FORMAT PROGETTAZIONI CLIL

A.S. 2016 – 2017

rete E-LITERACY: Condividere Linguaggi Insegnamenti Lavori
I.C. ISEO, I.C. CORTEFRANCA, I.C. COLOGNE, I.C. PROVAGLIO,I.C. RODENGO SAIANO, I.C. ROVATO

TITOLO PROGETTAZIONE: CODING IN THE CLASSROOM		
ORDINE DI SCUOLA CLASSE	Scuola Primaria Classe: IV Villa di Erbusco	
INSEGNANTE/I	Anna Padovan	
LINGUA	Inglese	
DISCIPLINA/E COINVOLTA/E	Geografia - Matematica - Arte e immagine - Informatica - Tecnologia –Ed. fisica	
RISORSE (MATERIALI/SUSSIDI)	Lim, computer, software in inglese per coding, materiali autentici in L2 (video), supporti grafici, internet, power point, gioco interattivo robottino educativo per coding.	
COMPITO ESPERTO	Realizzazione di un tabellone reticolato e di un segnaposto per giocare a coding.	
MODALITA' E STRUMENTI DI VALUTAZIONE	*Valutazione di processo* 1. Capacità di lavorare in gruppo. 2. Capacità di comprendere situazioni problematiche in lingua inglese e di proporre ipotesi risolutive nella medesima lingua. 3. Uso degli strumenti informatici *Valutazione di prodotto* 1. Livello di comprensione orale in lingua inglese 2. Livello di produzione orale in lingua inglese 3. Correttezza dei calcoli 4. Qualità delle attività di coding svolte *Tipologia di attività valutativa* Osservazione dell'insegnante in ITINERE Prova pratica finale di coding	
COMPETENZE	**TRAGUARDI PER LO**	**OBIETTIVI DI**

	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DI COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
COMPETENZE EUROPEE DI RIFERIMENTO	- L'alunno interagisce nel gioco; comunica in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazioni semplici e di routine. - Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. - L'alunno si orienta , utilizzando riferimenti topologici. - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. - Sa progettare il movimento di un personaggio facendolo spostare su percorsi già tracciati, riflettendo sulla relatività della direzionalità, in riferimento al corpo o allo spazio e a oggetti precisi attraverso l'uso di blocchi di comando con simboli - Sa tradurre i comandi con linee di codice (diagrammi di flusso)	- L'alunno usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi - È in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. - Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

Fasi di lavoro:

Progettazione UdA in gruppi di lavoro Primaria/Secondaria: 8 ore

Condivisione UdA nel team Primaria/Secondaria: 4 ore

Realizzazione UdA: 10 ore circa

Documentazione UdA: 2 ore

FASE INIZIALE warm up Tempo attuazione: 2ore Periodo: aprile	Lettura da parte dell'insegnante di una storia, in lingua inglese, che presenta un personaggio e una situazione problematica. Il personaggio chiede aiuto ai bambini. (Drammatizzazione orale della vicenda e disegno sequenze storia)
FASE INTERMEDIA learning by doing Tempo attuazione: 6 ore Periodo: aprile-maggio	• I bambini sul pavimento utilizzando lo scotch realizzano un grande reticolo rappresentante l'ambiente dove vive il personaggio in difficoltà (si è perso) e si propongono anche ostacoli da superare (alberi, ecc). L'insegnante dà comandi in lingua inglese con l'ausilio di immagini indicanti il movimento. • Scrittura in inglese e memorizzazione indicatori per lo spostamento sul tabellone. • Memorizzazione parole e comandi necessari al gioco. • Esercizi di coding sul quaderno (seguire le istruzioni per realizzare disegni) • Gioco con robottino educativo • Programma Code.org per coding (al computer) • Ballo canzone "Ode to code"
FASE FINALE feedback Tempo attuazione: 2 ore Periodo: maggio	Costruzione di un grande tabellone reticolato e del relativo segnaposto per giocare a coding.

Si allega la documentazione della progettazione in formato digitale.