



Titolo dell'attività: Il nostro quartiere Vanchiglia

Descrivere brevemente l'Unità didattica:

L'attività condurrà i bambini a scoprire il quartiere di Vanchiglia, partendo dalla scuola Fontana e individuando gli edifici più significativi. I bambini provano a costruire dei percorsi utilizzando gli edifici come punti di riferimento e programmando le Bee Bot

Destinatari: alunni di seconda primaria

Discipline coinvolte:

- matematica (misura e operazioni)
- arte e immagine (costruzione degli elementi del quartiere)
- geografia (orientamento e topografia)



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:

- | | |
|---|--|
| ☒ Apprendimento cooperativo | ☐ Peer tutoring |
| ☐ Debate | ☐ Problem-based learning |
| ☒ Didattica laboratoriale | ☒ Project-based learning |
| ☐ Gioco di ruolo | ☐ Altro: |
| ☐ Lezione frontale | |

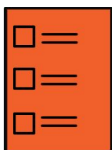
Valutazione

Cosa osservi per valutare:

- processi e prodotti

Che strumenti usi per valutare:

- rubriche valutative
- griglia osservativa
- prodotto finale



Preparazione

Durata

2 incontri da 2 ore ciascuno

Spazio e setting

Indica lo spazio necessario e come deve essere organizzato:

- aula con disposizione banchi a isole

Tecnologie e strumenti

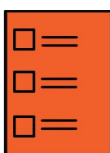
Elenca le tecnologie e gli strumenti necessari per l'attività.

- Bee Bots
- cartelloni con griglia per BeeBot
- schede con griglia vuota
- fogli da disegno
- scatole di piccole dimensioni
- colori
- Digital board (google earth)

Cosa è necessario fare prima dell'attività

Dettaglia qui la tua checklist.

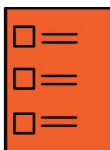
- ☐ fotocopie schede
- ☐ cartellone
- ☐ caricare le BeeBot
- ☐ suddividere i gruppi di lavoro
- ☐ preparare il materiale necessario per il secondo incontro (scatole, colla, colla a caldo, fogli colorati, ecc)



Scaletta

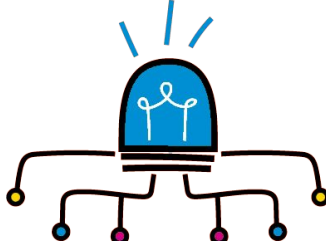
Per avere traccia della tua progettazione e permettere ad altri di ripetere l'esperienza, racconta, passo dopo passo, come si sviluppa l'attività didattica. Indica le azioni del docente e dello studente, gli strumenti necessari e le tempistiche previste per ogni fase.

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
PRIMO INCONTRO		
15 minuti	presentazione dell'attività che si svolgerà nella mattinata Per cominciare si gioca su destra sinistra e su come si fa muovere un robot (passo avanti, gira a destra, d'gira a sinistra)	
30 minuti	attività di coding unplugged il docente presenta i comandi (freccie) che si usano per descrivere il percorso (programmare la bee bot) i bambini provano a scrivere i comandi da far eseguire ai soggetti proposti nelle schede, per svolgere percorsi semplici (vedi allegato)	schede Digital Board
15 minuti	debriefing dell'attività svolta con strutturazione del lavoro successivo presentazione Bee Bot dividersi in piccoli gruppi: una bee bot per gruppo, i bambini prendono confidenza con lo strumento provando liberamente i comandi della bee bot	Bee Bot
30 minuti	ogni gruppo utilizzando il cartellone/griglia, prova dei percorsi programmando la bee bot ogni componente del gruppo dovrà provare a programmare la bee bot	cartelloni/griglia bee bot scheda percorsi
20 minuti	Ogni gruppo presenta il percorso scelto Alla fine della dimostrazione si danno suggerimenti e si commenta	



Scaletta

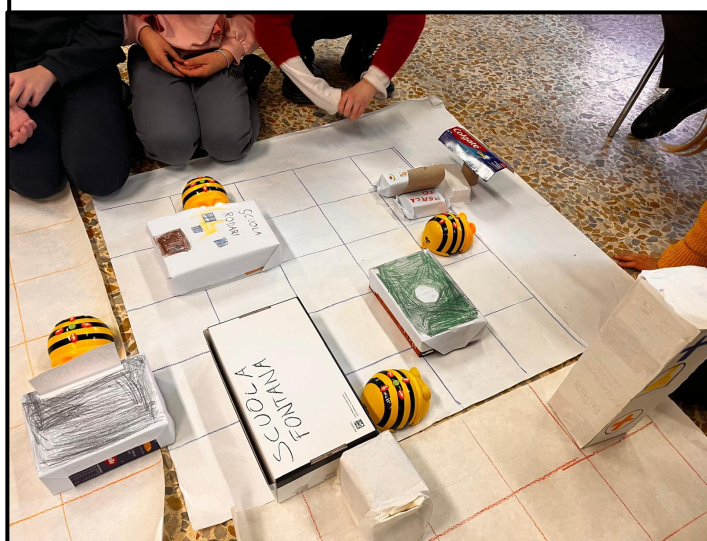
Durata	Azioni docente e studente SECONDO INCONTRO	Strumenti necessari
20 minuti	Si presenta ai bambini il quartiere Vanchiglia visto dall'alto partendo dall'edificio della scuola e cercando altri edifici significativi del quartiere (Chiesa, piazza del mercato, fermata del tram, farmacia, gelateria, posta, ecc) La classe propone 4 percorsi diversi, che toccano almeno due edifici	DB e Google Earth con vista dall'alto del quartiere Vanchiglia
5 minuti	Si suddivide la classe in gruppi e ogni gruppo estrae uno dei percorsi.	
20 minuti	Ogni gruppo decora due scatole che rappresentano gli edifici del percorso	scatole fogli colorati colori colla colla a caldo
30 minuti	Insieme si collocano gli edifici nel cartellone quartiere. Ad ogni gruppo vengono consegnate una scheda/griglia e una BeeBot. I bambini disegnano gli edifici sulla scheda e provano a programmare la BeeBot per farle fare il percorso.	BeeBot edifici Griglia schede matite
20 minuti	Ogni gruppo prova il proprio percorso nella griglia con la bee bot Si conclude l'attività con una scheda di autovalutazione	scheda di autovalutazione

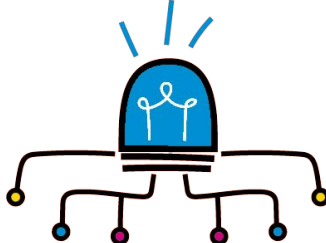


Condivisione di materiali prodotti

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

in allegato la Rubrica osservativa e la scheda di autovalutazione.





Consigli e note

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

ALUNNO:	CLASSE:	DATA:	INS:
IL NOSTRO QUARTIERE VANCHIGLIA			
Come mi sono sentito durante l'attività?	Felice e incuriosito (Mi è piaciuto molto)	Tranquillo (Mi è piaciuto, ma a volte ero pensieroso)	Un po' in difficoltà (Ho faticato a capire cosa fare)
Le mie sfide con la Bee Bot			
Cosa ho fatto?	😊 Ce l'ho fatta bene	😞 Ho fatto un po' di fatica	😞 Ho avuto bisogno di aiuto
Ho contato bene i passi sulla griglia			
Ho usato bene i tasti per girare a destra e sinistra			
Mi sono ricordato di cancellare la memoria (tasto X)			
Se la Bee Bot sbagliava strada, ho riprovato con calma			
Io e i miei compagni	Abbiamo deciso insieme il percorso della Bee Bot	Ho aspettato il mio turno per premere i tasti	Ho ascoltato le idee dei miei compagni
Il mio super potere			
contare i passi	trovare l'errore	aiutare un amico	disegnare il percorso
COMMENTO PERSONALE SULL'ATTIVITÀ:			

COMPETENZA MATEMATICA E STEM

DIMENSIONE	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO AVANZATO
D1.Utilizza il pensiero computazionale per pianificare una sequenza di istruzioni	Esegue istruzioni solo se guidato passo dopo passo	Crea semplici sequenze lineari (avanti, gira)	Pianifica sequenze complesse e anticipa il risultato prima di avviare il codice

COMPETENZA DIGITALE

DIMENSIONE	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO AVANZATO
D2.Sintassi e memoria Usa correttamente i tasti e comprende il tasto "X" per cancellare la memoria	Dimentica di cancellare la memoria accumulando errori	Usa i tasti direzionali e il tasto GO in autonomia	Utilizza consapevolmente il tasto Pausa per scandire le fasi del percorso

COMPETENZA PERSONALE SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

DIMENSIONE	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO AVANZATO
D3.Lavoro di squadra Collabora nella stesura del codice e rispetta i turni durante le attività di coding	Tende a lavorare da solo o a dominare lo strumento senza condividere	Collabora se sollecitato, rispettando le regole base del gruppo	Partecipa attivamente, ascolta le idee dei compagni e aiuta chi è in difficoltà
D4.Applica il debugging individua l'errore e prova a correggerlo	Si arrende davanti all'errore o aspetta l'intervento del docente	Capisce che c'è un errore e prova a cambiare un comando su suggerimento	Analizza il percorso, individua il comando errato e lo corregge autonomamente