

Pianificazione dell'esperienza in forma di UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Alla scoperta della macchina fotografica digitale.
Compito significativo e prodotti	Realizzazione di un silent book e di una mostra fotografica
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Evidenze osservabili (Traguardi)
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Usa la lingua per comunicare in modo appropriato
COMPETENZA DIGITALE	Utilizzare la macchina fotografica digitale Interessarsi a macchine e strumenti tecnologici
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	Sviluppare il senso dell'identità personale, percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti Adottare pratiche corrette di cura di sé Conoscere, condividere e rispettare le principali regole di comportamento Discutere con gli adulti e con gli altri bambini e cominciare e riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
Abilità	Conoscenze
Sperimentare semplici filastrocche	
Utilizzare la macchina fotografica digitale	Conoscenza delle parti che compongono la macchina fotografica digitale Procedure di utilizzo della macchina fotografica digitale.
Relazionarsi correttamente con i coetanei e gli adulti di riferimento Accettare, rispettare, aiutare e collaborare con gli altri. Riconoscere l'importanza di "chiedere il permesso" per scattare una fotografia Contribuire alla realizzazione di un elaborato comune (mostra fotografica) scegliendo le fotografie più significative e adatte al contesto	Sviluppare le relazioni con gli altri. Sviluppare comportamenti di rispetto dell'immagine altrui
Alunni destinatari	Fascia tre anni

Campi di esperienza	<p>Il sè e l'altro Il corpo e il movimento Immagini suoni colori La conoscenza del mondo I discorsi e le parole</p>
Fasi di applicazione (elencare i titoli delle fasi di cui al piano di lavoro)	<p>1^afase: la storia della macchina fotografica. Presentazione di un power Point di immagini che narra la storia della macchina fotografica e lettura di una filastrocca che verrà ripresa all'inizio di ogni incontro. Riflessione sulla bellezza di imprimere un momento gioioso, importante della propria vita in una fotografia che poi può essere conservata a memoria della propria storia personale, ma anche mostrata agli amici e sull'importanza del rispetto e della tutela al diritto della propria immagine: prima di scattare una fotografia, anche alla mamma o al papà devo chiedere loro il permesso. Allestimento di un tavolo su cui vengono mostrate macchine fotografiche di varie epoche. Realizzazione da parte dei bambini di un disegno che illustri la macchina fotografica preferita tra quelle esposte.</p> <p>2^a fase: noi fotografi per un giorno I bambini vengono suddivisi a coppie. Ad ogni coppia viene consegnata una macchina fotografica digitale e fornita la consegna: muoversi nello spazio all'interno della scuola, uscire nel parco e fotografare ciò che piace: l'angolo dei giochi, gli scivoli, le cassette, ma anche gli amici. Ripetizione della filastrocca</p> <p>3^afase: fotografie e travestimenti Introduzione dell'attività in circle-time per ripetere la "filastrocca delle fotografie". In seguito una parte viene chiamata a travestirsi nel modo che preferisce, l'altra (corrispondente al numero di macchine fotografiche a disposizione) fotografa i compagni travestiti. Si suggerisce ai "modelli" di assumere pose diverse e di scegliere il luogo in cui farsi ritrarre; si chiede inoltre di verbalizzare il travestimento e il perché della scelta. Si ricorda ai bambini l'importanza di chiedere il permesso prima di scattare la fotografia</p> <p>4^a fase: costruiamo una macchina fotografica Costruzione di una semplice macchina fotografica di cartone, utilizzando materiali di riciclo</p> <p>5^afase: riflettiamo insieme Nell'ultimo incontro si ripercorre quanto effettuato durante gli incontri, riflettendo su quanto di importante si è imparato.- Ciascuno sceglie, visionandole al computer le immagini che verranno stampate e entreranno a far parte di una mostra allestita all'interno della scuola dell'infanzia per motivi di privacy.</p>
Tempi (Tempi di attuazione in ore in quali periodi dell'anno)	<p>5 incontri di un'ora ciascuno (periodo aprile/maggio)</p>
Esperienze attivate	<p>Durante le attività proposte i bambini hanno avuto la possibilità di conoscere in modo molto semplice la storia della macchina fotografica, di toccare con mano alcuni dispositivi risalenti ad epoche diverse e di fare le opportune comparazioni. Inoltre hanno potuto sperimentare direttamente l'uso della macchina fotografica digitale, imparando a mettere a fuoco e a inquadrare, a comprendere l'importanza di chiedere il permesso per fotografare.</p>
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - didattica laboratoriale - discussione guidata - lavoro a coppie - Problem solving - Learning by doing - Reflective learning
Risorse umane ● interne ● esterne	<p>RISORSE INTERNE: insegnanti di sezione RISORSE ESTERNE: animatore digitale</p>
Strumenti	<p>PC Macchina fotografica digitale Macchine fotografiche di diverse epoche storiche Cartelloni Materiali di riciclo per la realizzazione della macchina fotografica</p>

Valutazione	Osservazioni in itinere Discussione con i bambini al termine del percorso Questionario rilevazione significatività dell'esperienza rivolto ai genitori
--------------------	--

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: Alla scoperta della macchina fotografica digitale.
Coordinatore: Soldavini Anna
Collaboratori : Maria Giarrizzo, Maria Teresa Simonetti Simonetti Pina Carafa

PIANO DI LAVORO UDA SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi/Titolo	Che cosa fanno gli studenti	Che cosa fa il docente/docenti	Esiti/Prodotti intermedi	Tempi	Evidenze per la valutazione	Strumenti per la verifica/valutazione
1 la storia della macchina fotografica	Ascoltano la storia Osservano i vari tipi di macchine Imparano la filastrocca Realizzano un disegno	Racconta la storia Insegna la filastrocca Presenta le macchine fotografica e racconta come funzionavano	Disegno individuale	1 ora	Memorizzazione filastrocca	Griglia di osservazione
2 noi fotografi per un giorno	A coppie fotografano i vari ambienti, i compagni, le insegnanti	Dà indicazioni sull'utilizzo della macchina fotografica digitale Guida nell'attività	Fotografie digitali	1 ora	Correttezza nell'inquadratura e messa a fuoco Rispetto delle regole (posso fotografarti?)	Griglia di osservazione
3 fotografie e travestimenti	Si travestono a turno mentre gli altri li fotografano in varie situazioni	Guida l'attività fornendo consigli, suggerimenti	Fotografie digitali	1 ora	Correttezza nell'inquadratura e messa a fuoco Rispetto delle regole (posso fotografarti?)	Griglia di osservazione
4 costruiamo una macchina fotografica	Ascoltano la consegna Costruiscono una macchina fotografica giocattolo utilizzando materiale di riciclo	Fornisce indicazioni per la realizzazione Guida l'esecuzione del lavoro	Macchina fotografica giocattolo	1 ora	Rispetto delle consegne Correttezza nella realizzazione	Griglia di osservazione
5 riflettiamo insieme	Riflettono sul lavoro svolto Scelgono le fotografie da inserire nella mostra	Guida e stimola la riflessione Guida nella scelta delle foto attraverso domande stimolo	Mostra fotografica	1 ora	Coerenza nella scelta delle foto	Griglia di osservazione

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Perché è meglio guardare poco la tv?
Compito significativo e prodotti	Costruzione di una tv giocattolo in cui mandare in onda gli eroi preferiti
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Evidenze osservabili (Traguardi)
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Usa la lingua per comunicare in modo appropriato
COMPETENZA DIGITALE	Comprendere l'importanza di una regolazione del consumo dei media. Intuire la differenza tra mondo reale e virtuale
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	Conoscere, condividere e rispettare le principali regole di comportamento Discutere con gli adulti e con gli altri bambini e cominciare e riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Realizzare semplici progetti.
Abilità <i>(in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>	Conoscenze <i>(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>
Usare la lingua italiana per esprimere e comunicare emozioni, sentimenti Sperimentare semplici drammatizzazioni	Inventare una semplice storia con protagonista l'eroe preferito
Contribuire alla realizzazione di un elaborato comune (la televisione di cartone)	Sviluppare comportamenti di analisi del consumo Comprendere la differenza tra reale e virtuale
Relazionarsi correttamente con i coetanei e gli adulti di riferimento Accettare, rispettare, aiutare e collaborare con gli altri. Realizzare la maschera del proprio eroe	Sviluppare le relazioni con gli altri.
Alunni destinatari	Fascia quattro anni
Campi di esperienza	Il sè e l'altro Il corpo e il movimento Immagini suoni colori La conoscenza del mondo I discorsi e le parole

<p>Fasi di applicazione (elencare i titoli delle fasi di cui al piano di lavoro)</p>	<p>1^afase: Conosciamo Francesco e la sua passione per la TV Lettura di una storia tratta dal testo "Le sei storie dei perché" edizioni Gribaudo con la proiezione delle immagini del testo. Conversazione sul consumo della tv (quando la guardi, in quali momenti, per quanto tempo, con chi, quali sono i programmi preferiti, chi decide il tempo in cui puoi stare davanti alla tv). Rappresentazione della storia attraverso un disegno. Richiesta ad ogni bambino di quale sia il suo personaggio televisivo preferito</p> <p>2^a fase: il mio personaggio televisivo preferito Ciascun bambino riceve la maschera del suo personaggio preferito da personalizzare e colorare. Indossata la maschera ognuno si immedesima nel personaggio e prova ad imitarlo riproponendone gesti, azioni.</p> <p>3^afase: costruiamo la televisione Viene proposta la visione di un breve video che illustra come poter costruire una televisione di cartone. Seguendo le istruzioni i bambini collaborando insieme e guidato dall'insegnante, ricavano da scatole di cartone l'anima della televisione e la dipingono. La scelta di partire da un video anziché utilizzare una spiegazione dell'insegnante nasce dal fatto di far cogliere i bambini che la televisione non sia cattiva ma che ci siano filmati istruttivi che possono farci divertire insegnare molte cose. Inoltre lo stesso protagonista del video rimarca l'importanza di non stare "incollati" allo schermo troppo tempo e questo, detto da un personaggio della schermo, sui bambini ha molto più ascendente.</p> <p>4^a fase: facciamo televisione, giochiamo a fare finta di... I bambini indossano le loro maschere entrano nella televisione di cartone e si presentano gli altri compagni dicendo le caratteristiche del loro personaggio: come si chiama e che cosa fa. In seguito provano a drammatizzare una semplice situazione che vede coinvolto il loro eroe preferito. Lo spazio classe viene suddivisa in due parti: da un lato stanno i bambini "televisivi" e dall'altro gli spettatori. Questo per far capire che quanto avviene al di là della linea fa parte del mondo irreali, della fantasia in cui ci si può trasformare nell'eroe che lotta combatte senza farsi male. Inoltre quello che succede nella televisione non porta a delle conseguenze e si può ricominciare ogni volta daccapo facendo finta che quello che è accaduto non sia mai è successo</p> <p>5^afase: riflettiamo insieme Nell'ultimo incontro si ripercorre quanto effettuato durante gli incontri, riflettendo su quanto di importante si è imparato. Insieme si realizza un cartellone sui si e i no della tv</p>
<p>Tempi (Tempi di attuazione in ore in quali periodi dell'anno)</p>	<p>5 incontri di un'ora ciascuno (periodo novembre/dicembre)</p>
<p>Esperienze attivate</p>	<p>Durante le attività i bambini hanno svolto attività individuali (disegno della storia e realizzazione delle maschere) e in gruppo finalizzate alla realizzazione di un manufatto comune (la tv di cartone). Attraverso il gioco "facciamo finta di..." hanno sperimentato piccole attività di drammatizzazione e riflettuto sulla differenza tra reale e virtuale. A questo si è aggiunti l'importanza di ragionare sulla qualità e sui consumi televisivi.</p>
<p>Metodologia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - didattica laboratoriale - discussione guidata - lavoro a coppie - Problem solving - Learning by doing - Reflective learning
<p>Risorse umane ● interne ● esterne</p>	<p>RISORSE INTERNE: insegnanti di sezione RISORSE ESTERNE: animatore digitale</p>
<p>Strumenti</p>	<p>PC Testo: Agostini S., <i>Le sei storie dei perché</i>, San Giovanni Lupatolo, Gribaudo, 2013, pag. 48 Cartelloni Materiali di riciclo per la realizzazione della tv Immagini dei personaggi televisivi</p>
<p>Valutazione</p>	<p>Osservazioni in itinere Discussione con i bambini al termine del percorso Questionario rilevazione significatività dell'esperienza rivolto ai genitori</p>

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO:
Coordinatore: Soldavini Anna
Collaboratori : Maria Giarrizzo, Maria Teresa Simonetti Simonetti Pina Carafa

PIANO DI LAVORO UDA SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi/Titolo	Che cosa fanno gli studenti	Che cosa fa il docente/docenti	Esiti/Prodotti intermedi	Tempi	Evidenze per la valutazione	Strumenti per la verifica/valutazione
1 Conosciamo Francesco e la sua passione per la TV.	Ascoltano la storia Riflettono sul loro consumo televisivo Rappresentano la storia attraverso un disegno. Individuano il loro personaggio televisivo preferito	Legge la storia. Guida la conversazione sul consumo della tv e sul personaggio televisivo preferito	Disegno della storia	1 ora	Coerenza del disegno	Griglia di osservazione
2 Il mio personaggio televisivo preferito	Riceve la maschera del personaggio preferito, la personalizzano e la colorano. Indossano la maschera, si immedesimano nel personaggio e provano ad imitarlo riproponendone gesti, azioni.	Guida l'attività fornendo consigli, suggerimenti	Realizzazione maschera	1 ora	Rispetto delle consegne date	Griglia di osservazione
3 Costruiamo la TV	Vedono il filmato. Seguono le istruzioni e guidati dall'insegnante, dipingono la TV arricchendola con particolari.	Propone la visione del filmato. Ricava da scatole di cartone l'anima della televisione. Fornisce suggerimenti e guida nelle fasi del montaggio e coloritura.	Costruzione della TV	1 ora	Rispetto delle consegne date	Griglia di osservazione

4 Facciamo TV, giochiamo a fare finta di...	Indossano le maschere, entrano con la testa nella televisione di cartone e si presentano gli altri compagni dicendo le caratteristiche del loro personaggio.	Guida l'attività. Suddivide la classe in due gruppi: i bambini che fanno la TV e gli spettatori. Tra i due gruppi mette a terra una corda che segna il passaggio dal mondo reale al virtuale.	Drammatizzazione	1 ora	Coerenza nella drammatizzazione Proprietà di linguaggio	Griglia di osservazione
5 Riflettiamo insieme	Riflettono su quanto imparato. Partecipano collettivamente alla realizzazione di un cartellone sui sì e i no della TV	Guida e stimola la riflessione. Realizza il cartellone con l'aiuto dei bambini	Cartellone	1 ora	Pertinenza nella riflessione Partecipazione e collaborazione.	Griglia di osservazione

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Gip nel tablet
Compito significativo e prodotti	Costruzione di un memory reso poi virtuale utilizzando l'applicativo Learning Apps
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Evidenze osservabili (Traguardi)
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Usa la lingua per comunicare in modo appropriato
COMPETENZA DIGITALE	Utilizzare una app all'interno del tablet Usare la macchina fotografica. Avere una prima consapevolezza delle potenzialità ma anche dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	Conoscere, condividere e rispettare le principali regole di comportamento Discutere con gli adulti e con gli altri bambini e cominciare a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Realizzare semplici progetti.
Abilità (in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)	Conoscenze (in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)
Usare la lingua italiana per raccontare	Individuare elementi portanti di una storia e riferirli

<p>Contribuire alla realizzazione di un elaborato comune (la costruzione del memory) Fare confronti tra gioco reale e virtuale ed esprimere pareri</p>	<p>Sviluppare comportamenti di analisi del consumo Comprendere che i dispositivi possono essere utilizzati per imparare cose nuove</p>
<p>Relazionarsi correttamente con i coetanei e gli adulti di riferimento Accettare, rispettare, aiutare e collaborare con gli altri. Realizzare la maschera del proprio eroe</p>	<p>Sviluppare le relazioni con gli altri.</p>
<p>Alunni destinatari</p>	<p>Fascia 5 anni</p>
<p>Campi di esperienza</p>	<p>Il sè e l'altro Il corpo e il movimento Immagini suoni colori La conoscenza del mondo I discorsi e le parole</p>
<p>Fasi di applicazione (elenicare i titoli delle fasi di cui al piano di lavoro)</p>	<p>1^afase: Gip nel <i>tablet</i> In circle time viene proposta la storia di Gianni Rodari "Gip nel televisore" opportunamente modificata dalla necessità di utilizzare una storia riguardante i <i>tablet</i>. La storia viene letta animandola con personaggi colorati e plastificati che vengono presentati prima della lettura per incuriosire e motivare all'attenzione. Dopo la lettura viene sollecitata la discussione: <i>vi è piaciuta la storia? Secondo voi è realmente accaduta? Come mai Gip finisce all'interno del tablet? Chi di voi ha il tablet? Che cosa fai con il tablet o cosa vi piacerebbe fare? Se non lo avete che cosa immaginate possa fare?</i> Dopo la riflessione i bambini sono invitati a disegnare il momento della storia che preferiscono e a darne motivazioni esplicite.</p> <p>2^a fase: La leggenda del tangram Attraverso una presentazione viene narrata la leggenda, opportunamente semplificata, del tangram. Dopo la conversazione sul significato del racconto, viene dato a ciascuno un cartoncino su cui è raffigurato il tangram e viene fornita la consegna: colorare i sette pezzi che lo compongono usando colori diversi. Al termine, guidati dall'adulto, devono ritagliare le varie parti e provare, come il ragazzo protagonista della storia, a comporre figure. Quella preferita viene poi incollata su un cartoncino bianco, verbalizzando all'insegnante cosa è stato rappresentato.</p> <p>3^afase: Ricostruiamo figure Ciascun bambino ha ricevuto un <i>tangram</i> realizzato con il cartoncino e ha avuto la seguente consegna: pesca nella scatola una figura realizzata con il <i>tangram</i> e prova a ricostruirla fedelmente usando i tuoi pezzi.</p> <p>4^a fase: Il tangram entra nel <i>tablet</i>: riflettiamo insieme A ciascun bambino viene dato un <i>tablet</i> su cui è stata scaricata l'App del tangram. La consegna data è quella di ricostruire il maggior numero di figure possibili. Al termine viene proposta la riflessione: <i>quale attività ti è piaciuta di più? Quella con il tangram reale o virtuale? Perché? Dove hai fatto più fatica? Se dovessi scegliere quale tipo di gioco useresti? Perché?</i></p> <p>5^afase: Costruiamo un memory virtuale L'attività proposta vuole insegnare ai bambini che possono essere non solo fruitori passivi del digitale, ma che possono contribuire a creare giochi personalizzati. Viene proposto di realizzare un memory con i personaggi incontrati durante il percorso e di renderli digitali attraverso l'applicazione Web 2.0 LearningApps. Dopo aver consegnato le tessere da colorare, chiedendo di utilizzare i medesimi colori per entrambe le coppie, si fotografano insieme ai bambini tutte le tessere e vengono caricate sul PC. A questo punto dopo averle mostrate a video, viene mostrato come costruire il <i>memory</i> digitale.</p> <p>6^afase: Costruiamo il nostro <i>tablet</i> Viene presentato ai bambini il <i>memory</i> digitale ultimato e viene fatto sperimentare (ai genitori viene indicato il link a cui potranno accedere anche da casa, con l'invito a costruire applicativi simili con i bambini per utilizzare il digitale in modo educativo, da fruitori passivi ad autori consapevoli). Il gruppo viene diviso in due: mentre una parte sperimenta, l'altra costruisce un <i>tablet</i> utilizzando materiali di recupero. È un modo per scatenare la fantasia e nello stesso tempo riprodurre come giocattolo lo strumento tanto amato e desiderato</p>
<p>Tempi (Tempi di attuazione in ore in quali periodi dell'anno)</p>	<p>6 incontri di un'ora ciascuno (periodo ottobre/novembre)</p>

Esperienze attivate	Durante l'esperienza i bambini hanno occasione di riflettere sulle nodalità di consumo e di ragionare sull'importanza di utilizzare i dispositivi in modo adeguato, sia nella scelta dei giochi, sia nel tempo da dedicare agli stessi. Inoltre hanno la possibilità di sperimentare due giochi nella duplice forma: reale e virtuale per poter ragionare quali siano pregi e limiti di entrambi. Da ultimo l'importanza di provare ad essere non solo fruitori passivi, ma anche artefici dei propri giochi attraverso la guida dell'adulto, anche con un coinvolgimento delle famiglie.
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - didattica laboratoriale - discussione guidata - lavoro in piccolo gruppo - Problem solving - Learning by doing - Reflective learning
Risorse umane ● interne ● esterne	RISORSE INTERNE: insegnanti di sezione RISORSE ESTERNE: animatore digitale
Strumenti	PC Tablet Videoproiettore Macchina fotografica digitale Cartoncini per la realizzazione del tangram Immagini plastificate
Valutazione	Osservazioni in itinere Discussione con i bambini al termine del percorso Questionario rilevazione significatività dell'esperienza rivolto ai genitori

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO:
Coordinatore: Soldavini Anna
Collaboratori : Maria Giarrizzo, Maria Teresa Simonetti Simonetti, Pina Carafa

PIANO DI LAVORO UDA SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi/ Titolo	Che cosa fanno gli studenti	Che cosa fa il docente/docenti	Esiti/Prodotti intermedi	Tempi	Evidenze per la valutazione	Strumenti per la verifica/valutazio- ne
1 Gip nel tablet	Ascoltano la storia. Partecipano alla discussione Disegnano il mo- mento della storia che preferiscono e ne danno motiva- zione esplicita.	In circle time legge la storia dopo aver presentato le im- magini dei perso- naggi. Sollecita la discus- sione. Propone ai bambini di realizzare il disegno	Disegno della storia	1 ora	Pertinenza del disegno Proprietà di lin- guaggio	Griglia di osserva- zione

<p>2 La leggenda del tangram</p>	<p>Ascoltano la storia Partecipano alla discussione. Colorano il tangram seguendo le consegne date e provano a formare figure. Scelgono la preferita e la incollano sul cartoncino. Verbalizzano la scelta.</p>	<p>Legge la leggenda del tangram servendosi di una presentazione. Guida la discussione. Fornisce le consegne per l'attività pratica. Registra le motivazioni date dai bambini sulla scelta.</p>	<p>Realizzazione di un'immagine con il tangram</p>	<p>1 ora</p>	<p>Rispetto delle consegne date.</p>	<p>Griglia di osservazione</p>
<p>3 Ricostruiamo figure</p>	<p>Da un modello dato provano a ricostruirlo utilizzando i sette pezzi del tangram</p>	<p>Fornisce la consegna Supporta durante l'attività</p>	<p>Ricostruzione da modello di una immagine</p>	<p>1 ora</p>	<p>Correttezza dell'esecuzione</p>	<p>Griglia di osservazione</p>
<p>4 Il tangram entra nel tablet: riflettiamo insieme</p>	<p>Data l'applicazione sul tablet ricostruiscono il maggior numero di figure possibili. Riflettono sulle due proposte: gioco reale e virtuale.</p>	<p>Fornisce istruzioni per usare l'app. Affianca i bambini durante l'attività. Sollecita la discussione.</p>	<p>Ricostruzione di figure secondo il modello dato.</p>	<p>1 ora</p>	<p>Correttezza dell'esecuzione</p>	<p>Griglia di osservazione</p>
<p>5 Costruiamo un memory virtuale</p>	<p>Colorano le tessere del memory seguendo le consegne date. Fotografano tutte le tessere. Seguono le fasi attraverso cui l'insegnante completa la realizzazione del memory virtuale.</p>	<p>Fornisce le indicazioni per l'attività di coloritura. Carica le fotografie al PC. Inserisce le immagini nell'app creando il memory virtuale.</p>	<p>Tessere del memory Fotografie Memory virtuale</p>	<p>1 ora</p>	<p>Rispetto delle consegne Correttezza dell'esecuzione</p>	<p>Griglia di osservazione</p>
<p>6 Costruiamo il nostro tablet</p>	<p>Sperimentano il <i>memory</i> digitale. Costruiscono un <i>tablet</i> utilizzando materiali di recupero.</p>	<p>Guida l'attività al PC. Supporta i bambini nella realizzazione del tablet giocattolo.</p>	<p>Tablet giocattolo</p>	<p>1 ora</p>	<p>Rispetto delle consegne</p>	<p>Griglia di osservazione</p>