



## AMICI MOSTRI

<b>Argomento</b>	Il percorso è un intreccio di obiettivi disciplinari e trasversali, perseguiti con un ventaglio di attività che ha veramente coinvolto la classe, in quanto ogni alunno ha trovato uno spazio in cui si è potuto collocare con le proprie attitudini e competenze.
<b>Classi coinvolte</b>	Scuola Primaria “F: Petrarca” Incisa V.no classe III A
<b>Durata</b>	1. INFORMATICA: L’ORA DEL CODICE: complessivamente, fra lavoro al computer e lavoro su carta: 6 mesi 2. ITALIANO: -testo descrittivo - dal fumetto al discorso diretto: 2 mesi GEOMETRIA: rotazioni e angoli: 1 mese
<b>Ambiti disciplinari</b>	Informatica, Italiano, geometria
<b>Motivazioni</b>	- Mantenere costante ed alto il livello di interesse della classe verso le attività proposte - Sollecitare gli alunni ad utilizzare le conoscenze acquisite in contesti nuovi - Suscitare nei ragazzi la curiosità di ampliare le proprie conoscenze anche al di fuori dell’ambiente scolastico
<b>Metodologia</b>	- Un approccio all’apprendimento basato sulla ricerca di strategie risolutive rispetto a situazioni problematiche scaturite dal “fare” - Didattica laboratoriale - Protagonismo cognitivo del bambino
<b>Obiettivi</b>	INFORMATICA: - sviluppare il pensiero computazionale attraverso la programmazione ( <i>coding</i> ) in un contesto di gioco. (vedi <a href="http://programmailfuturo.it/">http://programmailfuturo.it/</a> )  - Usare strumenti informatici per risolvere problemi - Collaborare con gli altri per la realizzazione di un obiettivo condiviso

	<p>ITALIANO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere e dare semplici istruzioni</li> <li>- Leggere testi descrittivi (persone) e comprenderne la struttura</li> <li>- Rielaborare testi descrittivi e narrativi</li> <li>- Produrre testi descrittivi</li> <li>- Riconoscere e usare il discorso diretto</li> </ul> <p>GEOMETRIA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eseguire, verbalizzare e rappresentare semplici percorsi</li> <li>- Verbalizzare la posizione di oggetti nello spazio utilizzando indicatori topologici, sia rispetto a sé, sia rispetto ad altri riferimenti</li> <li>- Riconoscere i cambi di direzione e di verso</li> <li>- Dare istruzioni per eseguire un percorso</li> </ul> <p>Individuare l'angolo come rotazione ad ogni cambio di direzione o verso durante l'esecuzione di un percorso</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipolare solidi</li> <li>- Analizzare le caratteristiche di alcune figure piane (quadrato, rettangolo, triangolo, rombo...)</li> </ul>
<p><b>Fasi di lavoro</b></p>	<p>I FASE</p> <p>A coppie - CODING. Esecuzione del primo livello (LABIRINTO: <a href="http://programmmailfuturo.it/come/lezioni-tecnologiche/corso-rapido/il-labirinto/">http://programmmailfuturo.it/come/lezioni-tecnologiche/corso-rapido/il-labirinto/</a>): serie ordinata di comandi per far eseguire allo zombie semplici percorsi AVANTI, DESTRA, SINISTRA. Uso del comando RIPETI.</p> <p>Arrivare a comprendere e risolvere un problema complesso suddividendolo in tanti step</p> <p>II FASE</p> <p>A coppie, a gruppi di 3-4, a classe intera - CODING.</p> <p>Parte cartacea: IL CATALOGO DEI MOSTRI (<a href="http://programmmailfuturo.it/media/docs/Lezione-03-Pensiero-Computazionale.pdf">http://programmmailfuturo.it/media/docs/Lezione-03-Pensiero-Computazionale.pdf</a>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ogni coppia ha a disposizione l'intero catalogo per creare a collage almeno tre mostri, nominandoli secondo le regole date.</li> <li>- Una coppia dà i comandi verbali ad un'altra per disegnare un mostro; scambio dei ruoli delle due coppie.</li> <li>- Verbalizzazione a classe intera.</li> </ul> <p>Arrivare a comprendere e risolvere un problema complesso suddividendolo in tanti step</p> <p>III FASE</p> <p>ITALIANO</p> <p>Lavoro individuale. Ogni bambino caratterizza, prima con il disegno e poi con la stesura di un testo, uno dei mostri creati</p>

	<p>(corpo, espressione, carattere, abitudini, comportamento...) Infine lo presenta alla classe.</p> <p>A coppie. Facciamo dialogare i mostri: uso del fumetto (sussurrato, gridato, pensato...), con didascalie</p> <p>Traduzione dei dialoghi a fumetti in brevi storie, riconoscendo il discorso diretto ed utilizzando la punteggiatura corretta per indicarlo nel testo. Condivisione del lavoro fatto con la classe.</p> <p>IV FASE (contemporanea alla terza) GEOMETRIA</p> <p>A coppie, a piccolo gruppo, a classe intera</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Esecuzione, rappresentazione grafica e verbalizzazione di semplici percorsi: cambiamenti di direzione e di verso resi possibili da una rotazione (“un quarto di giro completo”, “mezzo giro”, “tre quarti di giro”...)</li> <li>- Approfondimento e studio di angoli e loro misure</li> <li>- I ragazzi smontano e rimontano dei solidi: parallelepipedo, cubo e piramide a base triangolare.</li> <li>- Individuano spigoli, angoli e facce.</li> <li>- Conoscenza delle caratteristiche delle figure piane.</li> </ul> <p>V FASE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A coppie: CODING - FROZEN (<a href="http://programmailfuturo.it/come/ora-del-codice/frozen">http://programmailfuturo.it/come/ora-del-codice/frozen</a>)</li> </ul> <p>Elsa si muove su una pista di ghiaccio disegnando cristalli formati da figure geometriche. I cristalli, livello dopo livello, diventano sempre più complessi, tanto da richiedere ragionamenti e competenze maggiori: I ragazzi si confrontano, provano, scoprono. Elaborano così conoscenze e capacità di applicazione, rielaborazione rispetto alle figure piane, al valore degli angoli (angoli interni/esterni, complementarietà), al concetto di procedura.</p>
<b>Sitografia</b>	<a href="http://programmailfuturo.it/">http://programmailfuturo.it/</a>