmente e prendere l'iniziativa per eseguire un compito. I bambini si muovono in uno spazio (griglia) rispettando le direzioni delle frecce ed il PASSO costituito da una casella. I bambini contano i PASSI e verbalizzano il numero. I bambini si avvicinano al linguaggio digitale del "programmare" impostando i comandi del robottino DOC/compagno o Scottie-go! Il bambino si impegna a completare il percorso utilizzando un pensiero procedurale ed adottando strategie per controllare l'errore.

	Valuta se vengono riconosciuti semplici cartelli stradali e segnaletiche orizzontali. Valuta se i bambini adottano comportamenti adeguati durante le uscite a piedi.	Il bambino dimostra di riconoscere alcuni cartelli e segnaletiche orizzontali (strisce pedonali, semaforo) e il loro significato. I bambini adottano comportamenti per muoversi in sicurezza sulla strada.