

Cognome dell'insegnante: Flosi Katia, Franceschini Elisa	Cognome dell'insegnante: Flosi Katia, Franceschini Elisa
Titolo: Alla scoperta della natura che ci circonda	Tempo : circa 45 minuti
Materia : Scienze naturali	
Obiettivo: <ul style="list-style-type: none"> • introdurre i giovani studenti ai concetti di lumache e limacce applicando i principi del pensiero computazionale 	
Elementi chiave del CS: Scomposizione; Generalizzazione; Astrazione; Progettazione di algoritmi.	
Gruppo d'età: Scuola dell'infanzia (3-5 anni)	
Situazioni di apprendimento: aula, orto scolastico, palestra e sala polivalente.	Tipo di attività: attività di laboratorio, brainstorming, apprendimento cooperativo
Risorse: <ul style="list-style-type: none"> • Immagini o diagrammi di lumache e lumache • Lumache e lumache vere (se disponibili) 	Materiali: <ul style="list-style-type: none"> • Materiali da disegno (pastelli, carta) • Lenti d'ingrandimento (facoltative)
Sviluppo dell' unità di apprendimento:	
Introduzione Questo programma di lezioni introduce i giovani studenti al mondo delle lumache e delle lumache. Attraverso attività pratiche e osservazione guidata, i bambini impareranno a identificare le caratteristiche chiave, riconoscere modelli e concetti essenziali astratti. Suddividendo l'argomento in passaggi più piccoli e	

impegnandosi in attività interattive, gli studenti svilupperanno una comprensione più profonda di queste creature e applicheranno i principi del pensiero computazionale in modo divertente e coinvolgente.

Prova di valutazione preliminare

1.SCOMPOSIZIONE (scomporre un problema in una parte più piccola)

Introduzione a chiocciole e lumache (10 minuti)

- Inizia mostrando alla classe immagini o diagrammi di lumache e limacce.
- Scomponi il concetto sottolineando le loro differenze fisiche, come i gusci per le lumache e la mancanza di gusci per le lumache.

2. Generalizzazione (cercando somiglianze e tendenze all'interno di un problema)

Identificare i modelli (10 minuti)

- Se hai chiocciole e lumache vere, lascia che gli studenti le osservino da vicino utilizzando lenti di ingrandimento, se disponibili.
- Incoraggiare gli studenti a identificare modelli e caratteristiche comuni, come la scia di melma che entrambe le creature lasciano dietro di sé

3 .ASTRAZIONE (concentrarsi sulla parte importante di un problema, filtrando i dettagli non necessari) **(10 minuti)**

L'astrazione attraverso l'arte

- Fornire pastelli e carta agli studenti.
- Chiedi loro di disegnare la loro versione di una lumaca e di una lumaca, concentrandosi sulle caratteristiche principali che hanno osservato, come i gusci delle lumache.
- Questa attività incoraggia il pensiero astratto rappresentando oggetti della vita reale attraverso l'arte.

4. PROGETTAZIONE DI ALGORITMI (creare una sequenza di istruzioni passo passo per risolvere il problema)

Attività: distinguere le lumache dalle lumache (15 minuti)

- Coinvolgi gli studenti in un gioco in cui mostri loro immagini di lumache e lumache.
- Chiedi loro di gridare "Lumaca!" o "Lumaca!" in base a ciò che vedono.
- Questa attività rafforza l'idea di utilizzare criteri specifici (ad esempio, conchiglie) per distinguere tra i due.

Esempio

Algoritmo: distinguere le lumache dalle lumache (in base alle caratteristiche)

Obiettivo: aiutare i bambini a distinguere tra chioccioline e lumache descrivendo le loro caratteristiche principali.

Passaggio 1: introduzione

- Riunisci i bambini e spiega che imparerai a distinguere le lumache dalle lumache osservando le loro caratteristiche.

Passaggio 2: lumache

- Descrivi una lumaca ai bambini.
- Spiega: "Una lumaca è una piccola creatura con una caratteristica speciale. Ha un guscio duro sul dorso, come una piccola casa".

Passaggio 3: lumache

- Descrivi una lumaca ai bambini.
- Spiega: "Anche una lumaca è una piccola creatura, ma non ha un guscio. Sembra un piccolo amico liscio e viscido".

Passaggio 4: pratica

- Descrivi ai bambini sia le lumache che le lumache senza mostrare immagini.
- Chiedi ai bambini di ascoltare attentamente e di pensare a ciò che li rende diversi.
- Incoraggiali a dire "lumaca" se sentono parlare di conchiglia e "lumaca" se non lo fanno.

Passaggio 5: osservazione della vita reale

- Se possibile, portate i bambini fuori per osservare le chioccioline e le lumache vere nel loro habitat naturale.
- Evidenziare i gusci delle lumache e l'assenza di gusci sulle lumache.

Passaggio 6: gioco interattivo

- Rendilo interattivo: chiedi ai bambini di individuare lumache e lumache nel giardino o nell'area esterna senza mostrare immagini.
- Chiedi loro di indicare e dire "lumaca" o "lumaca" in base a ciò che osservano.

Passaggio 7: riepilogo e conclusione

- Riunisci i bambini per un breve riepilogo.
- Poni loro domande del tipo: "Qual è la differenza tra lumache e lumache in base alle loro caratteristiche?"
- Loda i loro sforzi e la loro comprensione.

Valutazione:**Osservazioni e registrazioni aneddotiche:**

- **Fidanzamento:** Osservare il livello di interesse e di partecipazione del bambino alle attività.
- **Comprensione:** Notare la capacità del bambino di identificare le caratteristiche principali di chioccioline e limacce (ad esempio, conchiglia, traccia di melma).
- **Abilità comunicative:** Ascolta le risposte verbali del bambino e le descrizioni di lumache e limacce.
- **Abilità motorie fini:** Valutare la capacità del bambino di disegnare e colorare immagini di lumache e lumache.

Prova di valutazione**Risultati attesi:**

Riconoscere le lumache e le lumache: Identifica queste creature in base alle loro caratteristiche fisiche, come la presenza o l'assenza di un guscio e tracce di melma.

Comprendere i concetti di base: Afferrare concetti semplici come dimensione, forma, colore e consistenza relativi a chioccioline e lumache.

Sviluppare capacità di osservazione: Presta attenzione ai dettagli e fai osservazioni sul comportamento e sull'aspetto di lumache e limacce.

Esprimere creatività: Disegna o dipingi immagini di lumache e limacce, usando la loro immaginazione per rappresentare le creature.

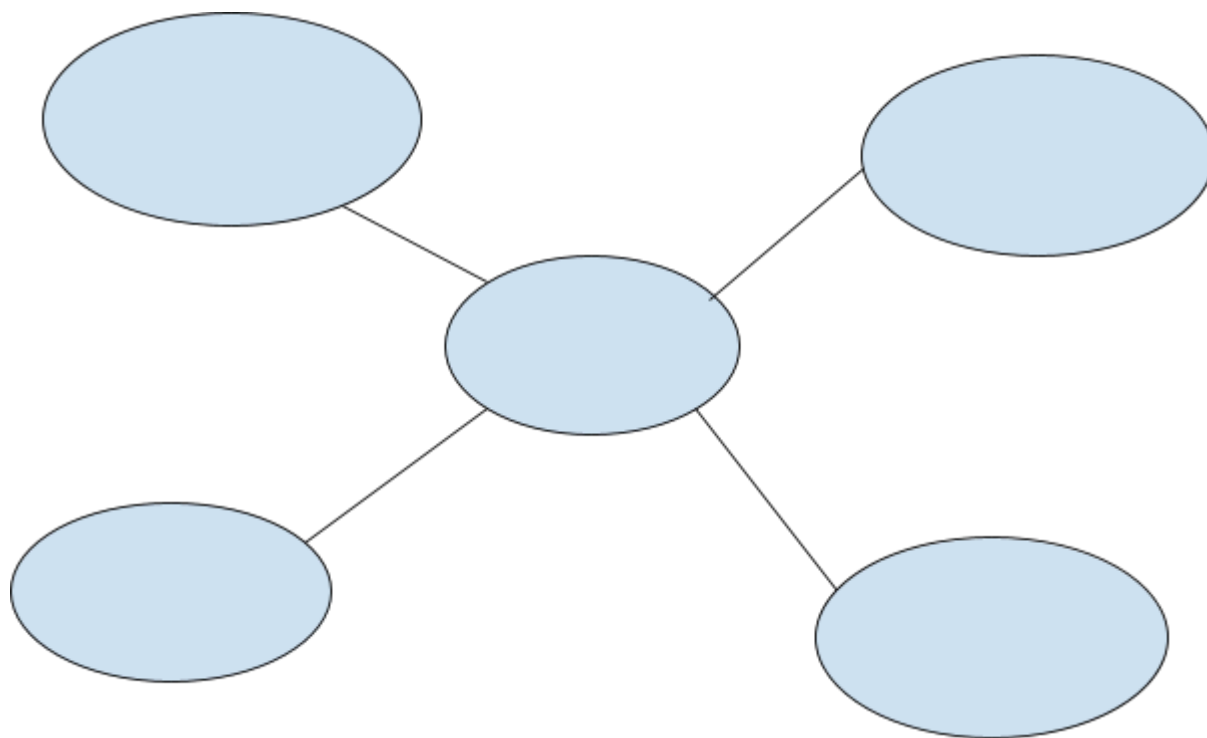
Partecipare all'apprendimento collaborativo: Lavorare con i compagni per condividere osservazioni e idee.

Sviluppare un senso di meraviglia e curiosità verso il mondo naturale: Mostra interesse nell'esplorare e conoscere le creature nel loro ambiente.

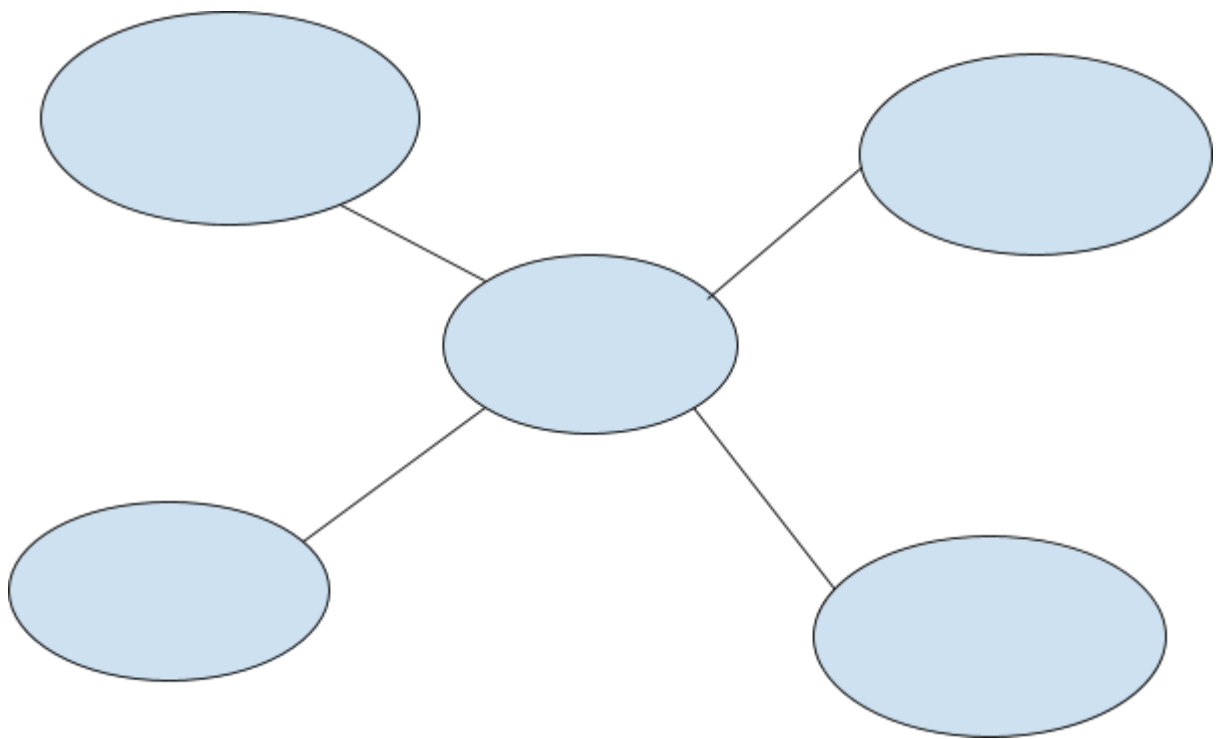
Note: Il progetto nasce dalla necessità di avvicinare i giovani alunni alla conoscenza scientifica attraverso l'utilizzo del pensiero computazionale.

COSA HA LA LUMACA ?

(disegna all'interno del cerchio)



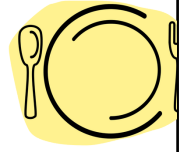

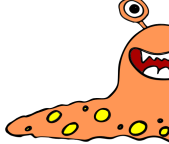
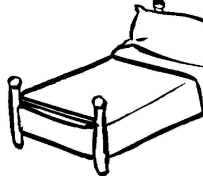




COSA MANGIA LA LUMACA ?
(disegna all'interno del cerchio)



COSA FA LA LUMACA ?

(disegna all'interno del rettangolo)

							
la lumaca	fa escreme nti	mangia	sbava	striscia	dorme	bevande	vai dentro

--	--	--	--	--	--	--	--