



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

TITOLO DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO

SCRATCH-IAMO

ISTITUTO COMPRENSIVO "F.lli Sommariva" Cerea

SCUOLA PRIMARIA "D. ALIGHIERI" di San Vito

CLASSI 4^ A- 4^ B

A.S.2025-26

Insegnanti: BOIN ELENA - FRATTON CHIARA

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

Approcciarsi alle tecnologie in modo critico. Comenderne il funzionamento e le dinamiche principali.

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza chiave:

competenza digitale

Competenze correlate:

cittadinanza

imprenditorialità

TITOLO DELL'UDA SCRATCH-IAMO

DISCIPLINE COINVOLTE:

TECNOLOGIA

ITALIANO

ARTE E IMMAGINE

EDUCAZIONE CIVICA

LABORATORI UTILIZZATI:

Laboratorio con esperto esterno:

Attività di creazione critica di prodotti digitali con scratch

Laboratori in autonomia:

I corti delle quarte (realizzazione guidata e montaggio di un filmato)

COMPITO autentico: QUALE?

Realizzazione di semplici animazioni con scratch.

PRODOTTO FINALE ATTESO: QUALE?

I corti delle quarte (realizzazione guidata e montaggio di un filmato).

VERIFICHE AUTENTICHE DI CONTROLLO DEL LO SVILUPPO DI COMPETENZA NEL COMPITO AUTENTICO (VERIFICHE DISCIPLINARI):

Conoscenza delle funzioni di programmazione di scratch (osservazione della gestione della costruzione del prodotto).

Realizzazione di semplici programmazioni e animazioni.

PARTE VALUTATIVA

QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE IN VIA DI SVILUPPO¹

- PRIMA COLONNA NOME DELLE COMPETENZE EU (la stessa utilizzata nello schema a croce e nel piano di lavoro)
- SECONDA COLONNA: riportare le evidenze (parte nera delle griglie) indicate nel piano di lavoro
- TERZA COLONNA completare con obiettivi disciplinari del curriculum

QUALI Competenze chiave EU 2018	Evidenze osservabili Tratte dalle griglie competenze EU 2018 (parte nera - le stesse espresse sopra nel piano di lavoro pag.6)	Obiettivi di apprendimento tratti dal curriculum di Istituto (gli stessi che avete dichiarato sopra nel piano di lavoro)
1) Competenza digitale	<i>Pianifica e gestisce progetti.</i> <i>Esegue compiti operativi seguendo istruzioni.</i> <i>Pianifica le azioni per risolvere problemi.</i>	Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base. Essere in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi. Saper utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. Iniziare a utilizzare correttamente i diversi tipi di device con l'aiuto di un adulto.
2) Competenze di cittadinanza	<i>È attento e sensibile a ciò che accade attorno a sé.</i>	Esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni. Collaborare e condividere l'elaborazione del regolamento di classe.

¹ Schema estratto da format F. Da Re

3) Imprenditorialità	<i>Conosce e usa alcune funzioni di base per realizzare materiali digitali. Non si arrende di fronte alle difficoltà.</i>	Elaborare idee ed assumere iniziative per la soluzione di problemi, saper eseguire lavori di gruppo. Usare la creatività per ricercare soluzioni originali ed efficaci per elaborare e realizzare progetti.
----------------------	---	--

RUBRICHE VALUTATIVE DELLE COMPETENZE EUROPEE 2018

N.B.

- Lo Staff DiF fornisce un compendio con le rubriche valutative precompilate, utilizzando i materiali costruiti dagli/le insegnanti in rete nel corso degli anni.
- Le evidenze osservabili devono essere selezionate dalle rubriche fornite.
- I descrittori dei livelli di competenza sono declinati secondo i criteri di **autonomia dello studente, grado di responsabilità, capacità di trasferire i saperi acquisiti in contesti diversi, creatività/originalità, ricchezza, correttezza**. Possono essere modificati, al bisogno, in base agli stessi criteri. In questo caso è preferibile usare avverbi o locuzioni temporali o modali (di solito, sempre, generalmente, in modo occasionale, in forma discontinua, saltuaria, solo con aiuto o guida esperta, in modo sicuro, con difficoltà ecc....) non usare quantificatori come “abbastanza – poco” -o altra forma non quantificabile. Non usare forme al negativo.

IN ALLEGATO COMPENDIO DiF CON RUBRICHE VALUTATIVE DELLE 8 COMPETENZE EUROPEE COMPILATE e DECLINATE NEI 4 LIVELLI RICHIESTI DAL DOCUMENTO MINISTERIALE PER LA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE.

Denominazione – titolo dell’UDA	SCRATCH-IAMO
	condivisione di senso con gli studenti e le famiglie – espansione della parte ideativa sintetizzata nella croce
Obiettivi principali	Approcciarsi alle tecnologie in modo critico. Comprenderne il funzionamento e le dinamiche principali.
Compito autentico (come se lo spiegassimo ai ragazzi e alle famiglie) specificare i fattori caratteristici: <i>descrizione sommaria del percorso;</i> <i>scopo del percorso;</i> <i>modalità di lavoro: gruppi – frontale – lezioni dialogate – circle time – momenti assembleari</i>	Con l’aiuto degli atelieristi conosceremo l’ambiente di programmazione di Scratch, lo esploreremo per impararne tutti i segreti e costruiremo poi, da soli o in coppia, delle animazioni, da inserire in una raccolta video, che condivideremo con le famiglie. Il nostro percorso partirà da atelier (18 ore) con esperti per mettere in valigia tutti gli “attrezzi”. Sia durante gli atelier, che poi in classe, costruiremo piccoli progetti in autonomia e con l’aiuto reciproco dei compagni. Presenteremo i nostri elaborati al grande gruppo per un feedback costruttivo. Realizzeremo, infine, un film dei nostri progetti.
Discipline e laboratori con esperti <i>discipline coinvolte nei laboratori:</i> <i>contenuti curriculari agganciati ai laboratori - specificare</i>	Sono previsti 9 incontri di 2 ore ciascuno con gli atelieristi. I laboratori coinvolgeranno principalmente le discipline di tecnologia e ed. civica: conoscenza di ambienti digitali di programmazione, approccio critico all’ambiente digitale, sviluppo di competenze critiche e di autoregolazione.

Discipline e laboratori gestiti in autonomia discipline coinvolte, contenuti curriculari: specificare quali	Tecnologia: laboratori di progettazione, autonoma e in coppia, di prodotti digitali con scratch. Laboratori di ripresa e montaggio del prodotto finale. I laboratori in autonomia mirano a sviluppare e consolidare quanto appreso con gli atelieristi, per poi perfezionare il prodotto finale, condividerlo per un feedback e procedere, con la guida dell'insegnante, alla creazione del video finale.
Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente – Indicare quali evidenze verranno sviluppate (<u>usare le griglie per la valutazione delle competenze; selezionare e copiare le evidenze che interessano nella “parte nera” della griglia.</u>)	Competenza digitale: Pianifica e gestisce progetti. Esegue compiti operativi seguendo istruzioni. Pianifica le azioni per risolvere problemi. Competenze di cittadinanza: È attento e sensibile a ciò che accade attorno a sé. Imprenditorialità: Conosce e usa alcune funzioni di base per realizzare materiali digitali. Non si arrende di fronte alle difficoltà.
Prodotto ATTESO e DESTINATARI e prodotti intermedi eventuali (gli stessi della “croce rossa”)	I corti delle quarte (realizzazione guidata e montaggio di un filmato). Condivisione del video con le famiglie (Non è stata consentita la condivisione in presenza con gli esperti. Il video verrà condiviso tramite link sul registro e poi consegnato alle famiglie).
Verifiche autentiche intermedie e finali (le stesse dichiarate nella “croce” iniziale”)	Conoscenza delle funzioni di programmazione di Scratch (osservazione della gestione della costruzione del prodotto). Realizzazione di semplici programmazioni e animazioni.

Indicazioni di massima per un questionario orientativo per ogni alunno/a (da somministrare alla fine del percorso e/in alcune tappe intermedie)

1. In quale delle attività laboratoriali ti sei sentito più a tuo agio?
2. In quale disciplina ti senti più a tuo agio?
3. Quali attività rifaresti?
4. In che cosa ti sei sentito più capace?
5. In che cosa ti sei sentito più frustrato?

TEMPISTICHE - TIME LINE

Per avere sempre presente il cronoprogramma

Indicare i laboratori curriculari con esperti – i lab. gestiti in modo autonomo – i laboratori extracurriculari

Fasi	TEMPI - TIME LINE - CRONOPROGRAMMA								
	Periodo DIC 2025	Periodo GEN 2026	Periodo MAR 2026	Periodo APR 2026	Periodo MAG 2026	periodo	Periodo	periodo	periodo
Condivisione Senso	X								
Fase dei compiti di realtà		X	X	X	X				
Verifiche autentiche intermedie e finali			X		X				
Riflessione					X				

PIANO DI LAVORO²

SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Non è necessaria la compilazione, ma può essere utile come strumento di pianificazione

Fasi di applicazione	Attività (cosa deve fare lo studente)	Metodologia (come cosa fa il docente)	Obiettivi di apprendimento quelli del curriculum di IC (obiettivi discipline)	Competenze EU 2018 le stesse scritte nello schema a croce iniziale, corredate dalle loro evidenze su cui ci si focalizza maggiormente
1. FASE DELLA CONDIVISIONE DI SENSO: <i>problematizzazione dei bisogni: raccolta di idee; presentazione del compito di realtà; sua organizzazione</i>				
2. FASE PER LA REALIZZAZIONE DEI COMPITI AUTENTICI <i>percorsi disciplinari per lo sviluppo degli obiettivi di</i>				

² Schema estratto da format M. Castoldi

<i>apprendimento, per l'attuazione dei laboratori e per lo sviluppo delle competenze dichiarate</i>				
3. FASE DELLE VERIFICHE AUTENTICHE <i>Realizzazione di prodotti o performance che prevedano un problem solving, che siano lievemente più complessi rispetto alle risorse cognitive che sono possedute dagli alunni (le stesse che avete dichiarato sopra e nello schema a croce)"</i>				
4. FASE DELLA RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE <i>anche usando le rubriche descrittive per le competenze</i> <i>Riflessioni collettive o individuali sul percorso svolto.</i>				

<i>Momenti autovalutativi sui prodotti e sui traguardi raggiunti: cosa ho imparato?</i> <i>Sulle capacità sviluppate: in cosa mi sento capace?</i> <i>Gradimento del percorso: cosa ho preferito?</i> <i>Questionario orientativo Autovalutazione usando le rubriche di valutazione delle competenze.</i>				
---	--	--	--	--