**UDA EDUCAZIONE CIVICA**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **UNITA’ DI APPRENDIMENTO** | | | | |
| ***COMPITO DI REALTÀ*** | **DENOMINAZIONE : Gip nel *tablet***  **Infanzia:**  Gestione autonoma di gruppo (di una sessione di informatica e conseguimento di una “medaglia di informatica”. | | | |
| * ***NUCLEO TEMATICO*** | **CITTADINANZA DIGITALE** | | | |
| Competenze chiave e relativi profili in uscita primo ciclo | Traguardi | Abilità | Conoscenze | Evidenze osservabili |
| **COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA**  Riconosce i rischi della rete nell’ uso dei mezzi digitali e mette in atto strategie per prevenire situazioni di cyberbullismo. | Esplorare e individuare le possibili funzioni **e i rischi nell’uso** degli artefatti tecnologici | Sa ipotizzare semplici regole di comportamento per evitare i possibili rischi dei mezzi tecnologici e per garantire il rispetto di tutti (es. ripresa di immagini e loro diffusione; diffusione di notizie private; diffusione di notizie false o sbagliate …) | Regole per l’utilizzo in sicurezza dei mezzi digitali. | Discute intorno alle potenzialità delle tecnologie e ai possibili rischi e ne ipotizza soluzioni . |
| **COMPETENZA DIGITALE**  L’alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati ed informazioni, al fine di interagire con altre persone, come supporto alla creatività ed alla soluzione di problemi  È consapevole della sicurezza e della cybersicurezza, e delle questioni legate alla proprietà intellettuale. | Utilizzare in forma coerente e creativa i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione. | Sa accendere e spegnere computer/tablet/monitor .  Sa manovrare il mouse. | Le principali parti del computer e le sue funzioni. | Con la supervisione  dell’insegnante utilizza gli strumenti digitali e il pc in modo consapevole per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche pensiero computazionale |
| ***Utenti destinatari*** | Alunni anni 5 | | | |
| ***Prerequisiti*** | Ascolto attivo  Abilità legate alla motricità fine | | | |
| ***Applicazione*** | **1 fase: presentazione dell’argomento-Gip nel Tablet**  In circle time viene proposta la storia di Gianni Rodari “Gip nel televisore” opportunamente modificata dalla necessità di utilizzare una storia riguardante i tablet. La storia viene letta animandola con personaggi colorati e plastificati che che vengono presentati prima della lettura per incuriosire e motivare all’attenzione Ottobre  **2 fase: accertamento dei prerequisiti Parliamone**  Dopo la lettura viene sollecitata la discussione: *vi è piaciuta la storia? Secondo voi è realmente accaduta? Come mai Gip finisce all'interno del tablet? Chi di voi ha il tablet? Che cosa fai con il tablet o cosa vi piacerebbe fare? Se non lo avete che cosa immaginate possa fare?* Dopo la riflessione i bambini sono invitati a disegnare il momento della storia che preferiscono e a darne motivazioni esplicita  **3 fase: produzione Un pc per “fare le cose”, ma quali? E come?**  Discussione di gruppo circa la necessità di conseguire la medaglia di informatica scoprendo il mondo della tecnologia .Bisogna pero’ fare attenzione a non finire nel tablet come Gip.  Attività significative inerenti alla conoscenza del pc (senza strumenti informatici):   * Approccio al pc e suo utilizzo di gruppo . Scoprire che è uno strumento smart e che va programmato. **Novembre** * Costruzione di un pc potatile di carta. * Individuare ed aprire icone relative a comandi, file e cartelle. Rappresentazioni grafiche delle stesse**. Dicembre** * Gioco del mouse gigante (freccia di cartone). **Gennaio** * Schede strutturate. * Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica, una volta memorizzati i simboli (audiovisivi, telefoni fissi e mobili…)**Febbraio** * Esercizi di prescrittura con la Lim/Riconoscimento di lettere * Gioco di movimento “Frecce direzionali” (movimento sequenziale su pavimento piastrellato- una piastrella un passo). * Attivita’ per il consolidamento della lateralizzazione. * Introduzione al coding **Marzo :**   Giochi per imparare a dare istruzioni di movimento a oggetti tecnologici (veicoli telecomandati, piccoli robot…)   * Conoscenza e sperimentazione di alcuni programmi * Realizzazione di disegni con il programma Paint * Realizzazione di semplici messaggi augurali con un programma di videoscrittura. * Riflessione : Cosa succede se veniamo rapiti come Gip? I rischi di un uso sregolato.(sedentarietà/sovrappeso/danni alla vista/danni all’udito/comportamenti aggressivi) **Aprile** * Parlano gli esperti. * Cartellone delle regole per non “entrare nel tablet” **Maggio** * Costruzione della medaglia di informatica con materiali strutturati.   **4 fase: valutazione del percorso-Brainstorming finale**  Cosa abbiamo imparato che non sapevamo sul pc (mappatura finale). | | | |
| ***Tempi*** | **Ottobre - Maggio** | | | |
| ***Esperienze attivate*** | Riflessioni sull’importanza di utilizzare i dispositivi in modo adeguato .  Utilizzo di gruppo di un dispositivo informatico.  Laboratorio multimediale con uso della LIM e macchina fotografica Laboratorio pittorico  Gioco simbolico  Realizzazione di cartelloni  Attività a piccolo gruppo di tutoring e cooperative per realizzare un progetto comune | | | |
| ***Metodologia*** | Brainstorming, learning by doing, problem solving, reflective learning | | | |
| ***Risorse umane***   * ***interne*** * ***esterne*** | Docenti, collaboratori, medico | | | |
| ***Strumenti*** | Pc/ tablet, LIM, Videoproiettore, Macchina fotografica, materiale strutturato e non | | | |
| ***Verifica e Valutazione*** | Osservazione e discussione di gruppo dei risultati ottenuti.  Rubriche valutative, griglie | | | |
| ***Differenziazione*** | Per garantire il successo formativo e la partecipazione si utilizzeranno le seguenti strategie:   * Esemplificazione dei materiali; * Riduzione dei tempi. * Affiancamento di alunni esperti e lavoro di gruppo. * Maggiore sperimentazione diretta. * Vicinanza dell’insegnante. | | | |

GRIGLIA DI OSSERVAZIONE SISTEMATICA DEGLI APPRENDIMENTI SCUOLA DELL’INFANZIA

**UDA: “Gip nel tablet”**

COMPITO DI REALTÀ:

Infanzia: Gestione autonoma di gruppo (di una sessione di informatica) e conseguimento di una “medaglia di informatica”.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **COMPETENZA CHIAVE EUROPEA** | | **COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA** | | | | | **COMPETENZA DIGITALE** | | | |
| **EVIDENZE** | | | | | | | | | | |
| **infanzia** | | Discute intorno alle potenzialità delle tecnologie e ai possibili rischi e ne ipotizza soluzioni . | | | | Con la supervisione dell’insegnante utilizza gli strumenti digitali e il pensiero computazionale in modo consapevole per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche. | | | | |
| Fase iniziale I quadr. | Fase finale  I quadr. | Fase iniziale II quadr. | Fase finale  II quadr. | Fase iniziale  I quadr. | | Fase finale  I quadr. | Fase iniziale II quadr. | Fase finale  II quadr. |
| **1** |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| **2** |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| **3** |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| **4** |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| **5** |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| **6** |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| **7** |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| **8** |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| **9** |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| **10** |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| **11** |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| **12** |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| **13** |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| **14** |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |
| **15** |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |

**1: sempre -2: spesso -3: ogni tanto -4: poche volte**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rubrica di valutazione**  **Scuola dell’infanzia**  **Focus: “Finalmente insieme” interazione serena e costruttiva nel piccolo**  **gruppo)**  **Compito di realtà :** | | **UDA 1**  **“Io dico la mia, tu dici la tua”**  **Sotto tematiche: consapevolezza personale e civica, pensiero logico- matematico, nuove tecnologie.** | | |
| **MESI: ottobre-novembre-dicembre-gennaio (I quadrimestre)**  **febbraio-marzo- aprile- maggio (II quadrimestre)** | | |
| **LIVELLO DI PADRONANZA** | | | | |
| **A**  **(*Avanzato*)** | **B**  **(*Intermedio*)** | | **C**  **(*Base*)** | **D**  **(*Inizi****a****le)*** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **COMPETENZA DI RIFERIMENTO**  **Profilo dello studente** | **Evidenze osservabili** | **LIVELLO** | **DESCRITTORI DEI LIVELLI** |
| **COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA** | Discute intorno alle potenzialità delle tecnologie e ai possibili rischi e ne ipotizza soluzioni | A | Formula ipotesi e opera semplici ragionamenti sull’uso e sulle funzioni degli strumenti tecnologici in modo creativo e offrendo indicazioni agli altri. |
| B | Suggerisce agli altri come usare gli strumenti tecnologici e offre loro alcune semplici indicazioni. |
| C | Trova soluzioni per scoprire come usare gli strumenti tecnologici in modo autonomo. |
| D | Guidato trova soluzioni nel concreto per usare gli strumenti tecnologici in modo adatto alla situazione. |
| **COMPETENZA DIGITALE**  L’alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati ed informazioni, al fine di interagire con altre persone, come supporto alla creatività ed alla soluzione di problemi.  È consapevole della sicurezza e della cybersicurezza, e delle questioni legate alla proprietà intellettuale. | Con la supervisione dell’insegnante utilizza gli strumenti digitali e il pensiero computazionale in modo consapevole per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche. | A | Con la supervisione dell’insegnante utilizza gli strumenti digitali e il pensiero computazionale in modo consapevole  per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche. |
| B | Esegue attività e giochi didattici utilizzando strumenti digitali e pensiero computazionale in modo consapevole  con le istruzioni dell’insegnante. |
| C | Esegue attività e giochi utilizzando strumenti digitali e pensiero computazionale con l’aiuto dell’insegnante. |
|  | | D | Assiste ad attività e giochi che prevedono l’utilizzo di strumenti digitali e pensiero computazionale effettuati da altri |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| SCHEMA ATTIVITA’ PER L’INSEGNAMENTO DELL’EDUCAZIONE CIVICA A.S. 2020/2021-SCUOLA DELL’INFANZIA SEZ………….Plesso……….. | | | | |
| Nuclei tematiciCOSTITUZIONE: Conoscenza e comprensione dei valori di cittadinanzaSVILUPPO SOSTENIBILE: Azioni e atteggiamenti di cittadinanza responsabileCITTADINANZA DIGITALE: Uso critico e consapevole della rete e dei media | | | | |
| **Campi d’esperienza** | **Tematiche e attività riferite alla 1^ UDA** | **Ore\*** | **Tematiche e attività riferite alla 2^ UDA** | **Ore\*** |
| Il sé e l’altro | Attività di gruppo e collaborative-attività di utilizzo del pc a coppie o piccolo gruppo- | 2 | Attività di peer tutoring- Attività di riflessione e condivisione di regole per l’utilizzo dei dispositivi tecnologici. Attività di realizzazione di messaggi augurali con l’utilizzo di programmi di videoscrittura | 2 |
| I discorsi e le parole | Visione di immagini/filmati con coinvolgimento interattivo. Anche con l’ausilio di burattini. Ascolto Di storie-Raccolta di riflessioni personali e collettive. In circle time dialogo, confronto, lettura, ascolto, ricerca. Drammatizzazione delle storie e role-play- Domande - | 4 | Utilizzo della Lim per la visione di storie e o lettura di immagini-Verbalizzazioni- Esercizi di prescrittura con la Lim-Attività di riconoscimento e di scrittura di lettere con la tastiera. | 4 |
| La conoscenza del mondo | Attività di conoscenza delle parti principali del pc- | 3 | Attivita’ con l’utilizzo della tastiera-Attività sui 5 sensi (la vista/udito)-Attività di problem solving -Attività per il consolidamento della lateralizzazione. Giochi per imparare a dare istruzioni di movimento a oggetti tecnologici (veicoli telecomandati, piccoli robot…) | 4 |
| Immagini, suoni e colori | Attività di rielaborazione grafica delle storie-Attività di coloritura e /o riproduzione grafica libera delle parti del pc- Costruzione di un pc portatile di carta | 3 | Realizzazione di disegni con il programma Paint-Realizzazione di cartelloni - Cartellone delle regole per non “entrare nel tablet-Manipolazione di materiali per la costruzione di una medaglia . | 3 |
| Il corpo e il movimento | Giochi con frecce--Percorsi motori- | 3 | Giochi a coppie, nel piccolo e nel grande gruppo - Giochi a squadre con regole- Giochi di approccio al coding | 4 |