

TITOLO	A piccoli passi in un paese green		
INSEGNANTE/I AUTORE	Alessandra Serra, Giovanni Silvestro, Giuseppe di Giovine Adattamento a cura di Anna Lucia. Averna, Arcangelo Giorgio, Quintino Lupo, Tiziana Manzo, Giovanni Moras, Alfredo. Pudano		
POLO/ ISTITUZIONE SCOLASTICA / RETE DI SCUOLE	EFT Nazionale		
IMMAGINE			
DIDASCALIA IMMAGINE	Elementi del plastico di un paese ideale realizzato dai bambini		
ABSTRACT	Attraverso l'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, i bambini realizzeranno un plastico che rappresenterà un paese ideale su un reticolo da loro disegnato. In questa attività i docenti scopriranno come l'approccio del Tinkering integri i campi di esperienza, con una crescita relazionale ed emotiva. Saranno toccati i goal 7 "Energia pulita e accessibile" e 11 "Città e comunità sostenibili" dell'Agenda 2030.		
ORDINE DI SCUOLA	Scuola dell'infanzia, Scuola primaria		
ETA' DESTINATARI	<input checked="" type="checkbox"/> 3-5 <input checked="" type="checkbox"/> 6-8		
Campi di esperienza / Discipline	Tecnologia, Educazione ambientale, Coding		
TAG	#Agenda2030	#Coding	#EducazioneCivica
DIGCOMP 2.2 Rif. Quadro EU delle Competenze Digitali per i Cittadini	<input checked="" type="checkbox"/> Alfabetizzazione su informazioni e dati <input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione e collaborazione <input checked="" type="checkbox"/> Risolvere problemi		
Competenze chiave per l'apprendimento permanente (Rif. RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EU del 22 maggio 2018)	<input checked="" type="checkbox"/> Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria <input checked="" type="checkbox"/> Competenza digitale <input checked="" type="checkbox"/> Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare <input checked="" type="checkbox"/> Competenza in materia di cittadinanza		
Traguardi per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza digitale (Rif. DM 183/2024)	INFANZIA <input checked="" type="checkbox"/> Sa che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti PRIMO CICLO		

	<input checked="" type="checkbox"/> Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.		
DURATA	6h		
METODOLOGIE	<input checked="" type="checkbox"/> Tinkering <input checked="" type="checkbox"/> Making <input checked="" type="checkbox"/> Cooperative Learning & Jigsaw Classroom <input checked="" type="checkbox"/> Social Emotional Learning (SEL)		
DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ STEP BY STEP	Titolo dello step	Descrizione	Setting d'aula
	STEP 1 - CREIAMO IL SETTING	Configurazione dello spazio di apprendimento, predisponendo tavoli e sedie in modo che i bambini possano lavorare in gruppi.	<input checked="" type="checkbox"/> Partecipato
	STEP 2 - ACCENDIAMO LA CURIOSITÀ	Lavoro preliminare a casa o in sezione, dove i bambini esplorano albi illustrati e silent books sui temi dell'energia pulita e delle città sostenibili.	<input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo
	STEP 3 - INIZIAMO LA REAZIONE A CATENA E ACCENDIAMO LA SCINTILLA	Discussione e brainstorming per raccogliere idee su come costruire il paese green, stimolando la creatività dei bambini con domande aperte.	<input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	STEP 4 - ESPLORIAMO I MATERIALI E REALIZZIAMO	Costruzione delle case utilizzando materiali di recupero portati da casa, guidando i bambini nell'uso sicuro degli strumenti..	<input checked="" type="checkbox"/> Partecipato
	STEP 5 - IL PLASTICO	Assemblaggio delle case su una griglia disegnata dai bambini, promuovendo la collaborazione tra i gruppi.	<input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	STEP 6 - LE CASE ILLUMINATE	Creazione di piccoli circuiti elettrici per illuminare le case del plastico, spiegando i principi base dei circuiti elettrici.	<input checked="" type="checkbox"/> Partecipato
	STEP 7 - IL PERCORSO CON LE FRECCE	Attività di coding unplugged, dove i bambini creano percorsi con frecce per muoversi nel paese green.	<input checked="" type="checkbox"/> Partecipato
	STEP 8 - TESTIAMO	Verifica del funzionamento dei circuiti e dei codici creati dai bambini, incoraggiandoli a	<input checked="" type="checkbox"/> Partecipato

		testare e migliorare i loro progetti.	
	STEP 9 - PERFEZIONIAMO E IMPLEMENTIAMO	Miglioramento e aggiunta di dettagli al plastico e ai circuiti, favorendo la riflessione sui miglioramenti possibili.	<input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	STEP 10 - RIFLETTIAMO	Discussione e valutazione critica del lavoro svolto, con l'uso di fogli di riflessione e rubriche autovalutative.	<input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo
PERSONALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA - Suggestioni per l'inclusione e l'accessibilità	Utilizzare materiali tattili per studenti con disabilità visive. Fornire istruzioni audio per studenti con difficoltà di lettura.		
STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE E LA RIFLESSIONE FORMATIVA	<input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del processo <input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del prodotto <input checked="" type="checkbox"/> Griglia di osservazione <input checked="" type="checkbox"/> Checklist		
LICENZA	Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0 DEED)		
PER APPROFONDIRE: UN CONSIGLIO FORMATIVO SU SCUOLA FUTURA	Percorso Mooc: MOOC InnovaMenti_TECH ID percorso: 131173		