

Settimana dei valori prosociali 2019
Oggi per Domani
Tabella di descrizione delle attività prosociali

| | |
|--|--|
| Insegnante | VALENTINO LAZZARIN |
| Scuola | SCUOLA PRIMARIA "C. COLLODI" I.C "G. MURARI" VALEGGIO SUL MINCIO (VR) |
| Classi coinvolte | 2 ^A E 2 ^B |
| Età alunni | 7-8 |
| Numero Alunni | 50 |
| Disabilità | NO |
| Bisogni Educativi Speciali | Si – 2 |
| | |
| Valore prosociale trattato dall'attività (selezionarne uno o più) | cooperazione X aiuto reciproco X contro il bullismo X inclusione X |
| Motivazione della scelta | Attraverso l'attività di Coding con il robottino educativo Clementoni DOC e le attività di code.org, gli alunni dovranno favorire lo spirito di collaborazione e l'inclusività nell'ambito della classe, ci sono bambini in difficoltà (BES) e in una classe c'è una bambina cinese e un bambino brasiliano arrivati da poco e hanno bisogno di essere inseriti nella nuova realtà, l'intervento sarà utile anche per prevenire il bullismo di qualche bambino che con prepotenza cerca di affermarsi. |
| Data di attuazione | febbraio/marzo 2019 |
| Durata | 5 incontri della durata di 90 minuti. |
| Materiali utilizzati | Robot X Computer o altri strumenti tecnologici X |
| Materie coinvolte | MATEMATICA, GEOGRAFIA e TECNOLOGIA. |
| Descrizione attività | Preparazione : L'insegnante ha programmato le attività con una cadenza settimanale in modo di dare continuità all'intervento, sono stati predisposti 4 Clementoni doc ed è stata |

effettuata la registrazione della classe a code.org

Svolgimento :

I^ incontro: sarà presentata un'attività da fare con l'utilizzo del videoproiettore/LIM , presente nel portale code.org, si deve creare il codice corretto per far spostare sul reticolo "Red" e fargli raggiungere la destinazione segnalata dal maialino verde.

II^ incontro: sarà presentato agli alunni il Clementoni Doc, il gruppo sarà divisa in quattro sottogruppi, in un laboratorio idoneo, ogni gruppo utilizzerà sopra un tavolone il robottino, dopo aver spiegato la programmazione e gli spostamenti, si utilizzerà il tabellone 1 in modalità free e partendo dal via si andrà a raggiungere l'obiettivo richiesto dalla carta pescata, prima seguendo le istruzioni indicate nella carta poi impostando liberamente il percorso.

III^ incontro: Si svolerà un'attività avanzata presente nel portale code.org sul reticolo di Angry Bird con l'utilizzo del videoproiettore/LIM.

IV^ incontro: il gruppo sarà diviso in quattro sottogruppi, in un laboratorio idoneo, ogni gruppo utilizzerà sopra un tavolone il robottino, si utilizzerà il tabellone 1 in modalità edu e in modalità free utilizzando delle carte speciali con delle sillabe, ad ogni lettera raggiunta si deve far suonare il doc e si devono formare le sillabe richieste.

V^ incontro: la classe sarà divisa in cinque gruppi, in un laboratorio idoneo, ogni gruppo utilizzerà prima il tabellone 1 consolidando i requisiti precedenti e poi utilizzerà il tabellone 2 eseguendo la modalità game.

Conclusione:

L'attività di coding proposta il robot sono stati un ottimo strumento per far emergere difficoltà importanti e allo stesso tempo hanno permesso agli alunni di riconoscerle e affrontarle insieme come gruppo.

Materiale prodotto

Foto:

<https://ibb.co/10BmcrW>

<https://ibb.co/b6Mq0VL>

<https://ibb.co/gMr6S0q>



<https://ibb.co/yVL2N7P>

Feedback degli alunni

E' stato eseguito un semplice questionario di gradimento, tutti i bambini hanno espresso un parere positivo alle attività segnando lo smile positivo, nessuno ha segnato lo smile neutro e negativo.