

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE: UNITA' DI APPRENDIMENTO A.S. 2018-2019
PLESSO "Bruno Anzolin" CLASSI 4° - A-B-C

Denominazione (si utilizzi un titolo evocativo)	ANCHE NOI PROGRAMMATORI SMART CODE WEEK 6 – 22 OTTOBRE 2018
Competenze mirate: Competenze chiave europee Competenze specifiche	Apprendere strategie di risoluzione di problemi, progettazione e comunicazione. Pensare in modo creativo Ragionare in modo sistematico Lavorare in modo collaborativo
Discipline coinvolte	MATEMATICA – TECNOLOGIA - GEOGRAFIA - ITALIANO-ARTE

Abilità	Conoscenze
<u>Uso del sito Programma il futuro per la programmazione informatica attraverso i blocchi visivi</u>	Acquisizione della logica della programmazione
<u>Progettazione di algoritmi, producendo risultati visibili</u>	Acquisizione della terminologia specifica attraverso la dimostrazione e l'elaborazione di mini attività di gioco sempre più complesse
Programmazione visuale a blocchi Esecuzione di sequenze di istruzioni elementari Esecuzione ripetuta di istruzioni	Gli Algoritmi I Cicli Le Procedure
Stesura di un testo regolativo	Sequenzialità cronologia
Utilizzo di materiali vari per costruire un oggetto appartenente all'epoca storica delle civiltà fluviali.	Realizzazione dei manufatti.

	Utenti destinatari	Alunni classi quarte – Scuola Primaria Bruno Anzolin
	Tempi (indicare i tempi a scuola, i tempi esterni alla scuola, i tempi del lavoro domestico)	1 Fase del progetto: dal 13 settembre al 22 ottobre in occasione del Code week 2 Fase del progetto: dal 1 febbraio al 15 aprile 2019
	Metodologia Risorse umane • <u>Interne</u> • <u>esterne</u> Strumenti	Didattica collaborativa - Didattica laboratoriale - Metacognizione Si propongono agli alunni: 1. esperienze di programmazione unplugget (programmazione a quadretti – Cody –Roby su griglia – programmazione a blocchi su carta ...). 2. Esperienze di programmazione plugget con l'utilizzo delle app messe a disposizione dal sito "Programma il futuro". Questa prima fase del progetto è inserita in un contesto motivazionale del Code week.

		3. Realizzazione dei biscottini al limone seguendo le indicazioni procedurali della ricetta (testo regolativo). Nella seconda fase dell'unità di apprendimento si prevede di utilizzare gli artefatti presenti nel plesso (api) per progettare brevi storie di viaggio. 4. Lettura, visione di video e stesura delle regole dei giochi di una volta: campana, elastico, palla. 5. Laboratorio storico-artistico anche a classi aperte.
	Valutazione (Specificare i criteri/evidenze utilizzati per i diversi oggetti di valutazione: - prodotti (efficacia, comunicazione/linguaggi, qualità, estetica) - processi (collegati alle competenze chiave europee: ascolto ed espressione, interculturalità, uso delle conoscenze scientifiche, ecc...cfr. gli esempi di griglie valutative che seguono)	Gli alunni verranno osservati mentre sperimentano nuovi ambienti di sviluppo del pensiero, verranno inoltre registrati i risultati dal punto di vista relazionale in attività di: • Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate e giustificandone il procedimento seguito. • Utilizzare le nuove tecnologie e svolgere semplici attività. • Scrivere un semplice programma per realizzare un artefatto creativo. • Riconoscere e correggere gli errori. • Acquisire l'informazione. • Essere in grado di interagire nel gruppo.

Si allegano le griglie per la valutazione delle competenze

Indicatore n.1 Competenza di base in matematica e tecnologia

Riconosce e risolve problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate e giustificandone il procedimento seguito.

livello 1 iniziale	livello 2 base	livello 3 intermedio	livello 4 avanzato
Analizza un testo o una situazione semplice.	Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto; descrive il procedimento seguito.	Risolve problemi di esperienza, utilizzando le conoscenze apprese; sa spiegare il procedimento seguito e le strategie adottate	Risolve situazioni in modo corretto, coerente, autonomo e originale, spiegando la strategia utilizzata e confrontando procedimenti diversi.

Indicatore n.2 Competenza digitale Utilizza le nuove tecnologie e svolge semplici attività.			
livello 1 iniziale	livello 2 base	livello 3 intermedio	livello 4 avanzato
Utilizza semplici strumenti tecnologici in modo parziale anche se supportato	Utilizza semplici strumenti tecnologici in modo corretto con il supporto di un tutor	Utilizza strumenti tecnologici in modo corretto e autonomo.	Utilizza strumenti tecnologici in modo appropriato e sicuro.
Indicatore n.3 Competenza digitale: Scriva un semplice programma per realizzare un artefatto creativo.			
livello iniziale	livello base	livello intermedio	livello avanzato
Scriva un semplice programma utilizzando le istruzioni principali con l'aiuto dell'insegnante	Scriva un semplice programma utilizzando le istruzioni principali	Scriva un semplice programma utilizzando algoritmi anche complessi ed esegua operazioni di debug.	Scriva un semplice programma utilizzando algoritmi complessi. Riconosce variabili e funzioni anche in ambienti diversi
Indicatore n 4 Competenza trasversale: IMPARARE AD IMPARARE Riconosce e corregge gli errori.			
livello iniziale	livello base	livello intermedio	livello avanzato
Se aiutato riconosce i propri errori	Riconosce in modo autonomo i propri errori	Sa motivare e dare spiegazioni nei confronti dei propri errori.	Sa monitorare il proprio processo di apprendimento, modificare il proprio comportamento e esprimere soluzioni alternative.
Indicatore n 5 Competenze sociali e civiche: IMPARARE AD IMPARARE Acquisisce l'informazione			
livello iniziale	livello base	livello intermedio	livello avanzato
Ascolta e registra le informazioni in modo parziale	Ascolta e acquisisce informazioni.	Acquisisce informazioni e le organizza in funzione dell'esposizione scritta e/orale.	Espone in modo adeguato e corretto le informazioni con proprietà di linguaggio.
Indicatore n 6 Competenze sociali e civiche: COLLABORARE E PARTECIPARE E' in grado di interagire nel gruppo.			
livello iniziale	livello base	livello intermedio	livello avanzato
La partecipazione deve essere continuamente sollecitata.	Partecipa alle attività proposte, ma necessita di incoraggiamento e/o di frequenti richiami per rispettare le regole del gruppo.	Partecipa spontaneamente e con interesse alle attività proposte. Sa ascoltare e accettare l'aiuto degli altri e offrire il proprio.	Interagisce positivamente nel gruppo, comprendendo i diversi punti di vista e valorizzando le proprie e le altrui capacità