



## **IL VIAGGIO DELLE API ROBOTTINE**

# IMPIANTO PROGETTUALE

Tema progettuale inserito nell'area della competenza digitale

- ipotesi di un progetto "sperimentale" della durata di 6 incontri
- indirizzato ai bambini del 3° livello

Curricolo verticale

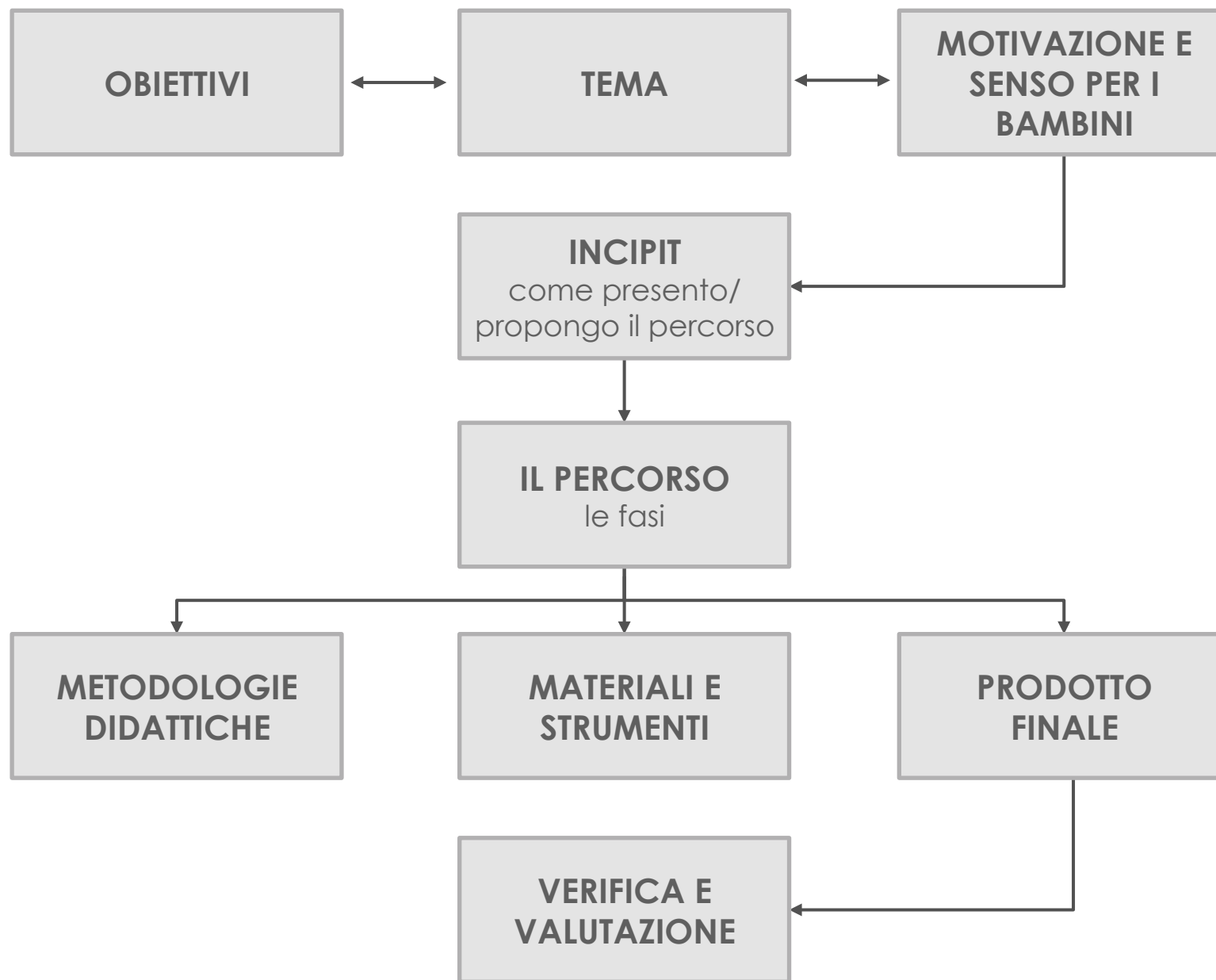
- formazione nell'arco di vita
- sviluppo della competenza informatica
- Piano Triennale dell'Offerta Formativa

Curricolo orizzontale

- ipotesi di collegamento con i progetti annuali del plesso
- Piano Triennale dell'Offerta Formativa



# PROGETTAZIONE FLESSIBILE



**Punti di attenzione:** tipi di domande – modalità comunicative – trattamento dell'errore

# IL SENSO DEL PERCORSO

## PER L'INSEGNANTE

- percorso di ricerca-sensazione
- costruire un percorso in direzione dell'educazione alla e con la tecnologia
- educazione all'uso intelligente e produttivo di strumenti
- insegnare ad pensare

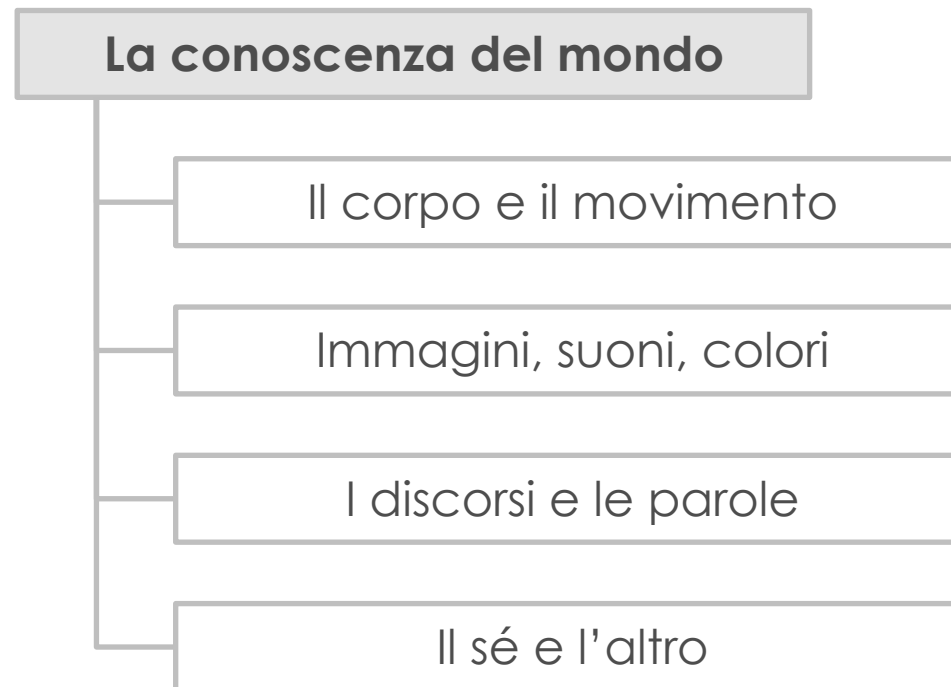
## PER I BAMBINI

- giocare, divertendosi, nella costruzione di un percorso che li entusiasmi sperimentando vari tipi di esperienze
- Co-costruzione di conoscenze
- Imparare facendo, bambini in azione



## I cento linguaggi

Il bambino, come essere umano, possiede cento linguaggi, cento modi di pensare, di esprimersi, di capire, di incontrare l'altro attraverso un pensiero che intreccia e non separa le dimensioni dell'esperienza. I cento linguaggi sono metafora delle straordinarie potenzialità dei bambini, dei processi conoscitivi e creativi, delle molteplici forme con cui la vita si manifesta e la conoscenza viene costruita.



Un bambino a 360°, un bambino che diventa competente, attraverso i campi di esperienza.

Un bambino che:

- . esplora e mette alla prova
- . interpreta e progetta
- . utilizza l'intuizione per cogliere le funzionalità degli strumenti
- . diventa via via più consapevole
- . passa da una ricezione passiva di informazioni ad un uso produttivo dello strumento tecnologico
- . si muove nello spazio e lo sa organizzare
- . sviluppa autonomie di pensiero e di azione
- . esplora ed utilizza spazi e materiali in maniera creativa
- . utilizza la discussione e il confronto
- . comprende le relazioni spazio/temporali
- . collega le varie esperienze
- . formula ipotesi e previsioni
- . si avvicina al mondo dei codici/simboli in modo riflessivo

Tra le otto competenze-chiave (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio, 2006):  
**La Competenza digitale**

Il bambino è dotato di poteri sconosciuti, che possono guidare a un avvenire luminoso. Se veramente si vuole mirare ad una ricostruzione, lo sviluppo delle potenzialità umane deve essere lo scopo dell'educazione.

M. Montessori

## ESPLORAZIONE

### Arrivano le api

La partenza per i bambini deve essere "fascinosa", intrigante...

E porre i bambini di fronte ad un compito reale, dotato di senso

"ARRIVA UNA LETTERA DALLA DIRIGENTE CHE CHIEDE AI BAMBINI DI SCOPRIRE IL FUZIONAMENTO DELLE API ROBOTTINE..."

**Indagine delle preconoscenze dei bambini**

Il bambino è dotato di poteri sconosciuti, che possono guidare a un avvenire luminoso. Se veramente si vuole mirare ad una ricostruzione, lo sviluppo delle potenzialità umane deve essere lo scopo dell'educazione.

M. Montessori

## IL GIOCO

### Scopriamo le api

I bambini GIOCANO liberamente e scoprono cosa possono fare le api

- I bambini, liberi di interagire e sperimentare l'artefatto, formulano ipotesi sul funzionamento
- In piccolo gruppo, a coppie o singolarmente interagiscono con le Bee-Bot
- Le toccano, le osservano, premono tutti i tasti e...
- Verbalizzano/Rielaborano l'esperienza.  
(conversazione in grande gruppo/  
rappresentazione grafica)



Il bambino è dotato di poteri sconosciuti, che possono guidare a un avvenire luminoso. Se veramente si vuole mirare ad una ricostruzione, lo sviluppo delle potenzialità umane deve essere lo scopo dell'educazione.

M. Montessori

## INTERIORIZZAZIONE/AZIONE

### Le api vanno al fiore

- Sperimentano percorsi semplici e lineari (l'ape ha fame e deve andare dal fiore...)
- Muovono l'ape secondo indicazioni più precise e mirate (quanti passi...?)
- Ipotizzano percorsi, li concretizzano e li verificano. (l'ape si muove secondo indicazioni date fino al fiore)

**Sviluppo del pensiero procedurale**

Il bambino è dotato di poteri sconosciuti, che possono guidare a un avvenire luminoso. Se veramente si vuole mirare ad una ricostruzione, lo sviluppo delle potenzialità umane deve essere lo scopo dell'educazione.

M. Montessori

## INTERIORIZZAZIONE/AZIONE

### Arriva il tabellone

Conversazione in grande gruppo: di cosa si tratta? Per cosa lo usiamo?

Lavoro in piccolo gruppo: le api raggiungono i loro fiori sul tabellone

Sperimentiamo insieme le curve

#### Dalle parole dei bambini

*Sono le caselle per far andare le api robbottine. I quadretti sono i passi che fanno*

*Ci servono i quadretti per arrivare al fiore.*

Il bambino è dotato di poteri sconosciuti, che possono guidare a un avvenire luminoso. Se veramente si vuole mirare ad una ricostruzione, lo sviluppo delle potenzialità umane deve essere lo scopo dell'educazione.

M. Montessori

## INTERIORIZZAZIONE/AZIONE

### Le sfide robotiche

I bambini, a coppie, partecipano a delle sfide sul tabellone. La loro ape deve raggiungere il fiore..

Viene premiato chi raggiunge il fiore ma anche la collaborazione tra bambini (creazione di un cartellone con simboli colorati)

Il bambino è dotato di poteri sconosciuti, che possono guidare a un avvenire luminoso. Se veramente si vuole mirare ad una ricostruzione, lo sviluppo delle potenzialità umane deve essere lo scopo dell'educazione.

M. Montessori

## METARIFLESSIONE

### I consigli utili per...

Conversazione in grande gruppo: cosa ci è piaciuto? Quali consigli lasciamo ai nostri compagni?

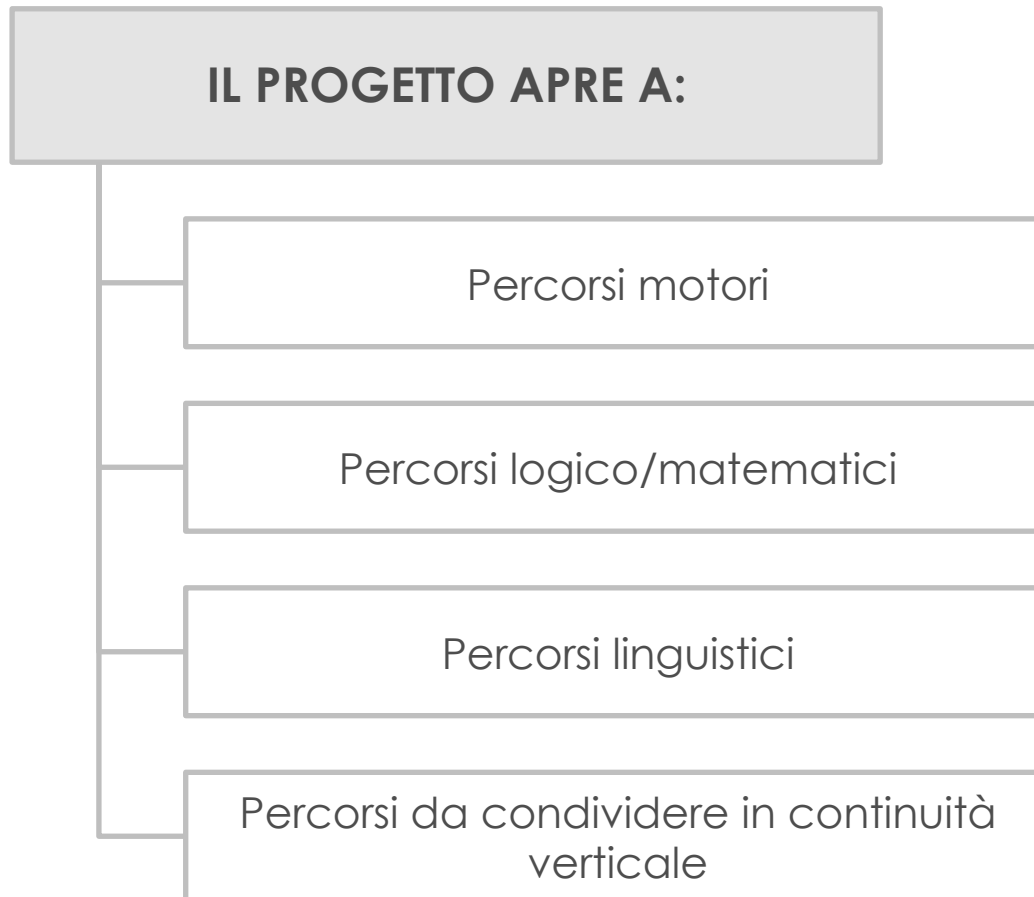
Rappresentazione grafica finale

#### Dalle parole dei bambini

*...Cercare di lavorare insieme, con gli altri bambini*

*Conoscere i tasti*

*Farle andare avanti, possono andare avanti quanto vogliamo, tipo 10 volte e va avanti 10...*



# VERIFICA/VALUTAZIONE

