
MY 2030 SCRATCH

ISTITUTO COMPRENSIVO IC6 VERONA

SCUOLA FAINELLI

CLASSE 1D

A.S. 2021-22

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

Comprendere l'importanza degli obiettivi dell'Agenda 2030
con l'uso di una lingua comune europea

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza focus:

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

Altre competenze:

IMPARARE AD IMPARARE

DISCIPLINE COINVOLTE:

MATEMATICA-CODING

INGLESE

EDUCAZIONE CIVICA

TITOLO DELL'UDA

MY 2030 SCRATCH

LABORATORI UTILIZZATI:

INFORMATICA-CODING

INGLESE MADRELINGUA

COMPITO DI REALTA': QUALE?

REALIZZARE UN GIOCO O UNA STORIA IN LINGUA INGLESE PER FAR
CONOSCERE I GOALS DELL'AGENDA 2030

COMPITO DI REALTA': CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA

My 2030 Scratch

Cosa si chiede di fare agli studenti

L'Unità di apprendimento si propone di far conoscere alle ragazze e ai ragazzi gli obiettivi dell'agenda 2030.

In che modo (singoli, gruppi..)

Dopo le spiegazioni, la visione di video dedicati e una discussione in classe, gli studenti saranno divisi in piccoli gruppi a cui sarà assegnato un goal da sviluppare.

Quali prodotti si vogliono ottenere

Abilità nella programmazione in Scratch per realizzare un gioco e presentare/dare istruzioni in inglese. Presentazione del lavoro ad altri alunni della scuola in lingua inglese.

Che senso ha il compito di realtà (a cosa serve, per quali apprendimenti)

Potenziamento delle capacità di problem-solving e di espressione nella lingua inglese.

Tempi di svolgimento del compito di realtà

Da dicembre a marzo

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

Esperti DIF di programmazione e di inglese

Criteri di valutazione

La valutazione verterà sulla osservazione durante le attività di programmazione e di ascolto/parlato in inglese.

Quali contenuti di sapere (conoscenze e abilità') servono nello sviluppo del compito di realta'?

<p>DISCIPLINA 1:</p> <p>INGLESE</p> <p>Lessico e funzioni comunicative utili a comprendere ed esprimere messaggi orali relativi a:</p> <p>- Informazioni personali - Pronuncia ed intonazione corretta - Possesso delle regole ortografiche - Possesso delle strutture grammaticali di base</p>	<p>Evidenza della Competenza europea di riferimento</p> <p>I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa</p> <p>L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.</p> <p>Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo.</p> <p>Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico</p>
<p>TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012)</p> <p>Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio.</p>	
<p>ABILITÀ' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE</p>	<p>CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE</p>
<p>Presentare una materia di studio con espressioni e frasi connesse in modo semplice.</p>	<p>Lessico di base su argomenti di vita quotidiana</p>
<p>DISCIPLINA 2:</p> <p>MATEMATICA</p> <p>Riconoscere e risolve problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici</p>	<p>Evidenza della Competenza europea di riferimento</p> <p>Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; confronta procedimenti diversi e riesce a passare da un problema specifico a una classe di problemi.</p>

TRAGUARDI DISCIPLINARI: dalle Indicazioni Nazionali 2012

Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. • Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. • Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. • Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.

ABILITÀ' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE

CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE

Esplorare e risolvere problemi utilizzando linguaggi diversi

Tecniche risolutive di un problema sottolineando l'importanza dell'analisi e organizzazione dei dati

DISCIPLINA 3:

EDUCAZIONE CIVICA

Agenda 2030

Evidenza della Competenza europea di riferimento

Competenza sociale e civica

TRAGUARDI DISCIPLINARI (dalle indicazioni 2012)

È consapevole del ruolo della comunità umana sulla Terra, del carattere finito delle risorse, nonché dell'ineguaglianza dell'accesso a esse, e adotta modi di vita ecologicamente responsabili.

ABILITÀ' CHE SI INTENDONO SVILUPPARE

CONOSCENZE CHE SI INTENDONO PROMUOVERE

Assumere comportamenti e scelte personali ecologicamente sostenibili.

- Rapporto tra ambiente, sue risorse e condizioni di vita dell'uomo
- Organizzazione della vita e del lavoro in base alle risorse che offre l'ambiente

- La diversa distribuzione del reddito nel mondo: situazione economico-sociale, indicatori di povertà e ricchezza, di sviluppo e di benessere I principali problemi ecologici (sviluppo sostenibile, buco ozono ecc.)
- Concetti: sviluppo umano, sviluppo sostenibile, processi di globalizzazione

Scansione operativa narrativa

FASE DI CONDIVISIONE DI SENSO

TEMPI	ATTIVITÀ'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	FOCUS SULLA COMPETENZA
DICEMBRE	Presentazione attività	Discussione in classe	1h	Matematica	<p>SOCIALE E CIVICA</p> <p>Collaborare con gli altri - Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli di ognuno - Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni - Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune</p>

FASE DI SVILUPPO DI ABILITA' E CONOSCENZE

TEMPI	ATTIVITÀ'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	PREREQUISITI DI BASE
					<p>Ascolto - Attenzione - Partecipazione - Interesse - Curiosità - Disponibilità</p>

DICEMBRE	Progettazione e realizzazione di un gioco sul goal assegnato	Lezione laboratoriale	16 h	Matematica/Educazione civica	CONOSCENZE DI BASE DI PROGRAMMAZIONE IN SCRATCH
GENNAIO FEBBRAIO MARZO	Realizzazione di una presentazione del gioco in inglese				
FEBBRAIO MARZO	Ascolto attento e parlato in inglese	Lezione in cooperative learning	10h	Inglese	CONOSCENZE DI BASE IN INGLESE
FASE DI RIFLESSIONE					
TEMPI	ATTIVITÀ'	METODOLOGIA	DURATA	DISCIPLINA/E	FOCUS SULLA COMPETENZA
MARZO	Riflessione sul lavoro	Brainstorming finale in gruppo classe	1h	Educazione civica	IMPARARE AD IMPARARE

PRODOTTI REALIZZATI (link):

Salva la scimmia: <https://scratch.mit.edu/projects/648068315>

Salva la tartaruga: <https://scratch.mit.edu/projects/654347007>

L'orso polare: <https://scratch.mit.edu/projects/659465715>

Parità di genere: <https://scratch.mit.edu/projects/648071397>

Non inquinare il mare: <https://scratch.mit.edu/projects/666609373>

Salute e benessere covididi: <https://scratch.mit.edu/projects/655524453>

Raccolta differenziata: <https://scratch.mit.edu/projects/670998499>

Le persone cambiano: <https://scratch.mit.edu/projects/655526718>