

| <b>Progettazione Unità Di Apprendimento</b> |                             |
|---|-----------------------------|
| <b>Titolo UDA</b>                           | <b>Nella nuova fattoria</b> |

|   |  |
|---|--|
| <p><b>Abstract</b><br/>(Descrizione sintetica)</p>        | <p>La “Generazione Alpha” (composta da bambini nati dal 2010 al 2020) nasce immersa in un “<i>mondo in cui la tecnologia è pervasiva, onnipresente. Questo non significa, tuttavia, che possiedano automaticamente le abilità necessarie per utilizzare in modo efficace e critico le tecnologie digitali</i>” (Bocconi, S., Earp, J., and Panesi S. (2018). DigCompEdu. Il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti. Istituto per le Tecnologie Didattiche, Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR).</p> <p>La scuola di oggi deve rendere gli alunni protagonisti del proprio percorso di crescita e scoperta anche sulla base del loro contesto tecnologico quotidiano, avviando i bambini e le bambine ad un uso costruttivo e responsabile dei dispositivi tecnologici e a sperimentare forme di fruizione consapevole e di cittadinanza digitale. L'avvio di questo percorso è possibile sin dalla scuola dell'infanzia e primaria, in ottica esperienziale e con metodi ludico-laboratoriali che favoriscano anche lo sviluppo della motricità fine, della coordinazione oculo-manuale e di un primo approccio all'associazione fonema-grafema e promuovano un rapporto attivo e creativo con gli strumenti digitali noti.</p> <p>Il percorso didattico sviluppato in questa UDA utilizza come sfondo integratore il mondo animale introdotto attraverso una storia “a tappe” e alcune canzoni correlate alla tematica che accompagneranno i bambini e le bambine in un percorso di conoscenza delle parti principali del PC (con l'aiuto del Topo Mouse), di alcune sue funzioni e delle possibilità che offre, familiarizzando con alcune icone di browser, esplorando alcuni siti e interagendo attivamente per la ricerca di materiali online.</p> <p>Il compito di realtà prevede la realizzazione di un artefatto multimediale, diversificato a seconda dell'età e delle competenze degli alunni, riguardante gli animali e le lettere dell'alfabeto: videogioco (per le sezioni della scuola dell'infanzia e abecedario multimediale (per la prima classe della scuola primaria). Tali strumenti verranno infine condivisi tra i gruppi.</p> |
| <p><b>Parole chiave</b></p>                               | <p>Ricerca online, animali, suoni, alfabeto.</p>   |
| <p><b>Docente / Studenti / Istituzione scolastica</b></p> |  |

|  |  |
|--|--|
| <b>Nome e cognome docente/i e disciplina/e</b>   | Rosanna Scuderi  |
| <b>Classe e numero studenti</b>  | Classe d'infanzia<br>23 alunni   |
| <b>Età</b>   | 4 anni   |
| <b>Tipologia di scuola</b>   | Scuola dell'infanzia   |
| <b>Caratteristiche specifiche degli studenti</b> ( <i>BES, altre nazionalità,...</i> ) | La sezione B del plesso don Milani si compone di 23 bambini di quattro anni, 12 maschi e 11 femmine. Quasi tutti i bambini frequentano con regolarità nonostante l'emergenza pandemica. Il gruppo è eterogeneo per l'estrazione socio-culturale ed economica delle famiglie di provenienza e per i livelli di competenza ed autonomia manifestati dai bambini, alcuni dei quali, pur essendo iscritti a scuola dallo scorso anno, si sono inseriti in sezione per la prima volta quest'anno. Altri, invece, provengono da altra sezione. L'eterogeneità descritta ha reso necessario dedicare i primi mesi dell'anno all'inserimento dei nuovi bimbi ed alla creazione di un clima inclusivo e collaborativo facilitante l'apprendimento e le attività didattiche. Ciò ha consentito di creare un gruppo-sezione unito, caratterizzato da un clima sereno ma vivace. Tutti i bambini partecipano con costanza ed impegno alle diverse esperienze formative ma devono ancora migliorare i tempi di attenzione e la capacità di ascolto. Tutti gli alunni si sono inseriti agevolmente nella realtà scolastica e hanno acquisito un buona autonomia e un'adeguata conoscenza delle routine. Tra i ventitrè alunni è presente anche un bambino con certificazione L.104 e difficoltà linguistiche, motorie e di attenzione. |

| Docente / Studenti / Istituzione scolastica   |  |
|---|--|
| <b>Nome e cognome docente/i e disciplina/e</b>  | Gimmi Bertolino: Italiano, Inglese, Arte ed immagine, Storia   |
| <b>Class e numero studenti</b>  | Classe prima primaria<br><br>12 alunni   |
| <b>Età</b>  | 6-7 anni   |
| <b>Tipologia di scuola</b>  | Scuola primaria  |
| <b>Caratteristiche specifiche degli studenti</b><br><i>(BES, altre nazionalità,...)</i> | Scuola primaria "Don Milani" - IC Nunzio Nasi - Trapani. Classe eterogenea (12 alunni, 8 maschi e 4 femmine) con diversi stili di apprendimento, tempi di attenzione ed esperienza scolastica pregressa. Il clima interno risulta essere sereno e corretta la relazione tra pari e tra alunni ed insegnanti. La partecipazione alle attività presentate nelle varie discipline è adeguata. Un alunno presenta difficoltà linguistiche, motorie e socio-culturali e segue un PDP con attività semplificate e strumenti compensativi/dispensativi. |

| Finalità   |   |
|--|---|
| <b>In relazione al Curricolo di Information Literacy</b> | Conoscere/riconoscere le varie componenti del PC, discriminare tra le icone dei software quelle utili al percorso di ricerca online e alla videoscrittura. Imparare ad usare alcuni motori di ricerca e le procedure utili al reperimento di materiali adeguati. Iniziare ad interrogarsi sui concetti di sicurezza e rischio anche in riferimento ai nuovi media.  |
| Obiettivi/Risultati di apprendimento                     |   |
| <b>Competenze</b><br><i>(DigComp2.1)</i>                 | <p>Area di competenza: <b>Alfabetizzazione su informazioni e dati</b></p> <p>Competenza specifica: <b>1.1</b> Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Livello di padronanza: <b>Base 1</b></p> <p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- individuare i fabbisogni informativi,</li> <li>- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali,</li> <li>- scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno,</li> <li>- identificare semplici strategie di ricerca personali.</li> </ul> |

|   |  |
|---|--|
|   | <p><b>Obiettivi trasversali</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Intervenire rispettando le regole di classe;</li> <li>- attendere il proprio turno di parola;</li> <li>- esprimersi in modo chiaro, utilizzando termini appropriati;</li> <li>- individuare semplici collegamenti tra informazioni con conoscenze già possedute.</li> </ul> <p><b>Obiettivi disciplinari</b></p> <p><i>Italiano</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconoscere le lettere dell'alfabeto nei 4 caratteri;</li> <li>- imparare l'ordine alfabetico</li> </ul> |
| <b>Metodologie</b>  |  |
| <b>Procedure e metodi didattici previsti</b>                          | Gamification, Learning by doing.   |
| <b>Organizzazione</b>   |  |
| <b>Durata</b><br><i>(Periodo di svolgimento e durata complessiva)</i> | 2 settimane - mese di marzo/aprile   |

|  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li><i>In presenza</i></li> </ul>                         | (infanzia)<br>20-22h<br>(primaria)<br>10-12h |
| <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Online (anche in setting di gruppo)</i></li> </ul> |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Lavoro a casa</i></li> </ul>                       |  |
| <b>Requisiti e/o strumenti tecnici</b>   | LIM, notebook, microfono, connessione.       |

| Sviluppo dei contenuti          |  |
|---------------------------------|--|
| <b>Descrizione del percorso</b> | Introduzione dell'UDA attraverso l'ascolto di una storia e di una canzone riguardante gli animali. Ricerca delle foto degli animali. Ricerca e discriminazione dei versi degli animali. Attività di matching con la lettera dell'alfabeto corrispondente all'iniziale dell'animale. Creazione di un artefatto multimediale (ebook, videogioco) riassuntivo del percorso. |
| <b>Prerequisiti (eventuali)</b> | Associare il nome di alcuni animali all'immagine e al verso corrispondente.  |





|   |   |
|---|---|
| <p><b>Struttura</b><br/>(indicare n. fasi di lavoro )</p> | <p>Il percorso si sviluppa in quattro fasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nella <b>prima fase</b> verrà somministrato un questionario ex-ante e sarà presentata l'UDA con le sue finalità e la tipologia del prodotto finale. Si conosceranno da vicino le componenti del PC e le icone dei software che si utilizzeranno nel percorso.</li> <li>2. Nella <b>seconda fase</b> si presenterà lo sfondo integratore (il mondo animale), ascoltando canzoni (sezioni della scuola dell'infanzia) e una storia a tappe (classe prima - scuola primaria), quindi si avvia la ricerca e la selezione di materiali online (foto e disegni di animali), si consolidano le abilità apprese, cercando e discriminando file audio riguardanti i versi di alcuni animali.</li> <li>3. La <b>terza fase</b> prevede l'attività di matching tra una lettera dell'alfabeto e la corrispondente iniziale del nome di un animale della storia e del proprio nome, avviando i bambini all'uso della tastiera in funzione delle capacità e del grado di sviluppo.</li> <li>4. La <b>quarta fase</b>, infine, consiste nella realizzazione di un artefatto multimediale (abecedario digitale, videogioco) riassuntivo del percorso e nella valutazione finale.</li> </ol> |
|---|---|

|                         |  |
|-------------------------|--|
| <p><b>Fase n° 1</b></p> | <p>Si somministra un questionario ex-ante e sarà presentata l'UDA con le sue finalità e la tipologia del prodotto finale. Si conosceranno da vicino le componenti del PC e le icone dei software che si utilizzeranno nel percorso.</p>  |
| <p>Attività</p>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Somministrazione del questionario ex-ante;</li> <li>- costruzione del pc con cartoncino: coloritura del disegno del pc, dell'icona di Chrome, di Youtube, del cursore, del microfono;</li> <li>- gioco motorio sulle icone e sulla motricità fine.</li> </ul> |

|                            |  |
|----------------------------|--|
| Tempi e modalità           | <p>Infanzia:</p> <p>4h</p> <p>Primaria:</p> <p>2h</p>  |
| Contenuti                  | Il pc e le sue componenti, come interagire con il pc, il browser.  |
| Risorse                    | Insegnanti curricolari e di sostegno/potenziamento, pc, connessione internet, LIM, schede, cartoncino, colori. |
| Eventuale supporto tecnico |  |

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Fase n° 2</b> | In questa fase si presenta lo sfondo integratore (il mondo animale), ascoltando canzoni (sezioni della scuola dell'infanzia) e una storia a tappe (classe prima - scuola primaria), quindi si avvia la ricerca e la selezione di materiali online (foto e disegni di animali), si consolidano le abilità apprese, cercando e discriminando file audio riguardanti i versi di alcuni animali. |
|------------------|--|

|                  |  |
|------------------|--|
| Attività         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Individua le icone di Chrome, Google, Youtube e microfono;</li> <li>- trova e ascolta canzoni riguardanti gli animali utilizzando la ricerca vocale;</li> <li>- ascolta la storia a tappe - solo per la prima primaria- (“Stellina Mia e gli amici animali nel mondo Alfabeto”, riadattata da “Guida Stella”, ed Cetem);</li> <li>- trova le immagini degli animali utilizzando la ricerca vocale;</li> <li>- cerca un animale, scegli la foto, salva nella cartella sul desktop;</li> <li>- apri, ascolta e riconosci i file dei versi degli animali, spostali nella cartella corrispondente.</li> </ul>   |
| Tempi e modalità | <p>6h - sezioni scuola dell’infanzia</p> <p>3h - classe prima - scuola primaria</p>  |
| Contenuti        | <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=2cEa15JRhKM">https://www.youtube.com/watch?v=2cEa15JRhKM</a> (Nella vecchia fattoria) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4buuRCjxB8g">https://www.youtube.com/watch?v=4buuRCjxB8g</a> (Il gallo Bartolito) <a href="https://youtu.be/yS1zl4g7HLA">https://youtu.be/yS1zl4g7HLA</a> (I like animals)</p> <p>Il motore di ricerca per le immagini: Google immagini, con attenzione ai diritti di utilizzo</p> <p>. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=GSjfQfu-dUs">https://www.youtube.com/watch?v=GSjfQfu-dUs</a> (versi degli animali)</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=DDDgbK4BjFA">https://www.youtube.com/watch?v=DDDgbK4BjFA</a> (Il suono degli animali)</p> |
| Risorse          | <p>Insegnanti curricolari e di sostegno/potenziamento, pc, connessione internet, LIM, eventuale microfono.</p>   |

|                            |  |
|----------------------------|--|
| Eventuale supporto tecnico |  |
|----------------------------|--|

|                  |  |
|------------------|--|
| <b>Fase n° 3</b> | In questa fase si prevede l'attività di matching tra una lettera dell'alfabeto e la corrispondente iniziale del nome di un animale della storia e del nome degli alunni.   |
| Attività         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ricerca le lettere in cartoncino predisposte nell'aula;</li> <li>- associa la lettera all'iniziale del nome dell'animale e del proprio nome;</li> <li>- riconosci la lettera sulla tastiera del PC;</li> <li>- riproduci la lettera in digitale.</li> </ul> |
| Tempi e modalità | <p>Infanzia:</p> <p>3h</p> <p>Primaria: 1h</p>   |
| Contenuti        | Lettere dell'alfabeto.   |
| Risorse          | Pc, connessione internet, LIM, schede, colori.   |

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Eventuale supporto o tecnico | - |
|------------------------------|---|

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>Fase n° 4</b> | Creazione di un artefatto multimediale (ebook, videogioco) riassuntivo del percorso; abecedario multimediale, videogioco online. Somministrazione del questionario finale   |
| Attività         | <p>I materiali raccolti (file immagini, audio, video) verranno utilizzati per la produzione dell'artefatto multimediale riassuntivo del compito di realtà. Le attività sono differenziate per età/gruppo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Per le sezioni della scuola dell'infanzia: creazione di un videogioco (memory, scatole, matching) con Wordwall o LearnigApp riguardante gli animali e le lettere dell'alfabeto conosciute.</li> <li>- Per la prima classe della scuola primaria: creazione di un abecedario multimediale con Bookcreator/WriteReader (in ogni pagina verrà inserita la lettera dell'alfabeto, l'animale della storia corrispondente, una foto/disegno, eventuale verso)</li> </ul> |
| Tempi e modalità | <p>Infanzia:</p> <p>4-6h</p> <p>Primaria:</p> <p>4-6h</p>   |
| Contenuti        | Lettere dell'alfabeto, animali, app online Wordwall/LearningApp, Bookcreator/WriteReader  |

|                            |  |
|----------------------------|--|
| Risorse                    | Insegnanti curricolari e di sostegno/potenziamento, pc, connessione internet, LIM. |
| Eventuale supporto tecnico |  |

| Risorse, risultati, valutazione, documentazione   |  |
|---|--|
| <b>Risorse umane e tecnologiche</b>   | Insegnanti curricolari e di sostegno/potenziamento, LIM, pc, app online (Bookcreator/WriteReader, Wordwall, LearningApp)   |
| <b>Prodotto /i finale/ i</b>  | Ebook - abecedario multimediale degli animali, videogioco (Wordwall-scatole, LearningApp - memory)   |
| <b>Valutazione</b><br><i>Specificare livelli di valutazione considerati (grado di soddisfazione valutazione degli apprendimenti e/o del processo e/o del prodotto) e strumenti utilizzati</i> | <p>Questionario iniziale, questionario finale.</p> <p>Rubrica di valutazione infanzia</p> <p>Livello avanzato</p> <p>Il bambino riconosce, identifica e nomina i diversi dispositivi digitali a disposizione e le parti fondamentali che li compongono, sa utilizzarne diverse funzioni in modo autonomo. Assiste attivamente alle riproduzioni multimediali proposte, si mostra interessato ai dispositivi e li cerca e sperimenta autonomamente nelle attività ludiche e nell'apprendimento. Si orienta correttamente e con sicurezza nello spazio grafico del desktop ed in quello virtuale. È consapevole dell'esistenza di alcuni pericoli relativi all'hardware ed alla rete internet.</p> |

|  |  |
|--|--|
| <p><i>che possono essere qui allegati (griglie, rubriche etc...)</i></p> | <p><b>Livello intermedio</b><br/>Il bambino riconosce, identifica e nomina i diversi dispositivi digitali a disposizione e le parti fondamentali che li compongono, sa utilizzarne alcune funzioni con la supervisione dell'insegnante Il bambino assiste a riproduzioni multimediali con attenzione, si mostra interessato ai dispositivi e li utilizza nelle attività ludiche e nell'apprendimento. Sa orientarsi nello spazio grafico ed in quello virtuale. Conosce l'esistenza di pericoli relativi all'hardware ed alla rete.</p> <p><b>Livello base</b><br/>Il bambino, guidato, riconosce i principali dispositivi digitali e ne identifica le parti fondamentali, sa utilizzarne alcune semplici funzioni con la supervisione dell'insegnante Il bambino assiste a riproduzioni multimediali con attenzione non sempre costante, si mostra generalmente interessato ai dispositivi e li utilizza con l'aiuto dell'insegnante nelle attività ludiche e nell'apprendimento . Guidato è in grado di muoversi nello spazio del desktop ed in quello virtuale.</p> <p><b>Prima acquisizione</b><br/>Il bambino, guidato, riconosce i principali dispositivi digitali, ne indica le parti fondamentali e ne utilizza alcune semplici funzioni. Assiste a brevi riproduzioni multimediali se supportato dall'insegnante, si mostra poco interessato ai dispositivi utilizzati e se sollecitato si avvicina ad essi nelle attività ludiche e nell'apprendimento. Riesce a muovere il mouse e posizionarlo nello spazio virtuale col supporto del docente.</p> |
| <p><b>Documentazione</b> (<i>strumenti metodologici</i>)</p>             | <p>Foto, prodotti digitali creati, elaborati grafici.</p>  |

|  |  |
|--|--|
| <p><i>impiegati, ad es. diario, griglia d'osservazione, checklist, e i media, ad es. video, per documentare il processo)</i></p> |  |
|--|--|

| <p style="text-align: center;"><b>Allegati e link</b></p> <p style="text-align: center;"><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> |  |
|---|--|
| <p><b>Allegato 1</b></p>  | <p>Rubriche di valutazione scuola infanzia</p> |
| <p><b>Allegato 2</b></p>  |  |
| <p><b>Allegato 3</b></p>  |  |



|                   |                                |
|-------------------|--------------------------------|
| <b>Allegato 4</b> | disegni_animali_abecedario.pdf |
|-------------------|--------------------------------|

| <b>Copyright</b><br><i>(indicare eventuali materiali utilizzati coperti da copyright)</i> |                            |
|---|----------------------------|
| <b>Materiale 1</b>  | fantavolando.it            |
| <b>Materiale 2</b>  | maestra-nella.blogspot.it  |
| <b>Materiale 3</b>  | imparaconpoldo.it          |
| <b>Materiale 4</b>  | Guida Amica Stella - Cetem |

| AVANZATO  | INTERMEDIO   | BASE   | PRIMA ACQUISIZIONE  |
|---|--|--|---|
| <p>Il bambino riconosce, identifica e nomina i diversi dispositivi digitali a disposizione e le parti fondamentali che li compongono, sa utilizzare diverse funzioni in modo autonomo. Assiste attivamente alle riproduzioni multimediali proposte, si mostra interessato ai dispositivi e li cerca e sperimenta autonomamente nelle attività ludiche e nell'apprendimento. Si orienta correttamente e con sicurezza nello spazio grafico del desktop ed in quello virtuale. È consapevole dell'esistenza di alcuni pericoli relativi all'hardware ed alla rete internet.</p> | <p>Il bambino riconosce, identifica e nomina i diversi dispositivi digitali a disposizione e le parti fondamentali che li compongono, sa utilizzarne alcune funzioni con la supervisione dell'insegnante. Il bambino assiste a riproduzioni multimediali con attenzione, si mostra interessato ai dispositivi e li utilizza nelle attività ludiche e nell'apprendimento. Sa orientarsi nello spazio grafico ed in quello virtuale. Conosce l'esistenza di pericoli relativi all'hardware ed alla rete.</p> | <p>Il bambino, guidato, riconosce i principali dispositivi digitali e ne identifica le parti fondamentali, sa utilizzarne alcune semplici funzioni con la supervisione dell'insegnante. Il bambino assiste a riproduzioni multimediali con attenzione non sempre costante, si mostra generalmente interessato ai dispositivi e li utilizza con l'aiuto dell'insegnante nelle attività ludiche e nell'apprendimento. Guidato è in grado di muoversi nello spazio del desktop ed in quello virtuale.</p> | <p>Il bambino, guidato, riconosce i principali dispositivi digitali, ne indica le parti fondamentali e ne utilizza alcune semplici funzioni. Assiste a brevi riproduzioni multimediali se supportato dall'insegnante, si mostra poco interessato ai dispositivi utilizzati e se sollecitato si avvicina ad essi nelle attività ludiche e nell'apprendimento. Riesce a muovere il mouse e posizionarlo nello spazio virtuale col supporto del docente.</p> |

| Rubrica di valutazione<br>Classe 1 - primaria |   | Live<br>lli   |   |  |   |
|---|---|---|---|--|---|
|   |   | Avanzato  | Intermedio  | Base   | In via di prima acquisizione  |
| Dimensioni                                    | <b>Ricerca e organizzazione delle risorse Web</b> | Sa esplorare le risorse fornite, ricercarne ulteriori in modo autonomo e organizzare coerentemente le informazioni. | Sa esplorare le risorse fornite, ricercare autonomamente e organizzare le informazioni. | Sa esplorare le risorse fornite, ricercare e organizzare alcune risorse di semplice reperibilità.                  | Sa esplorare le risorse fornite e le organizza solo se guidato dall'insegnante.   |
|   | <b>Usare i dispositivi tecnici</b>                | Sa utilizzare in maniera autonoma i dispositivi proposti ed è in grado di individuare soluzioni alternative.        | Sa utilizzare in maniera autonoma i dispositivi proposti.                               | Si orienta nell'utilizzo dei dispositivi proposti, anche se restano difficoltà che ostacolano il lavoro.           | Ha difficoltà nell'utilizzo dei dispositivi proposti e richiede l'intervento dell'insegnante e dei compagni.              |
|   | <b>Interazione e partecipazione</b>               | Interviene in modo rispettoso, partecipando attivamente e motivando il gruppo.                                      | Attende il proprio turno per intervenire e partecipa attivamente.                       | Attende il proprio turno per intervenire, anche se non sempre partecipa attivamente.                               | Interviene solo se sollecitato, necessita di richiami per rispettare i turni di parola.                                   |
|   | <b>Uso del lessico</b>                            | Si esprime in modo chiaro e completo  | Si esprime in modo chiaro, utilizzando termini appropriati.                             | Permane un utilizzo impreciso della terminologia, su sollecitazione dell'insegnante è in grado di autocorreggersi. | Utilizza termini non sempre adeguati al contesto; deve essere guidato dall'insegnante nella comprensione del significato. |