

Progettazione di attività innovativa

TITOLO: Atelier Digitale&Creativo

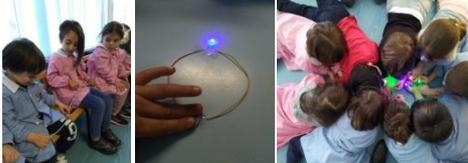
- Parte Prima -

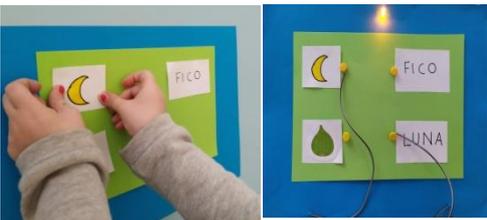
Titolo	Atelier Digitale&Creativo
Disciplina	Interdisciplinarietà delle materie scientifiche e logico-matematiche
Classe/Sezione	Uccellini
Docenti	Pretini – Cruziani
Periodo	Da Novembre a Maggio
N° di ore	1 ora a settimana
Traguardi per lo sviluppo delle competenze	Sperimentare e scoprire la risoluzione dei problemi. Individuare strategie appropriate. Giocare con gli strumenti tecnologici e non, con approccio aperto alla curiosità e all'esplorazione. Imparare facendo, rafforzare la comunicazione, la pianificazione, il problem solving e il pensiero critico. Utilizzare e applicare le conoscenze acquisite.
Conoscenze	Non occorrono conoscenze specifiche, basta essere curiosi e intraprendenti, essere pazienti e imparare dagli errori perché all'inizio può capitare di sbagliare. Conoscenze di base: esplorare, osservare, confrontare e ascoltare.
Abilità	Confronta quantità, stabilisce relazioni numeriche, esegue collegamenti su circuiti elettrici, realizza impasti conduttivi, utilizza il linguaggio degli algoritmi, esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata, individua e segmenta un problema, si orienta con sicurezza nello spazio, comprende e rielabora mappe e percorsi specifici, compie semplici programmazioni, progetta e inventa forme,oggetti storie e situazioni, collabora per raggiungere un obiettivo.
Contenuti	Manipolazione di nuovi materiali e oggetti inusuali. Invenzione e realizzazione di piccole e semplici opere quali: circuiti elettrici, piccoli robot, giocattoli meccanici, pista per biglie, meccanismi di reazione a catena, sculture stravaganti; tutto con l'utilizzo di materiali facilmente reperibili (scatole,bicchieri, pezzi di legno, fili metallici, vecchi giocattoli, involucri di plastica ecc.) Giochi di esplorazione, di movimento su grandi scacchiere, muovere oggetti/giocattoli sulle scacchiere, utilizzo di strumenti digitali
Metodi e Strategie	Esplorazione diretta e concreta, lavoro sul campo (procedere per tentativi), collaborazione, riflessione sulle esperienze Approccio ludico Circle time Brain Storming Problem Solving

	Cooperative Learning Learning by doing
Mediatori Didattici	Libri di testo Testi didattici di supporto Stampa Specialistica, poster Schede predisposte dall'insegnante Materiali vari (facile consumo, di recupero ...) Oggetti di vario genere, connettori, attrezzi Drammatizzazione Computer Uscite sul territorio (I.I.S.E. Mattei) Giochi Sussidi audiovisivi. Clem pad Coko Doc Mind
Modalità di verifica	In itinere: per valutare se il percorso didattico è adeguato oppure se va migliorata la qualità e la modalità degli interventi. Finale: attraverso l'utilizzo delle conoscenze acquisite nella realizzazione di schemi, modelli, giochi o prodotti di diverso genere.
Criteri di Verifica	OSSERVAZIONE: - con indicatori - con griglie
	PROVE PRATICHE: - realizzazione di oggetti creativi individuali - contributo personale nell'esecuzione di un elaborato collettivo - realizzazione del lavoretto con l'utilizzo di un circuito elettrico - eseguire correttamente un percorso prestabilito
	PROVE SCRITTE: - schede
	PROVE ORALI: - descrizione di un percorso con l'utilizzo di termini specifici
Criteri di valutazione	Evoluzione del processo di apprendimento Competenze raggiunte Metodo di lavoro Impegno Partecipazione Rielaborazione personale Capacità di collaborare Relazione con i pari Relazioni con gli adulti Rispetto del materiale Cura del materiale Riordino del materiale
Modalità di trasmissione delle valutazioni /	Prodotti digitali Esposizione dei prodotti

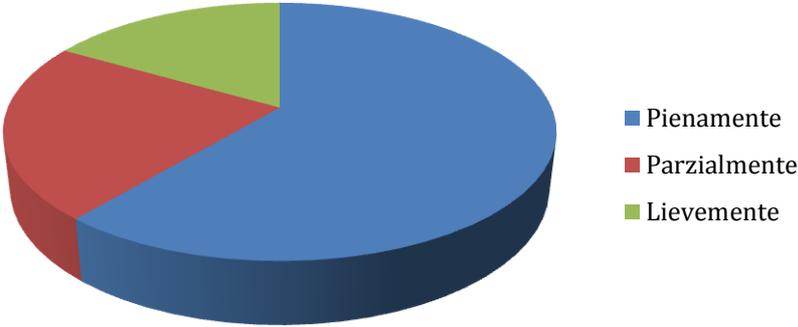
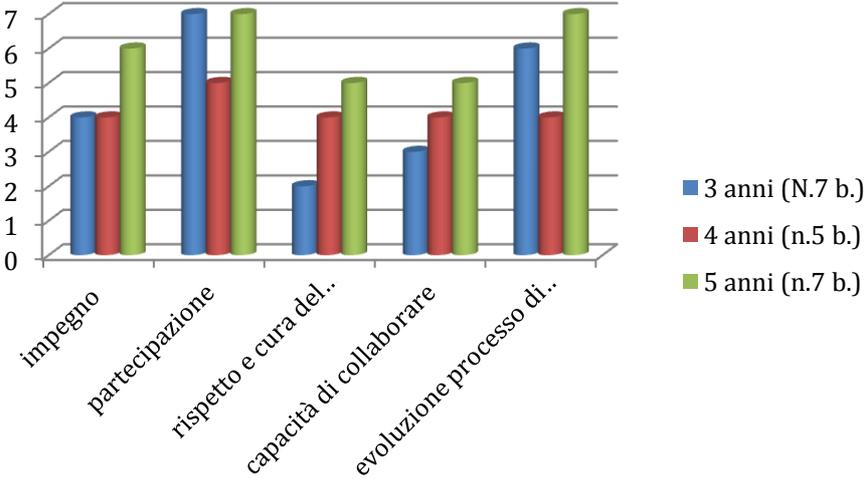
prodotti alle famiglie	Consegna degli elaborati finali
Attività di recupero / consolidamento / potenziamento / sostegno	RECUPERO MEDIANTE: Tutoraggio e Modeling
	CONSOLIDAMENTO MEDIANTE: Ripetizione di attività
	POTENZIAMENTO MEDIANTE:
	SOSTEGNO MEDIANTE: Scaffolding, Poster

- Parte Seconda -

PIANIFICAZIONE TEMPORALE DEGLI INTERVENTI		
DATA	CONTENUTI O ATTIVITÀ	EVENTUALE FOTO
6 novembre 2019	Poster contesto slogan "Pensare e Creare"	
13 novembre 2019	Alla scoperta e manipolazione di nuovi e semplici materiali soprattutto quelli di riciclo e facile consumo.	
20 novembre 2019	Assaggiare, sperimentare e unire specifici ingredienti alimentari per poi produrre una reazione simile al vulcano.	
27 novembre 2019	Manipolazione di materiale modellabile e realizzazione di opere creative, inventare forme, oggetti e storie.	
4 dicembre 2019	Attività tinkering: scoperta di come funziona e utilizzo di materiale elettrico, realizzazione di un semplice circuito.	

<p>11 dicembre 2019</p>	<p>Steam: eseguire misurazioni con utilizzo di strumenti alla portata di bambini.</p>	
<p>18 dicembre 2019</p>	<p>Realizzazione del biglietto di auguri natalizio elettronico elaborato con batterie, fili di rame, led, carta e tappi di bottiglie di plastica.</p>	
<p>8 gennaio 2020</p>	<p>Coding: conoscere, programmare e sperimentare l'orientamento spaziale anche attraverso l'utilizzo di strumenti meccanici</p>	
<p>15 gennaio 2020</p>	<p>Steam: sperimentare collettivamente le fasi del procedimento e degli ingredienti per ottenere la pizza.</p>	
<p>22 gennaio 2020</p>	<p>Manipolazione di nuovi materiali e oggetti inusuali: realizzazione di piccole opere d'arte.</p>	
<p>29 gennaio 2020</p>	<p>Steam: esecuzione di un elaborato collettivo "Facciamo i biscotti".</p>	
<p>5 febbraio 2020</p>	<p>Tinkering: realizzazione del sapientino personalizzato.</p>	
<p>12 febbraio 2020</p>	<p>Rielaborare e rappresentare graficamente il procedimento per accendere la lampadina</p>	

<p>19 febbraio 2020</p>	<p>Esperimento di gruppo: creazione effetto pioggia in barattolo con l'utilizzo di acqua schiuma da barba e alcune gocce di colore</p>	 
<p>15 aprile 2020</p>	<p>Costruire oggetti con materiale riciclabile Attività in DAD</p>	
<p>22 aprile 2020</p>	<p>Realizza piatti creativi con l'utilizzo di frutta o verdura Attività in DAD</p>	
<p>29 aprile 2020</p>	<p>Creazione di oggetti creativi individuali Attività in DAD</p>	
<p>13 maggio 2020</p>	<p>Realizzare meccanismi di reazione a catena Attività in DAD</p>	

RENDICONTO FINALE	
<p>Esiti della valutazione in termini di competenze acquisite, in modalità statistica (grafico)</p>	<p>Esiti</p>  <p>■ Pienamente ■ Parzialmente ■ Lievemente</p>
	<p>CRITERI DI VALUTAZIONE</p>  <p>■ 3 anni (N.7 b.) ■ 4 anni (n.5 b.) ■ 5 anni (n.7 b.)</p>
<p>Esiti della valutazione dell'impatto (questionario on-line di gradimento alunni e/o famiglie)</p>	
<p>Link al filmato sull'attività</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/1qxN3NVFR8BiVREjE6o5CAbNYdXQQF3sp/vi ew?usp=sharing</p>

Recanati, 08 giugno 2020

I docenti: Pretini e Cruziani