

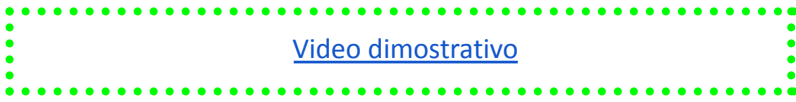
SCHEDA PROGETTAZIONE UDA

“Meccanismi cre-attivi”

Attività di Cranky Contraptions

FORMAT DI RIFERIMENTO DELL' UDA	
Gruppo	<i>Tinkering! Invenzione, approccio per problemi, creatività.</i>
Membri del gruppo	Astaldi Giovanna, Pansardi Lucia, Picchi Rosamaria, Romagnoli Francesca, Ruscio Chiara, Viganò Elena.

Sezioni	Note per la compilazione
1) Titolo UdA	“Meccanismi cre-attivi” <i>Attività di Cranky Contraptions</i>
2) Elementi identificativi dei destinatari dell'UdA	Scuola: Primaria Classe: quarta (lavoro in piccoli gruppi da 4-5-co alunni) n. di ore: 10
3) Competenze target da promuovere	<u>Fase 1: Ispirazione</u> (osservo, esploro e capisco) <u>Fase 2: Progettazione</u> (scelta del meccanismo) <u>Fase 3: Co-costruzione</u> (prove ed errori) <u>Fase 4: Condivisione delle Cranky Contraptions</u> (racconto il mio artefatto) <u>Fase 5: E adesso?</u> (creare connessioni in vari contesti) <i>Competenze chiave</i> - competenza alfabetica funzionale - competenza imprenditoriale - competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie (STEAM) - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare, problem solving ...

4) Monte ore complessivo	Fase 1: 1h Fase 2: 1h Fase 3: 4h Fase 4: 2h Fase 5: 2h TOTALE ORE: 10h
5) Insegnamenti coinvolti e saperi essenziali mobilitati	Insegnamenti coinvolti: Tecnologia, matematica, italiano, scienze, educazione civica, arte e immagine. Saperi essenziali mobilitati: • Comunicare e discutere, di argomentare in modo corretto, di comprendere i punti di vista e le argomentazioni degli altri. • Osservare, sperimentare e raccogliere informazioni; porre domande; formulare ipotesi e verificarle. • Valorizzare la creatività individuale e di gruppo. • Conoscere le caratteristiche dei materiali (rame, ferro, legno, plastica ...) e sperimentare l'uso.
6) Compito autentico/di realtà di riferimento e prodotti	Creare un artefatto ("meccanismi a manovella") e, nel contesto classe, stabilire come creare connessioni/contesti significativi tra i vari cranky contraptions.  Video dimostrativo
7) Attività degli studenti	<u>Fase 1:</u> Posizionamento nell'aula di alcuni cranky contraptions realizzati dall'insegnante, a disposizione degli alunni che individualmente o in piccolo gruppi possono osservarli e capirne il funzionamento (eventuale ricorso a video esplicativi). <u>Fase 2:</u> Gli alunni disposti in banchi ad isola, individualmente scelgono il meccanismo da realizzare (è fondamentale che ci sia un confronto tra i bambini sulla realizzazione e il funzionamento dei diversi meccanismi).

	<u>Fase 3:</u> Rimanendo nel piccolo gruppo, gli alunni provano a costruire il meccanismo scelto verificando che il proprio prodotto corrisponda a quanto progettato e che funzioni. Dando spazio alla propria creatività, si completa l'artefatto con personaggi, ambienti, ... <u>Fase 4:</u> All'interno del piccolo gruppo o del contesto classe, ogni alunno racconta il proprio progetto. <u>Fase 5:</u> Confronto sul possibile utilizzo degli artefatti della classe per la realizzazione di un prodotto finale comune.
8) Criteri ed elementi per la valutazione e certificazione delle competenze	● Osservazioni in itinere tramite griglie predisposte. ● Autovalutazione.
9) Rubrica di valutazione	<i>Competenze chiave</i> - competenza alfabetica funzionale - competenza imprenditoriale - competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologie (STEAM) - competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare, problem solving ... Livelli: <u>In via di prima acquisizione:</u> comunica e interagisce con i compagni se stimolato e guidato dall'insegnante; necessita di essere accompagnato nella ricerca di soluzioni. <u>Base:</u> comunica e interagisce solo con alcuni compagni o con la mediazione dell'insegnante; trova soluzioni a semplici problemi. <u>Intermedio:</u> comunica e interagisce con i compagni; trova soluzioni appropriate ai problemi incontrati.

	<u>Avanzato</u> : comunica e interagisce con i compagni riconoscendo il valore aggiunto del lavorare in gruppo; è propositivo e originale nella ricerca di soluzioni.
--	---

10) Scheda - consegne per gli studenti	Costruisci un meccanismo a manovella dopo aver osservato i prototipi. Al termine la classe deciderà l'utilizzo finale (mostra, invenzione di una storia, realizzazione di un video, ...). In questa attività lavorerai in un piccolo gruppo nel quale sarà fondamentale confrontarsi e collaborare sia nel piccolo gruppo che in quello allargato. È un percorso laboratoriale che si svolgerà in più fasi. Oggi partiamo con ...
---	--