



Istituto Scolastico Comprensivo “Castel di Lama 1”
Via Roma n. 107 - CASTEL DI LAMA (A.P)

Piano di lavoro trasversale ai campi di esperienza Laboratorio Cl@sse 2.0

a.s 2020/2021

Titolo: GiocoImparo con la LIM: Il Pesciolino Giallo

Aspetti di competenza

- Utilizza in modo sempre più preciso la Lim
- Utilizza una terminologia adeguata
- Ha sviluppato condivisione, autogestione, scambio di relazioni, percezione visiva, tattile e uditiva, coordinazione occhio - manuale, pensiero logico e decodificazione
- Ha sviluppato percezione visiva di colori e forme
- Ha esercitato la memoria visiva, spaziale e uditiva
- Ha esercitato la corrispondenza numero/quantità
- Conosce alcuni software/hardware di semplice utilizzo

Indicatori di competenza (Check list)

- Esplora i primi semplici alfabeti della multimedialità
- Familiarizza con la Lim attraverso l'uso quotidiano
- Familiarizza con la lingua inglese
- Attiva e padroneggia semplici processi di autoapprendimento di base

Tempi

Tutto l'anno scolastico suddivisi tra I e II quadrimestre

Soluzioni organizzative - Spazi e materiali - Attività

La **Lim** è posizionata in sezione con spazio adeguato alla fruizione.

Progressivamente, con l'apprendimento graduale, l'accesso alla Lim sarà libero e sempre tutorato dal docente ma come scelta autonoma del bambino che potrà giocare con la Lim condividendo insieme ai compagni.

Programmi di disegno (TuxPaint) e software didattici interattivi (principalmente Erikson)

Uno strumento che crea stimolo e motivazione al fare e all'imparare è quasi sempre un racconto, un contesto, una storia.

Narrare e raccontare, possiamo farlo in tanti modi e con molteplici strumenti, ma abbiamo scelto quello tradizionale: l'insegnante racconta in *circle time* instaurando con i bambini una empatia utile per una prima costruzione di significati.

Il libro "Il Pesciolino Giallo" è inizialmente disegnato e colorato dall'insegnante, con il personaggio principale staccato che viaggia tra le pagine seguendo le frecce. Il **racconto** è basato sul coinvolgimento emotivo dei bambini.

Successivamente l'esperienza del racconto sarà in **attività motoria**: fondamentale è vivere con tutto il corpo le situazioni narrate anche per capire meglio il significato delle frecce.

Realizzeremo un "**libro nostro**" colorando le pagine stampate e dopo averle plastificate e rilegate costruiremo un **Libro** ... che dopo potremo anche **leggere**.

Con la Lim disegneremo con **TuxPaint** quello che ci piace della storia.

A carnevale realizzeremo **le maschere** dei personaggi con un cappello.

Inserendo in TuxPaint **i timbri dei personaggi** della storia i bambini potranno **disegnare** la storia vissuta in tante situazioni ludiche.

Scopriranno poi che possono anche raccontare e registrare l'audio con **Audacity** per inserirlo nelle immagini e creare un **libro digitale** prodotto multimediale di Storytelling con voce narrante dei bambini.

Avvio al Coding Unplugged

Realizzeremo un tappeto in plastica con una griglia di 4x4 caselle di 40 cm di lato da utilizzare per effettuare percorsi individuali o a piccolo gruppo anche con i **simboli** dei personaggi della storia: il Pesciolino Giallo deve raggiungere il Pesce Maestra evitando lo Squalo e la Medusa, il bambino dovrà prima "programmare" il percorso con le frecce e poi eseguirlo.

Per la festa del papà i bambini realizzeranno un **memory** cartaceo con i personaggi della storia per giocare con lui.

I docenti realizzeranno lo stesso **memory online** con il quale i bambini potranno giocare dal pc, dalla Lim o da casa.

Docenti: Damiani Monia –Filipponi Patrizia