



# Titolo dell'attività: una passeggiata nel quartiere

Descrivere brevemente l'Unità didattica: l'attività inizia con una passeggiata alla scoperta del quartiere alla ricerca di alcuni punti di riferimento.

Tornati in classe i bambini, divisi in gruppi, dovranno riproporre il percorso fatto nel quartiere usando la BeeBot.

Destinatari: alunni di seconda primaria

Discipline coinvolte:

- matematica (misura e operazioni)
- arte e immagine (disegno degli elementi della mappa)
- geografia (orientamento e topografia )



Attività progettata nell'a.s. 2024-2025 da: laboratorio Robotica educativa  
PNRR DM.66 - Gino Strada, Torino

# Obiettivi\*



## Prerequisiti:

- orientarsi nello spazio
- conoscere i punti di riferimento
- concetto di misura

## Competenze attese:

### CURRICOLO DIGITALE

- Individuare la sequenza delle operazioni da compiere per la risoluzione di problemi (*pensiero computazionale*), attraverso la programmazione visuale (*coding*).
- Familiarizzare con il linguaggio di base della robotica educativa.
- Comunicare, collaborare e interagire in sicurezza e in modo costruttivo, avvalendosi delle tecnologie digitali, in diversi contesti.

### COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza matematica e tecnologica.
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.

## Obiettivi disciplinari:

### ARTE E IMMAGINE

- Osservare e comprendere l'ambiente e la realtà attraverso i codici del linguaggio visivo

### MATEMATICA

- Rappresentare e descrivere oggetti matematici e relazioni.

### GEOGRAFIA

- Orientarsi nello spazio e sulle carte utilizzando gli strumenti specifici.

# Metodologie e valutazione



## Metodologie didattiche

Seleziona le **metodologie** più adatte per raggiungere gli obiettivi di apprendimento:

- |   |  |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento cooperativo | <input type="checkbox"/> Peer tutoring                     |
| <input type="checkbox"/> Debate                               | <input type="checkbox"/> Problem-based learning            |
| <input checked="" type="checkbox"/> Didattica laboratoriale   | <input checked="" type="checkbox"/> Project-based learning |
| <input type="checkbox"/> Gioco di ruolo                       | <input type="checkbox"/> Altro: .....                      |
| <input type="checkbox"/> Lezione frontale                     |  |

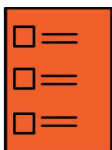
## Valutazione

Cosa osservi per valutare:

- processi e prodotti

Che strumenti usi per valutare:

- rubriche valutative
- griglia osservativa
- prodotto finale



# Preparazione

## Durata

3 incontri da 3 ore ciascuno

## Spazio e setting

Indica lo spazio necessario e come deve essere organizzato:

- uscita nel quartiere
- aula con disposizione banchi a isole

## Tecnologie e strumenti

Elenca le tecnologie e gli strumenti necessari per l'attività.

- Bee Bots
- cartelloni con griglia per BeeBot
- schede con griglia vuota
- fogli da disegno
- colori
- Digital board (mappa del quartiere)
- macchina fotografica

## Cosa è necessario fare prima dell'attività

Dettaglia qui la tua checklist.

- fotocopie schede
- cartellone
- caricare le BeeBot
- suddividere i gruppi di lavoro
- preparare il percorso da far fare ai bimbi



## Scaletta

Per avere traccia della tua progettazione e permettere ad altri di ripetere l'esperienza, racconta, passo dopo passo, come si sviluppa l'attività didattica. Indica le azioni del docente e dello studente, gli strumenti necessari e le tempistiche previste per ogni fase.

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
	<b>PRIMO INCONTRO</b>	
8:30	presentazione dell'attività che si svolgerà nella mattinata	
9:00 - 11	uscita nel quartiere con scatti di fotografie dei punti di riferimento individuati insieme ai ragazzi.	Block notes e macchina fotografica
11 - 12	debriefing dell'attività svolta con strutturazione del lavoro successivo	Google Earth

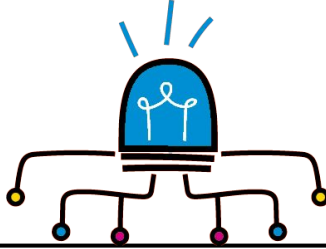


# Scaletta

Durata	Azioni docente e studente SECONDO INCONTRO	Strumenti necessari
30 minuti	La classe, sulla base del tragitto effettuato nel primo incontro, propone 5 percorsi diversi.	DB e Google Earth (oppure fotografia dall'alto del quartiere)
10 minuti	Si suddivide la classe in gruppi e ogni gruppo estrae uno dei percorsi.	
1 ora	I ragazzi disegnano i punti di riferimento proporzionato alle piastrelle della griglia su cui camminerà la BeeBot	Fogli e matite
90 minuti	Ad ogni gruppo vengono consegnate una griglia e una BeeBot. I bambini posizionano i loro punti di riferimento sulla griglia e provano a programmare la BeeBot per farle fare il percorso.	BeeBot Griglie Punti di riferimento

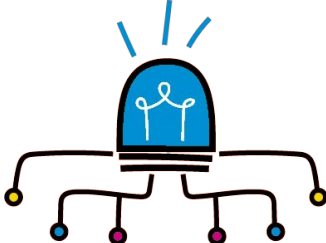






## Condivisione di materiali prodotti

Spazio per la condivisione di strumenti di verifica utilizzati (griglie di valutazione, verifiche, rubriche valutative, schede di autovalutazione), foto significative, immagini e risorse utili.



## Consigli e note

Puoi annotare qui eventuali modifiche rispetto alla pianificazione di partenza, criticità riscontrate e consigli per i colleghi.