



Gioco dell'Ape

Contenuto prodotto nell'ambito dei progetti

"Didacta 4.0 - Vivere Digitale" (IIS L. Einaudi, Chiari)

"Cittadinanza digitale: didattica in azione" (IC E. Curiel, Paulo Tribiano)



SCUOLA PRIMARIA - Classe Terza

→ **Curriculum Educazione Civica Digitale *Quantificazione e computazione: dati e intelligenza artificiale***



DISCIPLINE: #italiano #tecnologia #matematica #geografia
#educazionecivica #arteemagine
6 ore previste

AUTORI: Liliana Alfano - Monica Arrighi - Giovanna Cardellino (Polo formativo IIS L. Einaudi, Chiari)



PREREQUISITI:

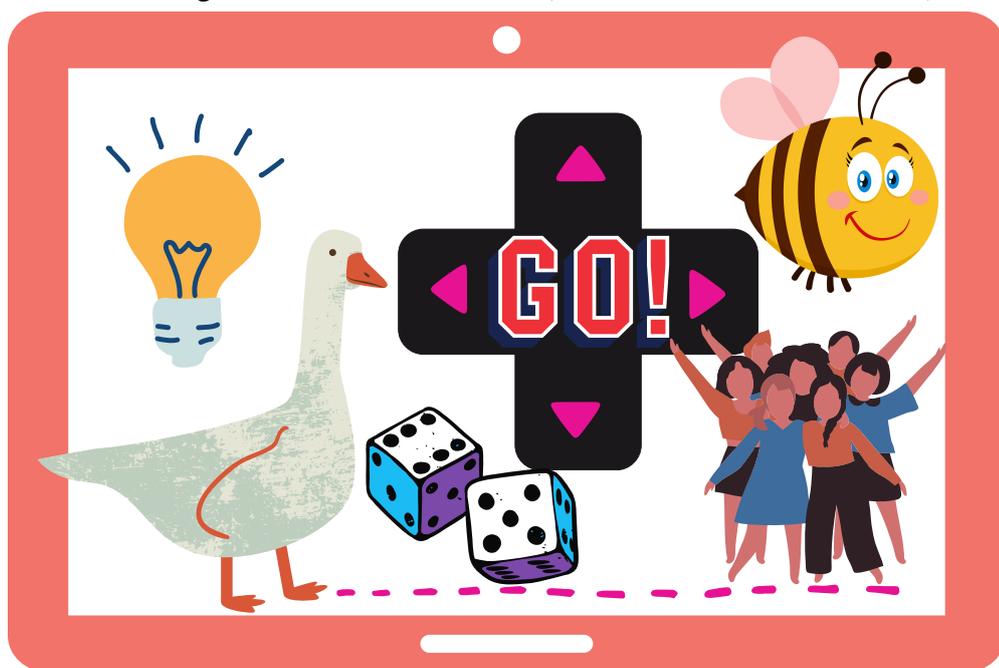
- Padronanza nell'uso del device personale;
- Capacità di accedere alla classe virtuale in autonomia;
- Conoscere il funzionamento delle Bee-Bot;
- Abilità di base (leggere-scrivere-colorare).

N.B. Gli alunni dispongono ognuno di un tablet e la condivisione online del materiale avviene su piattaforma Edmodo. Possono usufruire della LIM.



TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

- Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.
- Utilizza abilità funzionali allo studio: individua nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e le mette in relazione; le sintetizza, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisisce un primo nucleo di terminologia specifica.
- L'alunno realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.



INDICATORI

ITALIANO

Ascolto e parlato

- Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.
- Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.

Letture

- Padroneggiare la lettura strumentale (di decifrazione) sia nella modalità ad alta voce, curandone l'espressione, sia in modalità silenziosa.
- Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago.

Scrittura

- Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare).

Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

- Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.



MODALITA' DI VALUTAZIONE

- Viene predisposta una rubrica valutativa da parte dell'insegnante.
- In un'ottica di valutazione peer-to-peer: i gruppi si scambiano il cartellone e a turno giocano per controllare il lavoro dei compagni.
- Viene predisposta una check-list per la valutazione del lavoro di gruppo.

NOME COGNOME _____

Ripensando al lavoro svolto, rispondi alle seguenti domande.

1. Hai trovato questa attività interessante? Spiega il perché _____

2. Che ruolo hai avuto nel gruppo? _____

3. Qual è stato il tuo compito? _____

4. Quali difficoltà hai incontrato? _____

5. Hai tralasciato alcuni aspetti importanti? _____

6. Se dovessi ripetere il lavoro, che cosa cambieresti? _____

7. Se dovessi ripetere il lavoro, cosa manterresti? _____

**AUTOVALUTAZIONE
ALUNNO**

RUBRICA VALUTATIVA

LIVELLO

Padroneggiare la lettura strumentale

Conosce, rispetta e fa rispettare le regole del gioco, utilizzandole in modo strategico per vincere la partita.

Conosce le regole del gioco, le rispetta e si adopera per spiegarle ai compagni.

Conosce le regole del gioco e le rispetta.

Conosce le regole principali del gioco, talvolta va aiutato a rispettarle.

Risolvere problemi pianificando una strategia

Adotta una strategia efficiente ed efficace per risolvere problemi.

Adotta una strategia efficace per risolvere problemi.

Adotta una strategia per risolvere problemi solo se guidato.

Fatica ad adottare una strategia per risolvere problemi anche se guidato.

Eseguire un percorso orientandosi nello spazio

Si orienta nello spazio utilizzando i punti di riferimento in modo corretto e consapevole.

Si orienta nello spazio utilizzando i punti di riferimento in modo corretto.

Si orienta nello spazio utilizzando i punti di riferimento in modo confuso.

Fatica ad orientarsi nello spazio utilizzando i punti di riferimento. Necessita di un supporto che lo guidi.

Rappresentare un percorso curandone gli aspetti visivi

Rappresenta gli elementi di un percorso utilizzando tecniche espressive elaborate in modo consapevole, curato e chiaro.

Rappresenta gli elementi di un percorso attraverso semplici tecniche espressive in modo semplice e chiaro.

Rappresenta gli elementi di un percorso in modo semplice e disordinato.

Fatica a rappresentare gli elementi di un percorso, rendendoli visivamente in modo sconnesso.

ANALISI SWOT - PEER TO PEER

COSA HA FUNZIONATO?	COSA NON HA FUNZIONATO?
QUALI LIMITI HO TROVATO?	COSA PROPORREI?

1^a Lezione:

DURATA

2 ore

MATERIALI

- Giochi dell'oca portati dagli alunni
- Schede guida predisposte dall'insegnante
- Cartelloni con griglia a reticolo cm 15x15
- Colori
- Forbici
- Colla
- Gomma
- Album
- Fogli da disegno
- Post-it

SETTING

Si predispongono i banchi dell'aula a isole per attuare il lavoro di gruppo.

Ogni gruppo di quattro alunni ha a disposizione almeno un paio di tablet.

Gli alunni hanno a disposizione una classe virtuale per la condivisione del materiale di approfondimento all'interno della piattaforma di Google Classroom.

TECNOLOGIE

LIM

CONTENUTI

Riflessione sulle regole e sugli obiettivi del gioco dell'oca e di come si possano rivedere.

FASI DIDATTICHE

Momento stimolo (Tempi: 50 minuti*)

*si consiglia di utilizzare i tempi di gioco libero

Insegnante: L'insegnante invita gli alunni a portare a scuola i loro giochi dell'oca.

Alunni: A gruppi giocano e visualizzano le caratteristiche del tabellone.

Framework concettuale (Tempi: 20 minuti)

Insegnante: Alla LIM, servendosi di una semplice presentazione, sintetizza le caratteristiche principali del Gioco dell'Oca e della Bee Bot (vedi allegati).

Stimolo dopo il framework concettuale (Tempi 50 minuti)

Insegnante: Predisporre una fotocopia a colori dove è raffigurato un tipico gioco dell'oca reperito in rete.

Job Aids: viene preparata una scheda guida dove gli alunni dovranno individuare i principali simboli e le regole che caratterizzano il gioco.

Alunni: Completano la scheda predisposta (vedi Job Aids - scheda di analisi e progettazione del gioco).

JOB AIDS - SCHEDA DI ANALISI E PROGETTAZIONE DEL GIOCO

Nome e Cognome _____

Osserva il tabellone del gioco dell'oca e rispondi alle domande:

Quale simbolo è disegnato più spesso?

Che cosa significa questo simbolo?

Quale simbolo utilizzeresti al posto dell'oca?

Quale simbolo disegneresti per indicare una sosta obbligatoria
(fermo uno/due giri)

Quale simbolo utilizzeresti per far tornare l'avversario al via?

Quali altri simboli disegneresti e quale significato attribuiresti
loro?



2^a Lezione:

DURATA

2 ore

MATERIALI

- Giochi dell'oca portati dagli alunni
- Schede guida predisposte dall'insegnante
- Cartelloni con griglia a reticolo cm 15x15
- Colori
- Forbici
- Colla
- Gomma
- Album
- Fogli da disegno
- Post-it

SETTING

Si predispongono i banchi dell'aula a isole per attuare il lavoro di gruppo.

Ogni gruppo di quattro alunni ha a disposizione almeno un paio di tablet.

Gli alunni hanno a disposizione una classe virtuale per la condivisione del materiale di approfondimento all'interno della piattaforma di Google Classroom.

TECNOLOGIE

LIM

n. 6 Bee-Bot

CONTENUTI

Uso delle BeeBot e creazione di un gioco dell'oca ad hoc.

FASI DIDATTICHE

Consegna (Tempo: 180 minuti)

Insegnante: Provate a realizzare un tabellone simile a quello del gioco dell'oca ma che possa essere eseguito con Bee-Bot. Per realizzarlo seguite le seguenti istruzioni: utilizzate delle schede in formato A4 con dei reticoli vuoti dove progettare il vostro percorso (vedi allegati); le schede potranno essere anche incollate per realizzare un tabellone più grande; ingrandite il percorso realizzato su dei cartelloni quadrettati che l'insegnante vi ha messo a disposizione (incollateli se necessario); stabilite le regole del gioco; colorate il tabellone.

Insegnante: Servendosi di una checklist stabilisce i gruppi di lavoro (vedi lavoro di gruppo).

Alunni: Seguendo la consegna dell'insegnante realizzano il Mat del Gioco dell'oca.

Insegnante: Scambia i percorsi realizzati dai vari gruppi (Tempo: 60 minuti).

Alunni: Utilizzando Bee-Bot valutano e controllano il lavoro dei compagni (valutazione peer to peer) evidenziando punti di forza e di debolezza (vedi analisi swot).

LAVORO DI GRUPPO

Checklist per il docente

1 Formazione dei gruppi

Composizione

I gruppi possono essere:

- **omogenei**: tutti i membri hanno lo stesso livello cognitivo;
- **disomogenei**: gli alunni più deboli vengono integrati e supportati da quelli più forti,

2 Dimensione del gruppo

Regole

Non ci sono regole fisse per la dimensione che può di volta in volta cambiare a seconda degli obiettivi e dei contenuti della lezione. Gruppi composti da max 4 studenti sono spesso la scelta migliore.

3 Setting e materiali d'aula

Disposizione dei banchi

Sistemare l'ordine dei posti in maniera adeguata. Ideale è una disposizione che consenta di passare rapidamente da un lavoro individuale ad uno di gruppo.

4 Ruoli

Incarichi

Definire all'interno del gruppo i vari ruoli:

- **capogruppo**: responsabile dell'organizzazione
- **portavoce**: relaziona alla classe
- **timer**: mantiene un clima di lavoro produttivo
- **documentarista**: prende appunti sugli argomenti trattati

5 Tempi

Indicazioni

Fornire delle chiare indicazioni sui tempi per strutturare i processi di lavoro in modo proficuo.

6 Compito

Sfidante

Precisare quale prodotto realizzare. Descrivere il compito e che cosa ci si aspetta dalla collaborazione. Impostare compiti in maniera tale che gli alunni, oltre all'acquisizione di conoscenze, vengano stimolati all'analisi e alla riflessione.

7 Supporto docente

Ruoli

Progettare il supporto docente che potrebbe essere:

- consigliare, prestare aiuto;
- mettere a disposizione materiali didattici;
- osservare, valutare, moderare.



arrimoni@gmail.com

3^a Lezione:

DURATA

2 ore

MATERIALI

- Applicativo Padlet
- Giochi dell'oca portati dagli alunni
- Schede predisposte
- Cartelloni con griglia a reticolo cm 15x15
- Colori
- Forbici
- Colla
- Gomma
- Album
- Fogli da disegno

SETTING

Si predispongono i banchi dell'aula a isole per attuare il lavoro di gruppo.

Ogni gruppo di quattro alunni ha a disposizione almeno un paio di tablet.

Gli alunni hanno a disposizione una classe virtuale per la condivisione del materiale di approfondimento all'interno della piattaforma di Google Classroom.

TECNOLOGIE

LIM

n. 10 tablet

CONTENUTI

Metariflessione sulle regole e su come si possono rivedere e cambiare.

FASI DIDATTICHE

Insegnante: Utilizzando l'applicativo Padlet, l'insegnante crea un wall con le foto delle attività, brevi video, disegni, osservazioni emerse, per ripercorre le varie tappe del lavoro svolto e migliorare eventuali punti di debolezza rintracciati nel percorso.

Predisporre una scheda di autovalutazione che guidi gli alunni nell'attività di metacognizione (vedi autovalutazione alunno).

Alunni: Partecipano alla creazione del wall su Padlet inserendo le osservazioni e i problemi che sono emersi. L'accesso al wall sarà loro consentito inquadrando il QR-code che l'applicativo genera.

Il Padlet potrà poi essere condiviso sulla piattaforma di Google Classroom e divenire accessibile a tutti gli studenti.

Per realizzare al meglio l'elaborato metariflessivo, gli alunni si occuperanno anche di completare la scheda di autovalutazione proposta dall'insegnante.

ALLEGATI

GIOCO DELL'OCA E BEE-BOT

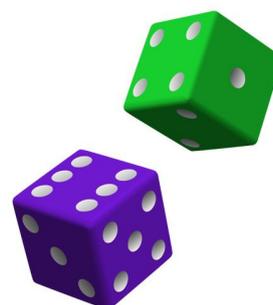
Caratteristiche, somiglianze, differenze

Caratteristiche del gioco dell'oca

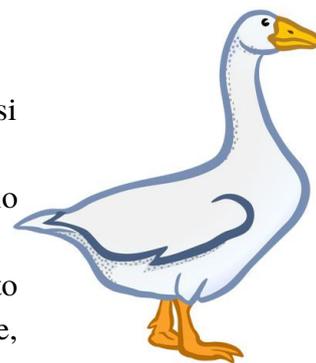
- Il gioco si svolge a spirale.
- Si utilizzano due dadi.
- Ogni giocatore deve avere un segnalino distinto.



- Ciascuno getta i dadi al suo turno e procede di tante caselle secondo il numero ottenuto.
- Colui che per primo arriva esattamente all'ultima casella vince il gioco.
- Chi, col lancio dei dadi, sorpassa l'ultima casella deve retrocedere del punteggio che avanza.



- Se un giocatore viene raggiunto da un altro ritorna nella casella in cui si trovava prima l'altro giocatore.
- Ogni volta che si capita sulla casella di un'oca si replica il punteggio ottenuto coi dadi.
- Questa regola vale anche per chi sta retrocedendo in quanto ha sorpassato l'ultima casella: se si incontra un'oca si retrocederà di altrettante caselle, replicando il punteggio inizialmente ottenuto.



Caratteristiche di Bee-Bot

- Bee-Bot è una piccola ape di plastica, che a prima vista sembra un giocattolo come altri, ma che in realtà è un piccolo robot.
- Bee-Bot è programmabile in modo semplice, premendo in sequenza i tasti che si trovano sul dorso e sui quali sono disegnate delle frecce.



Si può interagire con l'ape attraverso sei bottoni che rappresentano i seguenti comandi:

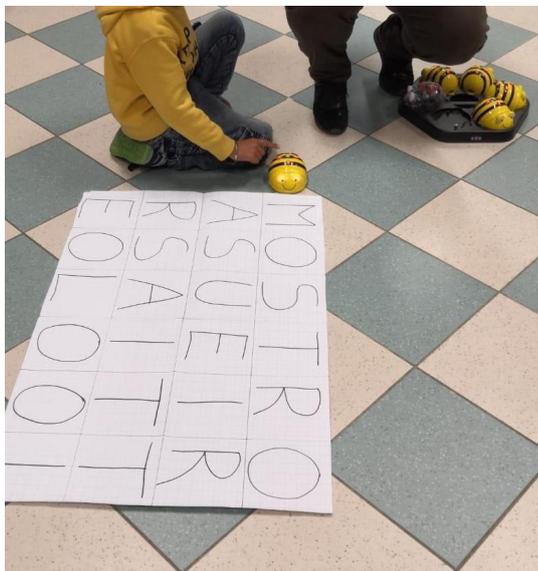
1. passo avanti (di lunghezza predefinita: 15cm);
2. passo indietro (della stessa lunghezza);
3. rotazione in senso orario (di 90°);
4. rotazione in senso antiorario (di 90°);
5. pausa (di durata predefinita);
6. cancella la sequenza in memoria.



- Per far correre Bee-Bot bisogna premere il bottone GO che determina l'esecuzione di tutta la sequenza programmata, che può raggiungere i 40 comandi.
- La sequenza deve essere di volta in volta cancellata per evitare che si sommi alla programmazione successiva.



Bee-Bot si può muovere su dei reticoli predisposti o possono anche essere ideati e realizzati su un opportuno argomento.



Consegna di lavoro

Provate a realizzare un tabellone simile a quello del gioco dell'oca, ma che possa essere eseguito con Bee-Bot.

Per realizzarlo seguite le seguenti istruzioni:

1. utilizzate delle schede in formato A4 con dei reticoli vuoti dove progettare il vostro percorso;
2. le schede potranno essere anche incollate per realizzare un tabellone più grande;
3. ingrandite il percorso realizzato su dei cartelloni quadrettati che l'insegnante vi ha messo a disposizione (incollateli se necessario);
4. stabilite delle regole del gioco;
5. colorate il tabellone.

GRIGLIA 15 X 15

