

Progettazione Unità Di Apprendimento	
Titolo UDA	Ri...creare con...forme
Abstract <i>(Descrizione sintetica)</i>	L'Uda si propone l'obiettivo di stimolare lo sviluppo di iniziali competenze digitali in alunni dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia e della prima classe della scuola primaria, partendo dalla discriminazione delle principali figure geometriche e utilizzando app di progettazione e di realizzazione di prodotti multimediali
Parole chiave	Forme, LIM, libro digitale, creatività
Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
Nome e cognome docente/i e disciplina/e	Francesca Amodeo "2°Circolo "V: Landolina" Misilmeri
Classi	Sez. P
Numero di alunni	12 alunni
Età	5 anni

Tipologia di scuola	Scuola dell'infanzia
Caratteristiche specifiche studenti <i>(BES, altre nazionalità,...)</i>	<p>Gli apprendimenti e i ritmi di crescita dei bambini sono nella norma.</p> <p>Il contesto socio-culturale è vario, la frequenza degli alunni è costante. Le attività didattiche sono il motore della conquista di nuove competenze che rendono quotidianamente protagonista l'alunno. Nella sezione è presente 1 alunno H, seguito dall'ins. di sostegno per 12,30h settimanali, un buon numero di alunni svolge attività extracurricolari (danza, calcio, piscina).</p> <p>La relazione di socializzazione è abbastanza consolidata, anche perché il loro ingresso a scuola è avvenuto all'età di tre anni e quindi hanno avuto modo di conoscersi nei loro punti forti e deboli. Lo strato socio-culturale delle famiglie è medio, spesso monoreddito e il gruppo genitori appare molto coeso e collaborativo.</p>
Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
Nome e cognome docente/i e disciplina/e	<p>Domenica Mondino</p> <p>"2°Circolo "V. Landolina" Misilmeri</p>
Classi	Sez. D
Numero di alunni	20 alunni di cui 8 di 5 anni
Età	5 anni
Tipologia di scuola	Scuola dell'infanzia

<p>Caratteristiche specifiche studenti (BES, altre nazionalità,...)</p>	<p>Sezione a tempo normale, eterogenea sia per quanto riguarda l'età sia per il contesto socio-culturale che, nel complesso, risulta essere medio-basso. Frequenza regolare e partecipazione attiva da parte di tutti i bimbi. Risorsa preziosa la presenza di una docente di sostegno per 25h settimanali.</p> <p>Nel gruppo dei 5 anni, numeroso e particolarmente vivace, vi è un bimbo non ancora certificato con problemi relazionali e difficoltà legate alla motricità fine. I bambini lavorano insieme già da tre anni, si frequentano anche post scuola e sono abituati a fare da tutor ai bimbi più piccoli o con difficoltà.</p> <p>Quasi tutti svolgono attività extrascolastiche come calcetto, danza e judo.</p>
<p>Docente / Studenti / Istituzione scolastica</p>	
<p>Nome e cognome docente/i e disciplina/e</p>	<p>Maria Concetta Sanfilippo "2°Circolo "V: Landolina" Misilmeri</p>
<p>Classi Numero di alunni</p>	<p>Sez. F 6 alunni</p>
<p>Età</p>	<p>5 anni</p>
<p>Tipologia di scuola</p>	<p>Scuola dell'Infanzia</p>

<p>Caratteristiche specifiche studenti</p> <p><i>(BES, altre nazionalità,...)</i></p>	<p>Gli alunni sono 4 maschi e 2 femmine e provengono da contesti socio-culturali diversi, la loro frequenza è assidua ed entusiastica, partecipano con impegno e interesse costanti a tutte le attività didattiche proposte che arricchiscono con il proprio contributo, nel rispetto del proprio ritmo e stile di apprendimento, consolidando in modo positivo le proprie competenze.</p> <p>Il gruppo dei maschietti è molto coeso, la loro amicizia è consolidata anche fuori dall'ambito scolastico avendo fatto insieme tutto il percorso dal nido alla scuola dell'infanzia privata e statale, soltanto 2 di loro praticano attività sportive (piscina e scuola calcio) in orario extrascolastico.</p> <p>I gruppi relazionali, creatisi nel corso dell'anno, non risultano chiusi ma molto flessibili, tutti accolgono e nessuno escludono.</p> <p>Tutti gli alunni hanno device multimediali a casa che utilizzano principalmente per i videogiochi e la visione di cartoni animati.</p> <p>In questo gruppo non vi sono BES, presenti invece nelle fasce di età inferiori (4 e 3 anni) così come è frequentante un bambino marocchino di cultura e religione musulmana.</p>
--	--

<p>Docente / Studenti / Istituzione scolastica</p>	
<p>Nome e cognome docente/i e disciplina/e</p>	<p>Rosa Randazzo III° Circolo Bagheria</p>
<p>Classi Numero di alunni</p>	<p>Sez H 22 alunni</p>
<p>Età</p>	<p>5 anni</p>

Tipologia di scuola	Scuola dell'infanzia
Caratteristiche specifiche studenti <i>(BES, altre nazionalità,...)</i>	Il gruppo di bambini di 5 anni è numeroso, vivace ed omogeneo, è formato da 7 maschi e 15 femmine, la frequenza è costante. La maggior parte mostra una buona autonomia, sa riprodurre forme e si avvicina alle prime forme di scrittura e lettura di immagini utilizzando anche le tecnologie. In sezione non sono presenti alunni BES. IL livello socio-culturale è medio e quasi tutte le famiglie dispongono di un computer o un tablet con il quale i bambini giocano o disegnano. Molti di loro nel pomeriggio frequentano corsi di danza o attività motorie nelle palestre, alcuni anche corsi di lingua inglese. Il gruppo è molto unito anche perché alcuni hanno fatto il percorso scolastico insieme iniziando dal nido, quindi anche le famiglie si conoscono da tempo.
Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
Nome e cognome docente/i e disciplina/e	Renda Elisabetta (matematica, scuola primaria) III° Circolo Bagheria
Classi	1^C
Numero di alunni	19 alunni
Età	6 anni
Tipologia di scuola	Scuola Primaria

<p>Caratteristiche specifiche studenti <i>(BES, altre nazionalità,...)</i></p>	<p>La classe 1[^]C è composta da 19 alunni, 12 maschi e 7 femmine. È una classe vivace e collaborativa e piuttosto eterogenea nei livelli di apprendimento. Il clima relazionale è positivo, non ci sono problematiche comportamentali e il gruppo classe è coeso. Sono presenti 3 alunni con bisogni educativi speciali, per i quali è prevista la compilazione di un PDP. La maggior parte delle famiglie appartengono ad un livello sociale medio, con famiglie monoreddito, sono provvisti di device multimediali in casa (oltre il solo smartphone) e seguono i figli nello svolgimento delle attività proposte dalla scuola. È presumibile, quindi, che i bambini conoscano l'esistenza di un Pc e possano avviarsi alla conoscenza del suo utilizzo in sicurezza.</p>
---	---

Finalità

<p>In relazione al Curricolo di Information Literacy</p>	<p>“Alfabetizzazione tecnologica” che permetta agli alunni di sviluppare la capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi digitali, per sfruttarne i benefici in modo corretto e consapevole.</p>
---	--

Obiettivi/Risultati di apprendimento

<p>Competenze <i>(DigComp2.1)</i></p>	<p>Area di competenza: Alfabetizzazione su informazioni e dati</p> <p>Competenza specifica: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Livello di padronanza: Base 1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individuare i fabbisogni informativi, - trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, - scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno,
--	---

	<p>- identificare semplici strategie di ricerca personali.</p> <p>Competenza specifica: 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali Livello di padronanza: Base 1 A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. - riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato 	
Metodologie		
Procedure e metodi didattici previsti	Scuola dell'Infanzia <ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming e discussione guidata; - Didattica laboratoriale, ludica - Circle time - Digital storytelling 	Scuola Primaria <ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - Circle time, - Cooperative learning - apprendimento per problemi - STEM
Organizzazione		
Durata (Periodo di svolgimento e durata complessiva)	20h	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>In presenza</i> 	Nella classe e sezioni	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Online (anche in</i> 	Collegamenti, tramite Meet, tra le sezioni dell'infanzia e la classe primaria	

<p>setting di gruppo)</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Lavoro a casa 	
<p>Requisiti e/o strumenti tecnici</p>	<p>Nel II° Circolo Misilmeri le LIM non sono presenti in tutte le sezioni di scuola dell'infanzia ma tutti i plessi sono dotati, tablet, stampanti laser e scanner; inoltre i locali della scuola usufruiscono di un impianto di cablaggio, pertanto è possibile, da ogni aula, utilizzare computer e rete wi-fi. La scuola dispone di diverse risorse materiali: apparecchi televisivi, fotocopiatrici, riproduttori CD, postazioni mobili.</p> <p>Il III° Circolo Bagheria è adeguatamente dotato di strumenti digitali: ogni classe/sezione è dotata di LIM e di computer collegati in Rete. Ci sono numerosi devices a disposizione degli alunni: pc all'interno del laboratorio multimediale, tablet da poter utilizzare in classe.</p>

<p align="center">Sviluppo dei contenuti</p>	
<p>Descrizione del percorso</p>	<p>Il progetto prevede la realizzazione di un percorso verticale, che coinvolge sia alunni dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia che del primo anno della scuola primaria. Le attività partiranno dall'analisi delle principali forme geometriche, attraverso l'utilizzo di filastrocche e giochi multimediali (la scuola primaria partirà dall'analisi della tipologie di linee, per approdare successivamente alle forme geometriche) per giungere alla realizzazione di una vera e propria mostra digitale con le opere prodotte dai bambini e condivise con compagni e genitori attraverso inviti digitali creati dagli alunni stessi.</p>
<p>Prerequisiti (eventuali)</p>	

<p>Struttura (indicare n. fasi di lavoro)</p>	<p>Fase 1 - Il progetto prende....Forma (Fase di riscaldamento e presentazione del progetto)</p> <p>Fase 2 – Di Forma in forma (Alla scoperta delle forme intorno a noi)</p> <p>Fase 3 - Forme..d’Arte (Creare quadri con le forme sia in digitale e in reale)</p> <p>Fase 4 – Ti aspetto! (Realizzazione dell’invito digitale- solo scuola primaria)</p> <p>Fase 5 Artisti in mostra (Realizzazione e condivisione tra gruppi della raccolta digitale e dei lavori realizzati)</p>
---	---

(sezione FASE ripetibile in base al numero di fasi previste)

Fase n° _1	Il progetto prende.... Forma (Fase di riscaldamento e presentazione del progetto)	
Attività	<p>Scuola dell’infanzia</p> <p>1° Incontro: 2h</p> <p>L’insegnante dispone in circle time gli alunni e descrive brevemente il progetto: conosceranno e utilizzeranno tutti gli strumenti digitali presenti nella sezione al fine di realizzare un’opera d’arte, con diverse tecniche, ispirata al pittore August Herbin che utilizza nei suoi dipinti principalmente forme geometriche.</p> <p>Si avvierà un brainstorming attivo chiedendo agli alunni quali strumenti possedano a casa e come li utilizzano. Si passerà alla presentazione e conoscenza dei tablet, della LIM e il computer collegato ad essa. L’insegnante spiegherà le funzioni dei principali tasti, le icone presenti nello schermo e il loro</p>	<p>Scuola Primaria</p> <p>L’insegnante racconterà alla classe una breve storia in cui descriverà la realizzazione di un progetto condiviso con bambini di 4 classi diverse di scuola dell’infanzia. Spiegherà che tutti gli alunni si trasformeranno in piccoli artisti e, insieme, realizzeranno una mostra dove verranno esposti dei quadri realizzati da loro; condividerà poi con la classe gli obiettivi del progetto, spiegando che tutte le attività svolte serviranno loro per cominciare a comprendere le principali funzioni del computer e ad utilizzare alcuni semplici software. Successivamente l’insegnante avvierà un breve brainstorming utilizzando il tool “MindMup” per verificare le conoscenze pregresse degli alunni sull’argomento proposto: scriverà al centro la parola “forme” e annota tutte le parole</p>

	<p>utilizzo.</p> <p>2° incontro: 2h Gli alunni verranno divisi in gruppi , saranno invitati al funzionamento in autonomia dei tablet, della LIM e del computer: accensione, denominazione dei tasti, utilizzo delle icone. Infine si aprirà la rete internet e verranno aiutati alla ricerca di immagini varie.</p>	<p>suggerite dagli alunni, organizzando in settori.</p> <p>L'attività di brainstorming permetterà all'insegnante di promuovere un primo approccio all'utilizzo del computer, dato che i bambini verranno incentivati ad accendere lo strumento, ad avviare il programma e ad inserire al suo interno le parole scelte, consolidando così anche l'abilità di letto-scrittura.</p>
Tempi e modalità	2 incontri durata 2,5h	1 incontro di 2h
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> - Forme; - strumenti digitali; - creatività 	<ul style="list-style-type: none"> - Forme; - strumenti digitali; - creatività
Risorse	LIM, computer, tablet, materiale strutturato e non	LIM, computer,
Eventuale supporto tecnico		

Allegati e link (se previsti: inserire titolo e una breve descrizione del contenuto. Specificare anche il formato (.doc, .pdf, .jpg, .ppt, .mp3, .flv or wmv)		
Allegato 1		https://www.mindmup.com/
Allegato 2		

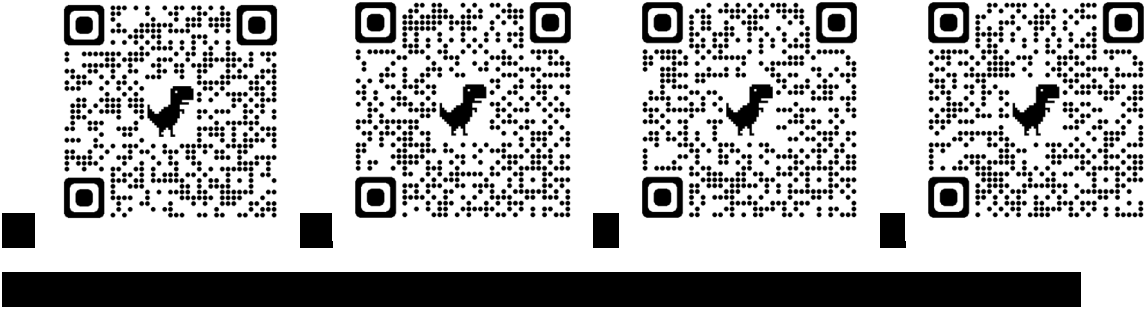
Fase n° _2	DI FORMA IN FORMA Alla scoperta delle forme intorno a noi	
Attività	<p>Scuola dell'infanzia</p> <p>1° Incontro: 2,5h -L'insegnante inviterà gli alunni all'osservazione nell'ambiente circostante cercando e descrivendo le forme individuate. Verranno visionati nella LIM due digital storytelling, un video educativo, due canzoni e una filastrocca sulle forme geometriche. Per rafforzare e verificare quanto appreso si proporranno giochi motori (forme con il corpo, con le mani ecc..), con i blocchi logici e con i vari materiali presenti in sezione. Utilizzeranno due app di giochi, preventivamente istallate nei tablet in dotazione.</p> <p>2° Incontro: 2,5h</p>	<p>Scuola Primaria</p> <p>L'insegnante introdurrà i primi elementi di geometria (la linea) partendo dall'analisi dell'ambiente circostante. Dopo l'osservazione dello spazio classe e di tutto ciò che è contenuto all'interno, porrà agli alunni una semplice domanda: "<i>che forma ha?</i>". La conversazione collettiva che ne conseguirà porterà alla scoperta del termine "<i>linea</i>".</p> <p>Utilizzando materiale di diverso tipo, dai bastoni, ai fili di lana e svolgendo attività pratiche negli spazi della scuola ("<i>trasformiamoci in serpentelli e muoviamoci seguendo una linea curva</i>"; "<i>formiamo un grande cerchio aperto/chiuso</i>") l'insegnante analizzerà insieme agli alunni le diverse tipologie di linee (retta,</p>

	<p>- Dopo un breve riassunto di quanto appreso nell'incontro precedente l'insegnante presenterà le opere di August Herbin e verrà fatta scegliere agli alunni l'opera che piacerà di più. Si mostrerà come generare il QR dell'immagine dell'opera scelta per poterla collegare e visionare immediatamente negli strumenti digitali. Si darà il via ad un brainstorming in cui gli alunni saranno liberi di esprimere le emozioni, le sensazioni, i confronti, le relazioni che la visione dell'opera susciterà in loro: da quali forme geometriche è composto il quadro, ti piacciono i colori che il pittore ha usato, quali oggetti vedi ecc..</p>	<p>curva, spezzata, aperta, chiusa).</p> <p>Le conoscenze apprese saranno consolidate analizzando nel dettaglio le caratteristiche delle linee: gli alunni annoteranno le informazioni sul quaderno e procederanno ad attività di classificazione delle diverse tipologie. Infine l'insegnante proporrà alla classe diversi giochi multimediali sull'argomento.</p> <p>Come attività di consolidamento a casa, gli alunni seguiranno una semplice consegna <i>"fai un disegno a piacere utilizzando tutti i diversi tipi di linee che abbiamo studiato"</i>.</p> <p>Dopo un breve riassunto di quanto appreso, gli alunni realizzeranno una semplice ricerca in rete attraverso "You tube", aprendo l'icona della piattaforma sul motore di ricerca e scrivendo il titolo del video interessato: <i>"il paese delle forme"</i>, un breve filmato che presenta le 4 principali forme geometriche sottoforma di narrazione animata e permette una riflessione iniziale sulle caratteristiche più facilmente individuabili delle stesse. Dopo un commento del video, attraverso una conversazione collettiva, l'insegnante chiederà agli alunni di guardarsi intorno e di individuare in classe degli oggetti che possono vivere nei 4 paesi conosciuti nel video. Alla scoperta delle forme associate all'ambiente circostante seguirà un'attività collettiva di classificazione attraverso disegni sul proprio quaderno.</p> <p>L'insegnante proporrà poi l'ascolto di una filastrocca sul tema delle forme geometriche per analizzarne le altre caratteristiche non emerse dal filmato precedente: gli alunni riprodurranno i movimenti col corpo, memorizzando così più facilmente le stesse. Una successiva riproduzione delle figure sul quaderno, con disegni e didascalie, consoliderà la comprensione delle caratteristiche principali di quadrato, rettangolo, triangolo e cerchio.</p>
--	---	--

		<p>Gli alunni si cimenteranno in piccoli tornei di giochi multimediali: in gruppo o a squadre risponderanno a quesiti di diverso genere sull'argomento affrontato, consolidando ulteriormente le conoscenze apprese. Infine, l'insegnante fornirà ai bambini dei cartoncini colorati con le forme geometriche già disegnate (ogni forma con un colore diverso), che gli alunni ritaglieranno e su cui scriveranno il nome della figura, discriminando così le diverse forme conosciute.</p> <p>Come attività di consolidamento a casa, l'insegnante assegnerà agli alunni una semplice consegna: <i>“disegna a piacere utilizzando solo le forme geometriche che abbiamo analizzato”</i>.</p>
Tempi e modalità	2 incontri durata 2,5h	5 incontri di 2h
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> - Forme; - strumenti digitali; - creatività 	<ul style="list-style-type: none"> - Forme; - strumenti digitali; - ricerca in rete; - sicurezza in rete
Risorse	LIM, computer, tablet, materiale strutturato e non	LIM, computer, materiale strutturato e non
Eventuale supporto		

tecnico		
---------	--	--

Allegati e link (se previsti: inserire titolo e una breve descrizione del contenuto. Specificare anche il formato (.doc, .pdf, .jpg, .ppt, .mp3, .flv or wmv))		
Allegato 1	<p>DIGITAL STORYTELLING: IL PAESE DELLE FORME https://youtu.be/-YbamiqZwcl</p> <p>DIGITAL STORYTELLING: STORIA DI UN TRIANGOLO https://youtu.be/xOovNQC9o-E</p> <p>VIDEO EDUCATIVO per conoscere le forme https://youtu.be/XOMn4e7-iXg</p> <p>CANZONE :BOB IL TRENO DELLE FORME https://www.youtube.com/watch?v=9HS-Dd5Koj4</p> <p>FILASTROCCA DELLE FORME https://youtu.be/2mJflYaIddw</p> <p>CANZONE: LE FORME https://youtu.be/6CRjIMKqpPo</p> <p>APP: GIOCHI CON FORME https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bonbongame.learn.colors.and.shapes.kids.games</p> <p>APP: IMPARA FORME https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sbitsoft.shapes</p>	<p>GIOCHI SULLE LINEE: https://wordwall.net/it/resource/2660347/linee-geometriche</p> <p>https://wordwall.net/it/resource/11236880/matematica/la-linea-come-si-chiama-com%c3%a8</p> <p>https://wordwall.net/it/resource/11727729/matematica/memory-linee</p> <p>https://wordwall.net/it/resource/11236630/matematica/la-linea-come-si-chiama-com%c3%a8</p> <p>FILASTROCCA DELLE FORME: https://www.youtube.com/watch?v=RO6LcWrT4fg</p> <p>https://youtu.be/XOMn4e7-iXg</p> <p>DIGITAL STORYTELLING: IL PAESE DELLE FORME https://youtu.be/-YbamiqZwcl</p> <p>GIOCHI SULLE FORME: https://wordwall.net/it/resource/12768391/le-forme-geometriche</p>

		<p>https://wordwall.net/it/resource/1942981/le-forme-geometriche</p> <p>https://wordwall.net/it/resource/1545217/apri-la-scatola-forme-geometriche</p> <p>https://wordwall.net/it/resource/280885/forme-geometriche</p>
<p>Allegato 2</p>		

<p>Fase n° _3</p>	<p>Forme..d'Arte - Creare quadri con le forme sia in digitale e in reale</p>	
<p>Attività</p>	<p>Scuola dell'infanzia</p> <p>1° Incontro: 3h L'insegnante farà disegnare l'opera scelta utilizzando come sagome i blocchi logici, forme di cartone, oggetti identificati nella sezione. Completato il disegno si passerà a colorare,</p>	<p>Scuola Primaria</p> <p>L'insegnante recupererà brevemente quanto appreso nei diversi incontri della fase precedente e proseguirà l'attività assegnata per casa chiedendo agli alunni di riprodurre i disegni eseguiti sul quaderno con materiale di uso comune appositamente fornito:</p>

	<p>con tecniche diverse, ma con gli stessi colori l'opera. Si spiegherà come creare una cartella personale in cui andranno salvati i lavori realizzati. Le opere ricreate verranno fotografate e i bambini li salveranno nella loro cartella.</p> <p>2° Incontro: 3h Verrà presentata l'app "Disegnare facile" . I bambini potranno usarla liberamente per disegnare e colorare con le forme geometriche, creando quello che la fantasia suggerisce loro. Infine scopriranno l'app "Kids Paint" con la quale importeranno e coloreranno in modo creativo e libero una matrice in bianco-nero dell'opera di Herbin che hanno scelto. Salveranno e archiveranno il file dell'opera nella cartella personale già creata. Ogni bambino potrà commentare e confrontare la sua opera e quella degli altri esprimendo le sensazioni ed emozioni suscitate.</p>	<p>diversi formati di pasta (spaghetti, ditali e cornetti) e le forme di cartoncino precedentemente ritagliate. A seguito di ciò, l'insegnante fornirà 8 blocchi logici di grandezza diversa e ciascun bambino li utilizzerà per riprodurre il proprio disegno anche con questi.</p> <p>Infine, gli alunni in coppia realizzeranno un'immagine a piacere utilizzando gli stessi blocchi logici a disposizione e, qualora necessario, li scambieranno con i compagni; in questo modo verrà sollecitata la cooperazione e la capacità di organizzazione del proprio lavoro.</p> <p>A queste fasi creative seguirà l'analisi collettiva dei prodotti realizzati: l'insegnante disporrà i banchi in modo da poter girare intorno ad essi e gli alunni osserveranno attentamente tutte le creazioni e proveranno ad indovinare di cosa si tratti esprimendo un "parere tecnico" su eventuali possibili modifiche ("Tu avresti usato qualche forma diversa in qualche punto? Perché?")</p> <p>L'insegnante presenterà Hervé Tullet alla classe, raccontando la sua storia e le caratteristiche della sua arte e chiedendo agli alunni di effettuare una semplice ricerca in rete delle sue opere, guidandoli nella limitazione della stessa alle sole immagini. Si procederà, poi, con l'analisi dei lavori dell'artista, con particolare attenzione a "<i>La cucina degli scarabocchi</i>".</p> <p>L'insegnante predisporrà l'attività da svolgere sul quaderno, informando i bambini che si trasformeranno in "piccoli chef speciali" e riprodurranno una ricetta tratta dall'opera di Hervé Tullet; fornirà poi agli alunni un oggetto tondo abbastanza grande e loro ne tracceranno il contorno, così da realizzare il piatto entro cui disegnare la ricetta scelta: "<i>spiedini belli e buoni</i>".</p> <p>Ogni alunno realizzerà e decorerà il proprio disegno seguendo le indicazioni lette a voce alta dall'insegnante e, una volta che tutti avranno terminato, lei procederà con l'esibizione dei lavori svolti</p>
--	---	--

		<p>da ciascun bambino, avviando una conversazione collettiva sull'analisi degli stessi attraverso domande stimolo: <i>“quali ingredienti abbiamo utilizzato per creare la ricetta?”</i>; <i>“i disegni sono tutti uguali?”</i>; <i>“perché, secondo voi, sono diversi pur avendo seguito tutti le stesse indicazioni?”</i>.</p> <p>L'insegnante esporrà gli obiettivi delle attività successive, spiegando le modalità in cui la classe prenderà parte alla mostra digitale con le proprie opere. Proporrà dunque una semplice consegna: <i>“utilizzando gli stessi ingredienti di Hervè Tullet, realizziamo un quadro di classe, che poi inseriremo nella mostra digitale”</i>; disporrà gli alunni attorno ad un grande tavolo e fornirà loro un cartellone bianco.</p> <p>Ogni bambino verbalizzerà come vuole contribuire alla realizzazione dell'opera e, con la guida dell'insegnante nella divisione dei compiti e delle parti di cartellone su cui lavorare, procederà alla creazione del quadro progettato. Terminato il disegno, gli alunni procederanno alla colorazione, utilizzando tecniche di diverso tipo: pastelli, pennarelli, colori a tempera, colori a dita, stencil.</p> <p>L'attività collettiva proseguirà con la realizzazione dello stesso quadro utilizzando i blocchi logici a disposizione: ogni bambino riprodurrà con i pezzetti colorati, quanto ha disegnato sul cartellone; al termine del lavoro, l'insegnante avvierà una conversazione collettiva di confronto tra i due risultati, analizzando le caratteristiche dei due e raccogliendo le preferenze.</p> <p>Per procedere alla parte finale dell'attività, l'insegnante presenterà alla classe il tool <i>“tux paint”</i>, mostrandone le diverse funzionalità e potenzialità e permettendo agli alunni di familiarizzare con il programma grazie al supporto della LIM: tutti, in piccoli gruppi, si avvicenderanno alla lim e proveranno delle funzionalità a loro scelta. Compreso il funzionamento del</p>
--	--	---

		<p>programma, gli alunni procederanno in piccoli gruppi riproducendo digitalmente il disegno fatto sul cartellone.</p> <p>Al termine del lavoro i bambini, con la guida dell'insegnante, salveranno l'immagine realizzata su 2 diverse periferiche: cartelle dedicate sul desktop del pc e pen drive.</p> <p>Il confronto finale delle 3 tipologie di prodotti permetterà al docente di raccogliere le preferenze degli alunni e a questi ultimi, di osservare le potenzialità superiori dello strumento multimediale: tra le altre, le maggiori tecniche decorative a disposizione, la possibilità di correggere facilmente gli errori e di lavorare più agevolmente in gruppo.</p>
Tempi e modalità	2 incontri durata 2,5h	6 incontri di 2h
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> - Forme; - strumenti digitali; - creatività 	<ul style="list-style-type: none"> - Forme; - strumenti digitali; - creatività
Risorse	LIM, computer, tablet, materiale strutturato e non	LIM, computer, tablet, materiale strutturato e non
Eventuale supporto tecnico		

Allegati e link		
<i>(se previsti: inserire titolo e una breve descrizione del contenuto. Specificare anche il formato (.doc, .pdf, .jpg, .ppt, .mp3, .flv or wmv)</i>		
Allegato 1	<p>APP: DISEGNARE FACILE Crea i tuoi disegni usando quadrati, cerchi, triangoli, cuori, stelle! Puoi ridimensionare, ruotare e spostare le figure dove vuoi. Scegli i tuoi colori preferiti e inizia a disegnare! https://play.google.com/store/apps/details?id=com.raffaeletasso.dws</p> <p>APP: KIDS PAINT https://play-lh.googleusercontent.com/JiNqfEo4h4h9D2WE1DNXBSRRTqvU919E6QiIbm3V4QqnBuVXAzzWKTAt_9SH10AyIO4=s180-rw</p>	<p>PROGRAMMA TUX PAINT: https://tuxpaint.org/?lang=it_IT</p>
Allegato 2		

Fase n°_4	Ti aspetto! Realizzazione dell'invito digitale (solo scuola primaria)
------------------	--

Attività	<p>L'insegnante avvierà una conversazione sulle possibili tipologie di invito che si possono realizzare, presentando l'app "postermwall", strumento per realizzare l'invito digitale alla mostra da poter condividere con i genitori e ne illustrerà i principali comandi: scelta della tipologia di invito, modifica dello sfondo, aggiunta di immagini, elementi di vario genere e testi, modifica della tipologia di carattere.</p> <p>Collettivamente gli alunni sceglieranno la tipologia di invito da creare e quale sfondo applicare, mediando tra le scelte di ciascuno per giungere ad una decisione condivisa. Infine, a turno e con la guida dell'insegnante, utilizzeranno il dispositivo della classe per scrivere il testo dell'invito.</p> <p>L'insegnante mostrerà agli alunni come inserire il Qr code e, infine, li guiderà al salvataggio dell'invito creato.</p>
Tempi e modalità	1 incontri di 2h
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> - Strumenti digitali; - App; - creatività
Risorse	LIM, computer, tablet,
Eventuale supporto tecnico	
<p>Allegati e link</p> <p><i>(se previsti: inserire titolo e una breve descrizione del contenuto. Specificare anche il formato (.doc, .pdf, .jpg, .ppt, .mp3, .flv or wmv)</i></p>	

Allegato 1	<p>App per la realizzazione di inviti digitali https://it.postermywall.com/</p>
Allegato 2	

Fase n°_5	Artisti in mostra - Realizzazione e condivisione tra gruppi della raccolta digitale e dei lavori realizzati	
Attività	<p>Scuola dell'infanzia</p> <p>1° Incontro: 2,5h</p> <p>L'insegnante preparerà gli alunni al collegamento online con le altre sezioni, in cui ognuno presenterà e descriverà le opere realizzate. Si avvierà un dibattito sulle modalità di realizzazione, sia quella grafico-pittorica che in digitale, dell'opera scelta e sull'acquisizione delle capacità di utilizzo autonomo dei mezzi tecnologici presenti in sezione: accensione, conoscenza dei tasti, creazione di cartelle, salvataggio di immagini, ecc.. Verrà presentata l'app Book Creator con la quale si creerà la mostra digitale delle opere realizzate da tutti gli alunni di tutte le sezioni/classe.</p> <p>1° Incontro: 2,5h</p> <p>Dopo avere creato con Book Creator la mostra con la raccolta delle creazioni di tutti, si registreranno e inseriranno delle brevi note vocali in cui gli alunni descriveranno la loro opera . Con domande stimolo gli alunni potranno esprimere liberamente le loro opinioni sulla mostra e su tutto il percorso</p>	<p>Scuola Primaria</p> <p>L'insegnante presenterà l'app "book creator" come strumento digitale per realizzare la mostra delle opere create dagli alunni di tutte le classi/sezioni nel corso del progetto e ne illustrerà i principali comandi: modifica dello sfondo, della grandezza e dello stile del carattere di scrittura, inserimento di immagini e di note vocali.</p> <p>Lavorando in coppia o in piccolo gruppo, gli alunni inseriranno le immagini delle 3 diverse tipologie di disegni realizzati e, con la guida dell'insegnante, modificheranno alcune impostazioni delle pagine. Infine, a turno, gli alunni registreranno una breve nota vocale in cui spiegheranno il percorso seguito per giungere alla realizzazione dei diversi prodotti.</p> <p>Infine, al termine del progetto l'insegnante, in accordo con le colleghe della scuola dell'infanzia, organizzerà un incontro online tramite la piattaforma Meet di GSuite. Gli alunni racconteranno il proprio operato ai compagni delle sezioni della scuola dell'infanzia e si confronteranno con loro,</p>

	del progetto.	ascoltando le esperienze diverse.
Tempi e modalità	incontri durata 2,5h	2 incontri di 2h
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> - Forme e colori; - reale e digitale; - strumenti digitali; - creatività 	<ul style="list-style-type: none"> - Forme; - reale e digitale; - strumenti digitali; - creatività
Risorse	LIM, computer, tablet	LIM, computer, tablet
Eventuale supporto tecnico		
<p>Allegati e link</p> <p><i>(se previsti: inserire titolo e una breve descrizione del contenuto. Specificare anche il formato (.doc, .pdf, .jpg, .ppt, .mp3, .flv or wmv)</i></p>		
Allegato 1	<p>PRODOTTO FINITO</p> <p>https://read.bookcreator.com/ymItrQoksJcJvqpHibaoPtDbqJl1/6kbAh5UGScSMfo4nhXHM3w</p>	

Allegato 2	
Copyright <i>(indicare eventuali materiali utilizzati coperti da copyright)</i>	
Materiale 1	
Materiale 2	

Risorse, risultati, valutazione, documentazione	
Risorse umane e tecnologiche	Le insegnanti e LIM
Prodotto/i finale/i	Realizzazione di una mostra digitale sui lavori creati dai bambini condivisa con le famiglie attraverso inviti digitali realizzati dagli alunni della scuola primaria.

<p>Valutazione <i>Specificare livelli di valutazione considerati (grado di soddisfazione valutazione degli apprendimenti e/o del processo e/o del prodotto) e strumenti utilizzati che possono essere qui allegati (griglie, rubriche etc...)</i></p>	<p>Rubrica di valutazione</p>
<p>Documentazione <i>(strumenti metodologici impiegati, ad es. diario, griglia d'osservazione, checklist, e i media, ad es. video, per documentare il processo)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Report ricerca azione - scheda di osservazione - questionario iniziale - questionario finale - foto