RISULTATO 2: Progetto STEAMERs: La GUIDA ALLA FORMAZIONE



Progetto STEAMERs n°2021-1-FR01-KA220-SCH-000030010



FINANZIATO DALL'UNIONE EUROPEA. LE OPINIONI E I PARERI ESPRESSI SONO TUTTAVIA ESCLUSIVAMENTE QUELLI DELL'AUTORE O DEGLI AUTORI E NON RIFLETTONO NECESSARIAMENTE QUELLI DELL'UNIONE EUROPEA O DELL'AGENZIA ESECUTIVA EUROPEA PER L'ISTRUZIONE E LA CULTURA (EACEA). NÉ L'UNIONE EUROPEA NÉ L'EACEA POSSONO ESSERE RITENUTE RESPONSABILI.





Indice dei contenuti

1.	INTRODUZIONE	4
2.	STRUTTURA DEL CORSO DI FORMAZIONE	5
3.	LA MATRICE DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO	7
	GUIDA ALL'APPRENDIMENTO DEL MODULO 2 - SCIENZE	7
	Routine giornaliera - Routine diurna e notturna	7
	Colori e forme - Esplorazione dei colori	7
	Numeri - Contare i tesori della natura	8
	Bottiglie sensoriali Seasons- Seasons	8
	Parti del corpo - Parti del corpo	9
	MODULO 3 GUIDA ALL'APPRENDIMENTO - TECNOLOGIA	10
	Routine quotidiana - Foto della nostra routine quotidiana	10
	Colori e forme - Identificare le forme	10
	Numeri - Contare i numeri con la tecnologia.	11
	Stagioni - Imparare le diverse stagioni	11
	Parti del corpo - Usare la tecnologia per conoscere le parti del corpo	12
	MODULO 4 GUIDA ALL'APPRENDIMENTO - INGEGNERIA	13
	Routine giornaliera -	13
	Colori e forme	13
	Numeri	13
	Stagioni	14
	Parti del corpo.	14
	GUIDA ALL'APPRENDIMENTO DEL MODULO 5 - MATEMATICA	16
	Routine quotidiana - La matematica nella mia vita	16
	Colori e forme - Imparare i colori e le forme	16
	Numeri - Che cos'è un numero e a che cosa serve	16
	Stagioni - Matematica delle stagioni	17
	Parti del corpo - L'uomo è costruito con la matematica	17
	MODULO 6 GUIDA ALL'APPRENDIMENTO - ROBOTICA EDUCATIVA	19
	Routine giornaliera - BEEBOT Routine giornaliera Facciamo un grande programma!	19
	Colori e forme - Il nostro primo programma al computer	19
	Numeri - BEEBOT Mat Contare da 1 a 10 Programmiamo il nostro primo robot!	19
	Stagioni - Creiamo la storia delle stagioni	20
	Parti del corpo - Intelligenza artificiale (AI)	
	MODULO 7 GUIDA ALL'APPRENDIMENTO - ARTI	22



	Rou	ıtine quotidiana - È ora di mettere via i giocattoli.	22
	Cole	ori e forme: "Ho una casa piccola!"	22
	Nur	meri - Il numero 1!	23
	Stag	gioni - La primavera sta arrivando!	23
	Part	ti del corpo - Sono un pinguino e giro la testa. Riesci a farlo?	24
4.	Atti	vità di apprendimento	25
	4.1.	Modulo 1- Fondamenti teorici	25
	4.1.	Descrizione della metodologia STEAM	25
	4.1.	Descrizione della robotica educativa	26
	4.1.	3. L'importanza delle TIC	27
	4.1.	4. Pensiero critico	27
	4.1.	5. Metodologie educative	28
	4.1.	6 Valutazione	30
	4.2.	Guida all'apprendimento - Scienze	31
	4.3.	Guida all'apprendimento - Tecnologia	45
	4.4	Guida all'apprendimento - INGEGNERIA	56
	4.5.	Guida all'apprendimento - Matematica	64
	4.6.	Guida all'apprendimento - Robotica educativa	74
	4.7.	Guida all'apprendimento - Arte	92
5.	Fase	e di pilotaggio	113
	5.1. M	Iodulo 2 Scienza	113
	5.2. M	Iodulo 3 Tecnologia	127
	5.3. M	Iodulo 4 Ingegneria	137
	5.4. M	Iodulo 5 Matematica	147
	5.5. M	Iodulo 6 Robotica educativa	158
	5.6 M	Iodulo 7 Arti	169



1. INTRODUZIONE

SULLA GUIDA ALL'ALLENAMENTO DEI VAPORIZZATORI

La Guida alla formazione STEAMERs è stata progettata e realizzata per i formatori VET per formare gli insegnanti della scuola primaria su come sviluppare le loro competenze chiave per insegnare efficacemente STEAM/ER nelle loro scuole. I moduli di formazione derivano dal Compendio (R1) e si concentrano sulle conoscenze, le abilità e le competenze chiave che R1 ha rivelato come necessità per gli insegnanti della scuola primaria di contribuire all'educazione STEAM/ER con i loro bambini. Il materiale della Guida alla formazione è stato testato dai formatori dell'istruzione e della formazione professionale e dagli insegnanti dell'infanzia come discenti durante un evento congiunto a Cipro. Il processo di test pilota ha permesso di preparare gli insegnanti della scuola pre-primaria, fornendo loro tutte le conoscenze, le abilità e le competenze chiave necessarie per svolgere un insegnamento STEAM/ER efficace con i loro bambini al ritorno nei loro Paesi. Questa Guida alla formazione è innovativa nel senso che finora non è stata sviluppata alcuna guida alla formazione per lo sviluppo di conoscenze, abilità e competenze chiave STEAM/ER per gli insegnanti della prima infanzia. L'innovazione sta anche nel fatto che questa Guida alla formazione è il risultato dei risultati della ricerca R1, e quindi nasce proprio dalle esigenze del gruppo target. Inoltre, questa Guida può essere utilizzata come strumento indipendente dall'intero programma di formazione STEAMERs (come strumento didattico separato) per qualsiasi insegnante della scuola dell'infanzia che desideri acquisire conoscenze e competenze per includere STEAM/ER nelle proprie lezioni. I test pilota sono stati valutati al loro completamento. Sia gli insegnanti che i bambini hanno fornito il loro feedback. Il loro feedback è stato prezioso perché ha contribuito al miglioramento e all'adattamento della Guida alla formazione. I formatori di IFP e gli insegnanti della scuola dell'infanzia sono i principali destinatari, mentre altri gruppi di destinatari sono interessati, come i dirigenti scolastici, gli insegnanti e i formatori di tutti i livelli di istruzione, le organizzazioni educative coinvolte in STEAM/ER, le organizzazioni di ricerca, i responsabili delle decisioni in materia di istruzione, gli ispettorati e tutti i soggetti interessati all'area STEAM/ER, nonché i bambini della scuola dell'infanzia come beneficiari finali. La Guida alla formazione è una fonte inestimabile di attività, strumenti, piani di lezione proposti, risorse preziose per tutte le parti interessate, che le utilizzeranno per dare alle STEM/ER una posizione importante nell'istruzione di oggi. Inoltre, sono state contattate organizzazioni a livello locale per trasferire le conoscenze acquisite e incorporate nel Compendio sullo sviluppo delle competenze chiave STEAM/ER per gli insegnanti. La Guida alla formazione STEAMERs, basata sui risultati di R1, conteneva il curriculum, l'elenco dei moduli con i risultati dell'apprendimento, seguito dalla progettazione della formazione, dalle metodologie didattiche da utilizzare, dai materiali/attività di formazione per modulo e da altre risorse importanti.



2. STRUTTURA DEL CORSO DI FORMAZIONE

STRUTTURA DEL CORSO

Il corso è suddiviso in 9 capitoli o moduli: 6 moduli tematici, un modulo sui fondamenti teorici,

l'introduzione e la conclusione.

Introduzione e obiettivi del corso

Modulo 1: Basi teoriche

- a) Descrizione della metodologia STEM e della robotica educativa
- b) L'importanza delle TIC
- c) Pensiero critico
- d) Metodologie educative
- e) Risultati dell'apprendimento

Modulo 2: Guida all'apprendimento - Scienze

- a) Obiettivi e competenze
- b) Descrizione delle attività
- c) Risorse e materiali di formazione
- d) Strumenti di valutazione
- e) Conclusioni/raccomandazioni

Modulo 3: Guida all'apprendimento - Tecnologia

- a) Obiettivi e competenze
- b) Descrizione delle attività
- c) Risorse e materiali di formazione
- d) Strumenti di valutazione
- e) Conclusioni/raccomandazioni

Modulo 4: Guida all'apprendimento - Ingegneria

- a) Obiettivi e competenze
- b) Descrizione delle attività
- c) Risorse e materiali di formazione
- d) Strumenti di valutazione
- e) Conclusioni/raccomandazioni

Modulo 5: Guida all'apprendimento - Matematica

- a) 1.Obiettivi e competenze
- b) 2. Descrizione delle attività
- c) 3. Risorse e materiali di formazione
- d) 4.Strumenti di valutazione
- e) 5.Conclusioni/raccomandazioni



Modulo 6: Guida all'apprendimento - Robotica educativa

- a) Obiettivi e competenze
- b) Descrizione delle attività
- c) Risorse e materiali di formazione
- d) Strumenti di valutazione
- e) Conclusioni/raccomandazioni

Modulo 7: Guida all'apprendimento - Arti

- a) Obiettivi e competenze
- b) Descrizione delle attività
- c) Risorse e materiali di formazione
- d) Strumenti di valutazione
- e) Conclusioni/raccomandazioni

Conclusioni

TEMI PER LE LEZIONI

Ogni modulo comprende 5 piani di lezione, uno per ogni tema scelto. I temi sono gli stessi per ogni modulo:

- La routine quotidiana
- Colori e forme
- Numeri
- Le stagioni
- Parti del corpo



3. LA MATRICE DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO

GUIDA ALL'APPRENDIMENTO DEL MODULO 2 - SCIENZE

Routine giornaliera - Routine diurna e notturna

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
	Utilizzare modelli per rappresentare la Terra e il suo movimento intorno a sé.	Pensiero critico
	Percepire la ripetibilità (pattern) del fenomeno dell'alternanza del giorno e della notte	Risoluzione dei problemi

Colori e forme - Esplorazione dei colori

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Introdurre i bambini in età prescolare al concetto di colori primari e alla mescolanza dei colori.	Utilizzare modelli per rappresentare la Terra e il suo movimento intorno a sé.	Pensiero critico
Per dimostrare ai bambini in età prescolare come la combinazione dei colori primari possa creare nuovi colori.	(pattern) del fenomeno dell'alternanza del giorno e	Risoluzione dei problemi
Per incoraggiare i bambini in età prescolare a prevedere e sperimentare la mescolanza dei colori.		



Numeri: contare i tesori della natura

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Introdurre il concetto di I numeri ai bambini in età prescolare in modo divertente e coinvolgente.	Introdurre i bambini in età prescolare ai concetti scientifici di base, come l'ordinamento e la classificazione dei materiali naturali in base alle loro caratteristiche. proprietà diverse	Osservazione
Sviluppare la capacità dei bambini in età prescolare di contare con precisione gli oggetti.	Sviluppare la creatività dei bambini in età prescolare attraverso attività artistiche nella natura.	
Incoraggiare i bambini in età prescolare a esplorare le proprietà dei materiali naturali.		

Bottiglie sensoriali Seasons- Seasons

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Per introdurre i bambini in età prescolare al concetto	Fornire ai bambini in età prescolare un'opportunità documentare e riflettere sulle proprie osservazioni.	Apprendimento cooperativo
Per dimostrare ai bambini in età prescolare come, combinando diversi oggetti, si possano creare bottiglie sensoriali stagionali.	Per migliorare le abilità motorie fini dei bambini in età prescolare, come la coordinazione occhio-mano.	Costruttivismo
Per incoraggiare i bambini in età prescolare a prevedere e sperimentare con gli oggetti magnetici. del magnetismo.	Promuovere la creatività e l'espressione artistica nei bambini in età prescolare.	



Parti del corpo - Parti del corpo

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Comprendere la struttura e la funzione di base dei polmoni.		
Imparare come l'aria si muove dentro e fuori dai polmoni.		
Apprezzare l'importanza della respirazione per il nostro corpo.		



GUIDA ALL'APPRENDIMENTO DEL MODULO 3 - TECNOLOGIA

Routine quotidiana - Foto della nostra routine quotidiana

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Gli studenti devono dimostrare di saper usare la tecnologia (tablet).	Essere in grado di associare una routine a un compito specifico e a un momento della giornata in modo da poter effettuare una ricerca efficace, ad esempio (mattina, pomeriggio, sera, notte, svegliarsi, alzarsi, fare colazione, pranzare, cenare, andare a scuola, iniziare la scuola, andare a casa, arrivare a casa, guardare la TV, fare i compiti, andare a letto).	Competenze digitali
Identificare una routine che lo studente esegue quotidianamente.		
Imparare a utilizzare efficacemente il motore di ricerca per trovare una foto che mostri la routine quotidiana.		

Colori e forme - Identificare le forme

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Gli studenti devono dimostrare di saper usare la tecnologia (tablet), analizzare le foto ORIGINALI e capire cosa devono fare (come trovare le stesse forme e scattare una foto).	*	Competenze digitali



Dimostrare la conoscenza dell'uso della tavoletta	Risoluzione dei problemi
Riconoscere forme e colori Confrontare la foto ORIGINALE con quella scattata	

Numeri - Contare i numeri con la tecnologia

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Gli studenti devono dimostrare di saper usare la tecnologia (tablet), analizzare quanti francobolli devono creare e capire cosa devono fare (come applicare effettivamente il numero equivalente di francobolli).	Dimostrare la conoscenza dell'uso della tavoletta	Competenze digitali
Sviluppare la capacità dei bambini in età prescolare di contare con precisione gli oggetti.	Riconoscere i numeri	
Incoraggiare i bambini in età prescolare a esplorare le proprietà dei materiali naturali.	Comprendere e applicare la ripetizione nella creazione dei timbri.	

Stagioni: imparare le diverse stagioni

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE



Gli studenti devono dimostrare di saper usare la tecnologia (tablet/PC).	Capacità di presentare la propria storia alla classe	Competenze digitali
Analizzare e comprendere le diverse stagioni e i diversi mesi che appartengono a ciascuna stagione.	Creare un disegno	
	Capacità di associare vari eventi della vita reale a particolari stagioni	

Parti del corpo - Usare la tecnologia per conoscere le parti del corpo

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Gli studenti devono dimostrare di saper usare la tecnologia (tablet).	Analizzare il senso della spiegazione dell'insegnante	Competenze digitali
Analizzare e comprendere che cos'è ogni senso e quale parte del corpo dobbiamo usare.	Creare un video	
Capacità di presentare la propria storia alla classe	Valutare il risultato delle proprie scelte video	



GUIDA ALL'APPRENDIMENTO DEL MODULO 4 - INGEGNERIA

Routine quotidiana -

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Raggruppare l'idea che i bambini hanno dell'alternarsi del giorno e della notte.	Distinguere il giorno dalla notte	Pensiero critico
Descrivere il movimento della terra attraverso il gioco		Risoluzione dei problemi

Colori e forme -

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Creare le basi per l'apprendimento	Identificare colori e forme	Pensiero critico
Riconoscere i colori di base e secondari insieme al riconoscimento delle forme.	Saper discriminare forme e colori insieme e saperli nominare	Risoluzione dei problemi

Numeri -



CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Identificare i numeri all'interno di un contesto	Riconoscere i numeri attraverso nastri, disegni e computer.	Pensiero critico
Imparare a contare correttamente fino a 10		Risoluzione dei problemi
Riconoscere i numeri anche all'interno di una serie di numeri		

Stagioni-

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Identificare la stagione mettendo le stagioni in contatto con le proprie emozioni	Creare le basi per l'apprendimento e il riconoscimento della stagione e delle emozioni.	Pensiero critico
Imparare le stagioni attraverso i dispositivi PC e saperle cantare		Risoluzione dei problemi

Parti del corpo -

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
------------	------------	-------------------



Gli studenti imparano a percepire se stessi, gli altri e lo spazio che li circonda.	1.1	Pensiero critico
Imparano anche a distinguere lo spazio naturale dallo spazio corporeo virtuale.		Risoluzione dei problemi



GUIDA ALL'APPRENDIMENTO DEL MODULO 5 - MATEMATICA

Routine quotidiana - La matematica nella mia vita

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Sviluppare la comprensione dei concetti di "più piccolo", "più grande", "uguale".	Migliorare la comprensione del concetto di tempo	Osservazione
Sviluppare la capacità di identificare i punti in comune e differenze	Sviluppare le competenze per preparare un pasto sano	Logica

Colori e forme - Imparare i colori e le forme

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Sviluppare la capacità di riconoscere le figure geometriche.	Sviluppo dell'immaginazione spaziale	Logica
Migliorare la capacità di riconoscere e nominare i colori		

Numeri - Che cos'è un numero e a che cosa ci serve



CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Sviluppare la capacità di contare gli oggetti	Sviluppare il concetto di numero nei suoi aspetti cardinali e ordinali.	Osservazione
Sviluppare la capacità di separare gli oggetti in base a una caratteristica comune.		

Stagioni - Matematica delle stagioni

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Sviluppare la capacità di riconoscere le stagioni	Sviluppare le abilità di conteggio	Osservazione
Sviluppare la capacità di separare gli indumenti in base al loro scopo.	Sviluppare la capacità di identificare la sequenza temporale	

Parti del corpo - L'uomo è costruito con la matematica



CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
	Sviluppare la coordinazione motoria del proprio schema corporeo	Logica
Sviluppare il concetto di "coppia"		



GUIDA ALL'APPRENDIMENTO DEL MODULO 6 - ROBOTICA EDUCATIVA

Routine giornaliere - BEEBOT Routine giornaliere Facciamo un grande programma!

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Lavorare in modo cooperativo per raggiungere un obiettivo	Per eseguire un programma complesso per il robot Bee-Bot	Apprendimento cooperativo
Decomporre un "problema" più grande in parti più piccole per risolverlo più facilmente.	L'ordine delle istruzioni/fasi di un programma è importante.	Risoluzione dei problemi

Colori e forme - Il nostro primo programma al computer

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
A che cosa serve un algoritmo e come può essere applicato a un'azione quotidiana?	La sequenza delle istruzioni è importante in un algoritmo.	
Che cos'è un programma per computer	Può esistere più di una soluzione valida per eseguire la stessa azione.	
La differenza tra algoritmo e programma.		

Numeri - BEEBOT Mat Contare da 1 a 10 Programmiamo il nostro primo robot!



CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Contare da 1 a 10	Conoscere le funzioni di un robot Bee-Bot.	Apprendimento cooperativo
Lavorare in modo cooperativo per raggiungere un obiettivo	Percepire la ripetibilità (pattern) del fenomeno dell'alternanza del giorno e della notte	
	Programmare il robot Bee-Bot	

Stagioni - Creiamo la storia delle stagioni

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Personalizzare i personaggi	Combinare diversi blocchi di movimento in sequenze programmate	Creatività
Registrare suoni e aggiungerli ai progetti	Pensare in modo creativo.	Capacità di collaborazione
Implementare sfondi diversi	Lavorare in modo collaborativo.	

Parti del corpo - Intelligenza artificiale (AI)

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE



Esempi quotidiani di IA (adattati all'età degli alunni)	L'intelligenza artificiale è progettata dalle persone e ci aiuta nella nostra vita quotidiana.	Competenze digitali
Definizione e limiti dell'IA (adattati all'età degli alunni)	L'intelligenza artificiale non sostituisce le persone	
	Concetto di animazione di un disegno/apprendimento dell'uso di un'applicazione AI	



GUIDA ALL'APPRENDIMENTO DEL MODULO 7 - ARTI

Routine quotidiana - È ora di mettere via i giocattoli.

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Imparare a conoscere lo spazio che ci circonda.	Offrire ai bambini l'opportunità di riflettere sulle loro azioni (cosa potrebbe accadere se non riordinano).	Risoluzione dei problemi
Regolare il loro comportamento (prestare attenzione a mettere via i giocattoli/riordinare).	Seguire la linea logica degli eventi.	Apprendimento cooperativo
Migliorare le capacità motorie attraverso la musica e la danza (disponendo i giocattoli attraverso il canto e la danza - movimento).	Sviluppare abilità come: ordinare consapevolmente i giocattoli, abilità linguistiche orali durante il canto, abilità di lavoro indipendente, ascolto attivo, ecc.	Creatività

Colori e forme: "Ho una casa piccola!".

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Riconoscere/nominare forme e colori	Osservare e identificare le forme utilizzate per disegnare/dipingere una casa e l'ambiente circostante.	, I
Riconoscere/identificare le forme nell'ambiente.	Utilizzare forme geometriche e colori adeguati per disegnare	



	una casa circostante.	e	l'ambiente	
Discutere le caratteristiche delle diverse forme.				
Confrontare e contrapporre forme diverse.				

Numeri - Il numero 1!

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Riconoscere il numero e la cifra 1 e associarla alla quantità.	Compiere i gesti specifici necessari per scrivere correttamente il numero 1	Apprendimento cooperativo
Diventare ricettivi al ritmo dei battiti.	Essere consapevoli della posizione che il numero 1 occupa nella scala numerica.	
	Per colorare esteticamente il numero 1.	

Stagioni - La primavera sta arrivando!

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Riconoscere le stagioni sulla ruota	Utilizzare i simboli che rappresentano i tipi di tempo	Creatività
Identificare elementi specifici della primavera	Per creare un orologio meteorologico	Capacità di collaborazione



Identificare i	diversi	tipi	di
tempo			

Parti del corpo - Sono un pinguino e giro la testa. Riesci a farlo?

CONOSCENZA	COMPETENZE	COMPETENZE CHIAVE
Identificare/nominare le parti del corpo umano	Per migliorare la memoria e la concentrazione	Creatività
Sviluppare la consapevolezza e il controllo del corpo dei bambini.		
Sviluppare la motricità fine e la coordinazione	Per aumentare l'autostima e la fiducia in se stessi	



4. Attività di apprendimento

4.1. Modulo 1- Fondamenti teorici

4.1.1. Descrizione della metodologia STEAM

Il termine STEAM è stato creato dalla National Science Foundation (NFS) negli Stati Uniti negli anni Novanta. Con l'obiettivo di sviluppare nuove aree di conoscenza e fornire agli studenti un insieme di competenze adeguate ai nuovi sviluppi tecnologici e digitali.

Il termine STEM è l'acronimo di Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica.

Secondo questa metodologia, è lo studente a costruire le proprie conoscenze e gli strumenti per risolvere i problemi quotidiani. In sostanza, il sistema segue il loro interesse attraverso temi attraenti e più vicini alla loro realtà. L'obiettivo principale è comprendere ciò che è stato studiato in classe, ma in un contesto più impegnativo e pratico (la vita quotidiana).

L'apprendimento di queste discipline è incoraggiato attraverso una formazione pratica, in quanto i bambini lavorano attraverso la sperimentazione. I progetti sono sviluppati dai bambini, che diventano così i protagonisti della loro esperienza di apprendimento.

Riassumendo, la metodologia STEM sviluppa negli studenti le seguenti competenze:

- Ricerca
- Pensiero critico
- Risoluzione dei problemi
- Creatività
- Comunicazione
- Collaborazione

METODOLOGIA DEL VAPORE

La metodologia si basa sugli stessi principi educativi delle STEM, comprese le arti, con l'obiettivo di stimolare la creatività degli studenti, promuovere l'innovazione e associare il pensiero logico alla creatività.

Nel curriculum tradizionale, le arti hanno pochissima rilevanza e ore di insegnamento. Tuttavia, questo metodo sostiene che le abilità artistiche migliorano la creatività, la risoluzione dei problemi, il pensiero critico, l'autonomia e la comunicazione.

Per questo motivo le arti sono state aggiunte alle quattro materie del modello **STEM** (Science, Technology, Engineering and Mathematics) per evolvere in quello che oggi è noto come **STEAM** (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics). L'educazione STEAM si traduce in un processo di apprendimento multidisciplinare, attraverso lo sviluppo di progetti basati su situazioni di vita quotidiana.

I sistemi educativi basati sulla metodologia STEAM stanno diventando sempre più comuni all'interno di progetti e comunità accademiche. Soprattutto perché:



- Supporta l'apprendimento proattivo.
- Sviluppa le capacità di risoluzione creativa dei problemi e il pensiero logico-matematico, sviluppando la gestione delle emozioni.
- Integra l'apprendimento attraverso le TIC.
- Incoraggia il lavoro di squadra e insegna a prendere decisioni insieme (mentre sviluppano ricerche, collaborano e progettano ipotesi).
- Insegna attraverso la sperimentazione in prima persona, migliorando così la ritenzione a lungo termine dei concetti appresi.

4.1.2. Descrizione della robotica educativa

La robotica educativa è un ambiente didattico interdisciplinare. Si basa sull'uso di robot e componenti elettronici per migliorare lo sviluppo delle abilità e delle competenze dei bambini. Funziona soprattutto nelle discipline STEAM, anche se può riguardare anche altre aree come la linguistica, la geografia e la storia.

All'interno di questo approccio, la robotica educativa viene considerata come una risorsa didattica privilegiata con un grande potenziale per gli studenti fin dalla più tenera età e come un elemento altamente motivante, essendo l'ingranaggio perfetto per generare ambienti multidisciplinari.

La robotica educativa è uno strumento che facilita l'acquisizione di conoscenze in modo ludico, basandosi su principi quali l'interattività, il lavoro collaborativo e lo sviluppo del pensiero logicomatematico. La richiesta di un'istruzione più incentrata sulla scienza pone la robotica educativa come elemento importante per lo sviluppo delle aree STEAM.

L'applicazione della robotica educativa incoraggia le seguenti abilità sociali nei bambini e nei giovani:

- 1. **Lavoro di gruppo:** Durante il processo di lavoro di gruppo, i bambini capiscono che l'obiettivo diventa più fattibile se lavorano insieme.
- 2. **Disciplina e impegno:** Comprendono e assimilano l'importanza di essere ordinati, pazienti e impegnati per raggiungere i risultati del progetto.
- 3. Sperimentazione/prova ed errore: Il risultato del loro lavoro diventa evidente molto rapidamente, perché possono vedere da soli se hanno ragione o torto. Sperimentando, imparano che sbagliare fa parte del processo.
- 4. Aumenta l'autostima: Quando capiscono che il fallimento è un elemento chiave di ogni apprendimento, sviluppano la capacità di recupero e perdono la paura di sbagliare.
- 5. DIY (Do it yourself) empowerment: acquisire autonomia costruendo robot da soli e risolvendo diversi problemi.

D'altra parte, incoraggia lo sviluppo delle seguenti competenze legate alla formazione scientificotecnologica:

6. Linguaggio di programmazione: Acquisiscono le prime nozioni di programmazione e capiscono che deve avere un ordine, una struttura e un metodo.



- 7. Pensiero computazionale: Con la progettazione e la creazione di robot, i ragazzi apprendono concetti astratti, scomponendo un grande problema in piccole parti e proponendo soluzioni che possono essere rappresentate come sequenze di istruzioni e algoritmi.
- 8. Atteggiamenti scientifici: Acquisiscono e mettono in pratica atteggiamenti come la curiosità, la meraviglia, l'analisi e la ricerca. Imparano a cercare, ottenere e gestire le informazioni.
- 9. Interesse per la cultura tecnologica: Hanno un primo approccio alla nozione di cultura tecnologica, attraverso computer, Internet e contenuti multimediali.
- 10. Creatività e innovazione: Si rendono conto che non esiste un'unica soluzione valida. Questo permette loro di usare la loro creatività per cercare soluzioni innovative, imparando anche dai loro colleghi, al di là della prima soluzione possibile.

4.1.3. L'importanza delle TIC

L'avvento delle nuove tecnologie ha trasformato la nostra società. Gli studenti imparano in modo diverso e gli insegnanti utilizzano nuove metodologie. La tecnologia può aiutarci a scoprire nuovi modi di pensare.

L'uso delle TIC può migliorare gli aspetti pratici e teorici dell'insegnamento e dell'apprendimento delle materie STEM. Considerate i seguenti potenziali contributi:

- Migliorare la produzione di lavoro attraverso strumenti ICT che accelerano processi manuali lunghi o difficili, concentrando più tempo sul pensiero critico, sulla discussione e sull'interpretazione dei dati.
- Assistere nella raccolta e nell'analisi dei dati.
- Aumentare la diffusione e la portata delle informazioni rilevanti collegando l'apprendimento scolastico STEM alle conoscenze contemporanee e fornendo l'accesso a esperienze non realizzabili con altri mezzi.
- Migliorare i risultati educativi attraverso l'apprendimento autonomo e collaborativo, aumentando la motivazione e l'impegno degli studenti.
- Aumentare la consapevolezza globale, attraverso la collaborazione con classi internazionali.
- Sostenere l'esplorazione e la sperimentazione fornendo un feedback visivo immediato.
- Concentrare l'attenzione sulle applicazioni del mondo reale attraverso le tecnologie pertinenti.

Le TIC offrono l'accesso a un'ampia varietà di risorse e strumenti Internet che facilitano ed estendono le opportunità di apprendimento STEM sia all'interno che all'esterno della classe.

4.1.4. Pensiero critico

Viviamo nell'era delle TIC e abbiamo una quantità infinita di informazioni a cui possiamo accedere liberamente. Dobbiamo aiutare gli studenti a essere in grado di discernere tra tutte le informazioni rilevanti, quali sono le fonti affidabili.



Consentire loro di prendere decisioni autonome e di avere una propria opinione basata su informazioni contrastanti.

Questo tipo di riflessione avrebbe i seguenti vantaggi per gli studenti:

- Curiosità per un'ampia gamma di argomenti.
- Preoccuparsi di essere e rimanere ben informati.
- Fiducia nelle proprie capacità di ragionamento
- Apertura mentale verso visioni del mondo divergenti e comprensione delle opinioni altrui.
- Onestà nel confrontarsi con i propri pregiudizi, stereotipi o tendenze egocentriche.
- Prudenza nel formulare e modificare i giudizi.

IL PENSIERO CRITICO IN CLASSE

Gli esperti affermano che fin da piccoli i bambini crescono immersi in una cultura del pensiero critico, dell'attenzione di fronte a situazioni complesse, ecc.

Per questo motivo, si ritiene utile lavorare sulle capacità di pensiero critico all'interno della classe. Il modello più utilizzato evidenzia otto forze, che sono le seguenti:

- 1. Tempo: Fornire tempo sufficiente e rispettare le differenze individuali.
- 2. Opportunità: Proporre attività autentiche in cui si possano sviluppare diversi processi cognitivi e coinvolgere diversi compiti.
- 3. Le routine: Sono compiti che aiutano a strutturare, ordinare e sviluppare diversi modi di pensare nel processo di apprendimento e a promuovere la loro autonomia.
- 4. Linguaggio: Implementare un linguaggio del pensiero, in cui i diversi processi cognitivi possano essere descritti, distinti e riflettuti.
- 5. Modellazione: Gli studenti condividono le loro idee, si scambiano opinioni e le discutono; il pensiero viene sviluppato insieme.
- 6. Interrelazioni: Contesto in cui si possono esprimere le proprie opinioni e si incoraggia il rispetto delle idee altrui, sviluppando un'atmosfera di fiducia in cui si evidenziano i punti di forza e di debolezza.
- 7. Ambiente físico: Creare un ambiente emotivo di fiducia e uno spazio físico che stimoli la cultura del pensiero, come un'aula, un laboratorio o un'officina.
- 8. Aspettative: Stabilire un "menu" per gli studenti per conoscere gli obiettivi di apprendimento in modo che gli studenti possano concentrarsi su ciò che devono pensare.

4.1.5. Metodologie educative

I principi chiave che descrivono la metodologia STEAM sono l'apprendimento significativo, la motivazione degli studenti, l'apprendimento cooperativo e il pensiero critico.

4.1.5.1. APPRENDIMENTO SIGNIFICATIVO



La società attuale è caratterizzata da un'enorme quantità di contenuti ed è conosciuta come l'era della comunicazione. Per contro, la mente umana è costretta a elaborare una grande quantità di dati e deve cambiare ed evolversi a grande velocità. Il meccanismo di apprendimento per eccellenza è l'apprendimento significativo, sia in classe che nella vita quotidiana. Gli esperti evidenziano due condizioni affinché l'apprendimento significativo abbia luogo:

- Un'attitudine significativa all'apprendimento da parte dell'allievo, cioè una predisposizione.
- Presentazione di materiale significativo: presenta una relazione logica che consente l'interazione da parte del discente.

4.1.5.2. LA MOTIVAZIONE E LA SUA IMPORTANZA

Dal punto di vista del processo di insegnamento-apprendimento, la motivazione si riferisce alla volontà di apprendere e all'interesse che il discente nutre per il proprio apprendimento o per le attività che lo portano.

Dal punto di vista degli studenti, si devono considerare due tipi di motivazioni: quelle intrinseche, che sono insite nella loro personalità, e quelle estrinseche, che appaiono attraverso il processo di insegnamento e apprendimento guidato dall'insegnante.

Un altro aspetto da tenere in considerazione è il contesto familiare o culturale. L'insegnante deve gestire l'intero processo in modo da raggiungere gli obiettivi, fornendo strategie per affrontare i vari compiti, il che si chiama motivazione al raggiungimento dei risultati.

Alcuni dei trucchi per motivare gli studenti sono:

- Sviluppare la motivazione intrinseca: attività interessanti per gli studenti, utilizzo del fattore sorpresa, utilizzo di giochi.
- e attività, varietà nell'organizzazione e nella struttura delle lezioni.
- Dare agli studenti il ruolo di protagonisti.
- Evitare di dare troppa importanza alla valutazione.
- Trasferire l'automotivazione agli studenti.
- Utilizzare concetti nuovi: risorse tecnologiche e TIC.

In sintesi, gli esperti affermano che la motivazione è il motore che ci porta ad agire e a realizzare ciò che ci siamo prefissati. La motivazione aumenta anche l'impegno e la persistenza nei compiti, porta gli studenti a prendere iniziative, migliora le loro capacità e le loro prestazioni.

4.1.5.3 APPRENDIMENTO COOPERATIVO

Johnson & Johnson (1999), considerati i padri del termine cooperative learning, lo definiscono come "l'uso didattico di piccoli gruppi in cui gli studenti lavorano insieme per massimizzare il proprio apprendimento e quello degli altri".

Gli stessi autori affermano che l'apprendimento è proprio degli studenti e richiede la loro partecipazione diretta e attiva. Si ottiene lavorando in modo cooperativo per raggiungere obiettivi comuni.

Va ricordato che lavorare in gruppo non è apprendimento cooperativo. Perché lo sia, gli autori affermano che sono necessari i seguenti 5 elementi:



- Interdipendenza positiva: gli insegnanti stabiliscono un compito chiaro e un obiettivo comune, in modo che gli sforzi vadano a beneficio di tutti i membri del gruppo. Generando impegno da parte di tutti, il successo e il fallimento dipendono dal gruppo.
- Responsabilità individuale e di gruppo: ognuno è responsabile del proprio compito all'interno del gruppo e del raggiungimento degli obiettivi. Le prestazioni di ciascun allievo vengono valutate per identificare chi ha bisogno di maggiore aiuto e i membri vengono responsabilizzati.
- Incoraggiare l'interazione: gli alunni promuovono il successo reciproco condividendo le risorse, congratulandosi per i risultati ottenuti e aiutandosi a vicenda, cosa che in futuro sarà di supporto nell'ambiente scolastico.
- Competenze interpersonali e di squadra: tutti i membri devono apprendere ed essere motivati a esercitare le capacità di leadership, di decisione, di comunicazione e di risoluzione dei conflitti.

4.1.6 Valutazione

Quando parliamo del lavoro dell'insegnante, è importante sottolineare che dietro ogni attività ci deve essere una valutazione. È inoltre necessario distinguere tra valutazione e voto. Spesso si pensa che l'una sia sinonimo dell'altra, ma non è così. È possibile valutare senza classificare o dare voti, ed è proprio questo il momento in cui la valutazione ha il massimo impatto sull'apprendimento degli alunni più piccoli.

La valutazione formativa mira a migliorare i processi di insegnamento e apprendimento. Il suo obiettivo principale è ottenere informazioni per aiutare gli studenti a migliorare.

Questo tipo di valutazione è caratterizzato da un rapporto più stretto tra insegnante e studente, in cui si cerca di monitorare l'apprendimento dello studente. Ha anche grandi vantaggi per l'apprendimento degli studenti: maggiore motivazione e coinvolgimento, responsabilità per il loro apprendimento, aiuta l'insegnante a individuare le loro difficoltà e ad adattare le sessioni future per la loro comprensione, ecc.



4.2. Guida all'apprendimento - Scienza

PIANO DI LEZIONE

Bottiglie sensoriali per le stagioni

Sintesi							
Data	XXX	Durata total		70 minuti			
Oggetto	Realizzare quattro bottiglie sensoriali, una per ogni stagione, coinvolgerà gli						
	studenti nella scienza (fisica), in particolare nel magnetismo, insegnando						
	loro anche le stagioni.						
Gruppo di anno o	3-6 anni						
livello di istruzione							
Argomento	Gli studenti im	npareranno qua	li sono i co	lori delle quattro stagioni e			
principale				tagione in una bottiglia			
	sensoriale.	11	8	8			
		ranno prevision	ni esplorera	nno gli oggetti magnetici e			
	registreranno i						
Sottoargomenti o	Magnetismo	e poli		prendimento cooperativo			
concetti chiave	magnetici	c pon		struttivismo			
concetti emave	_	1	• Cos	Struttivisino			
Objektivi di annuandi	Attrazione e re	puisione					
Obiettivi di apprendir			1' 1				
	mbini in età prescolare	Fornire agli alunni della scuola dell'infanzia					
al concetto di r	•	l'opportunità di documentare e riflettere sulle loro osservazioni.					
	e ai bambini in età						
	ne, combinando diversi			le abilità motorie fini dei			
	ssano creare bottiglie			tà prescolare, come la			
sensoriali stagi		coordinazione occhio-mano.					
	are i bambini in età	Promuovere la creatività e l'espressione					
	evedere e sperimentare	artistica nei bambini in età prescolare.					
con gli oggetti	magnetici.						
Materiale necessario		1					
	tici (graffette, rondelle,	Fiori, foglie, sassolini, sabbia, conchiglie					
bulloni, viti, sc	ovolini)	Brillantini, neve finta e/o fiocchi di neve					
• 4 Bottiglie d'a	equa di plastica o di	Pom-pom					
vetro		• Imbuto					
 Olio per 	bambini, colorante	Diario per le osservazioni					
alimentare			•				
Bacchetta mag	netica						
Schema della lezione							
	Durata	Guida		Osservazioni			
Riscaldamento	10 minuti	Iniziate intro	ducendo il				
		concetto di s	tagione ai				
		bambini	in età				
		prescolare.	Mostrate				
		loro immag	gini della				
		natura in ogn	,				
	05 minuti	Spiegate ai					
	che faranno						
	sensoriali.	2					
I.	1	1		1			



		bottiglie una per ogni stagione. Registrate le loro idee su cosa possono includere nelle bottiglie.	
Attività principale	05 minuti	È possibile aggiungere fiocchi di neve o neve finta e glitter per creare l'effetto invernale.	
	05 minuti	Per realizzare una bottiglia sensoriale primaverile, si possono inserire alcuni fiori in una bottiglia d'acqua vuota.	
	05 minuti	Riempite una bottiglia vuota con un po' di sabbia, poi aggiungete alcune rocce, sassolini e conchiglie per creare un'atmosfera di pace. la bottiglia sensoriale estiva.	
Esercizio di valutazio	ne		<u>l</u>
valutazione	10-15 minuti	Chiedete ai bambini quali oggetti si sono mossi quando hanno agitato la bacchetta.	Fare un elenco degli oggetti che sono stati tirati dal magnete. e quelli che non lo erano, per separare gli oggetti magnetici da quelli non magnetici.
Conclusioni e raccom	andazioni		
 I magneti possono spingersi o tirarsi l'un l'altro in direzioni diverse. I magneti sono in genere abbastanza potenti da poterne usare uno per spostarne un altro su un tavolo senza che entrino in contatto. L'attrazione è ciò che accade quando i magneti avvicinano o fanno avvicinare le cose. I magneti si respingono quando spingono via altri oggetti o se stessi. 		insegnanti:	comandazioni per gli ands.com/magneticsensory

PIANO DI LEZIONE

Parti del corpo



Sintesi					
Data	XXX	Durata totale	xxx		
Oggetto	In questa lezione si spiega come realizzare un modello di polmone che dimostra il funzionamento dell'apparato respiratorio. Seguendo le istruzioni passo passo fornite, i bambini possono creare un modello di polmone funzionante che mostra come l'aria si muove dentro e fuori dai polmoni. Questo L'attività interattiva può aiutare i bambini a conoscere l'importanza dei polmoni nel nostro corpo.				
Gruppo di anno o livello di istruzione	4-6 anni				
Argomento principale	L'argomento principale della lezione è quello di presentare ai bambini in età prescolare le parti del corpo e in particolare i polmoni e il loro funzionamento.				
Sottoargomenti o concetti chiave	I temi secondari del piano di lezione includono la struttura di base e funzione dei polmoni. Come l'aria si muove all'interno e all'esterno dei polmoni e la L'importanza dei polmoni per il nostro organismo				
Obiettivi di apprendim	ento				
base dei polmonImparare come fuori dai polmonApprezzare	 Comprendere la struttura e la funzione di base dei polmoni. Imparare come l'aria si muove dentro e fuori dai polmoni. 				
Materiale necessario					
Bottiglia di plast	rica grande (x2)	Forbici			
• Cannucce		Nastro			
Palloncini		Modellare l'argilla			
Schema della lezione					
D: 11	Durata	Guida	Osservazioni		
Riscaldamento	10 minuti	Radunare i bambini insieme e introdurre il tema dei polmoni. Chiedete ai bambini cosa sanno dei polmoni e della respirazione. Spiegare che i polmoni sono una parte importante del nostro sistema respiratorio che ci aiuta a respirare.			



1441a 124 \ 2 1 -	30 minuti	Coatmariana	To aliano :1 f 1 - 1:
Attività principale	30 minuti	Costruzione del	Tagliare il fondo di una
		modello di polmone	bottiglia di plastica a
		Chiedete ai bambini di	circa 2,5 cm
		seguire le istruzioni	dall'estremità. Si
		passo passo per creare	raccomanda l'aiuto di
		il loro polmone.	un adulto
		modelli.	per questo compito a
		Assistere i bambini	causa dell'affilatezza
		secondo le necessità e	delle forbici. Inserire
		incoraggiarli a	due cannucce con due
		lavorare insieme a	palloncini nella
		coppie o a piccoli	bottiglia.
		gruppi.	Assicurarsi che i
		Dopo che i modelli	palloncini siano
		sono	attaccati
		completare, avere il	sulla cannuccia e le due
		i bambini li mettono	cannucce vengono
		alla prova	incollate insieme con
		soffiando nelle	del nastro adesivo.
		cannucce e osservando	Assicuratevi che non
		come le	esca aria dall'apertura
		I palloncini all'interno	della bottiglia. Fissare
		delle bottiglie si	il tutto con del nastro
		gonfiano e si	adesivo o della
		sgonfiano.	plastilina se
		8	necessario.
			Fare un nodo
			all'estremità di un altro
			palloncino e tagliarlo
			orizzontalmente a
			metà. Prendere il
			palloncino
			con il nodo e allungare
			l'estremità aperta sul
			fondo della bottiglia,
			fissandola se
			necessario con del
			nastro adesivo.
			Tirare delicatamente
			verso il basso il
			palloncino dal nodo,
			consentendo all'aria di
			entrare nei palloncini
			del modello di
			polmone.
			Rilasciare il palloncino
			con il nodo e osservare
			come l'aria viene
			espulsa dal modello di
			polmone.
	10 minuti	Chiedete ai bambini di	Ponete loro delle
	10 IIIIIuu	condividere le loro	
			domande su ciò che
		osservazioni e	



			STEAMERS
		cosa hanno imparato su come l'aria si muove dentro e fuori dai polmoni. Discutere dell'importanza della respirazione per il nostro corpo e di come i polmoni ci aiutino a inspirare ossigeno ed espirare anidride carbonica.	hanno trovato, come ad esempio: "Che cosa cosa nota di questo modello?" o "Come funziona?".
Esercizio di valutazione	2		
valutazione	05 minuti	Discussione con i bambini	Appoggiare la mano sulla pancia. Che cosa notate? Quando inspirate cosa sentite? Lo stomaco si espande quando respirare? Perché pensate che questo accada?
Conclusioni e raccomar	ndazioni		
 Estensione (10 minuti) Per approfondire l'esplorazione, si può costruire un modello simile che rappresenti entrambi i polmoni. Per creare questo modello, è necessario utilizzare due cannucce e due sacchetti di plastica. Dovrete creare una trachea a forma di Y rovesciata usando cannucce che sono state incollate insieme con del nastro adesivo per garantire che siano ermetiche. I sacchetti di plastica devono essere fissati alle estremità di ogni cannuccia a forma di Y. Infine, chiedete ai bambini di soffiare nella cannuccia per vedere entrambi i polmoni gonfiarsi! Conclusione (5 minuti) Riassumete i punti chiave della lezione e sottolineate l'importanza di prendersi cura dei polmoni respirando aria fresca ed evitando di fumare. 			Ç

PIANO DI LEZIONE



Contare i tesori della natura

Sintesi				
Data	XXX	Durata tota	ale	60 minuti
Oggetto	L'argomento di questa le	zione è una c	ombinazione	di scienza e matematica,
	con l'obiettivo di introd	durre i bamb	ini in età p	rescolare al concetto di
	numero attraverso attivit	à basate sulla	ı natura.	
Gruppo di anno o	4-6 anni			
livello di istruzione				
Argomento				to di numero attraverso
principale	attività basate sulla nat materiali naturali.	tura e incora	ıggiarli a es	plorare le proprietà dei
Sottoargomenti o		Introduzione ai numeri Ordinare e classificare		
concetti chiave				teriali naturali in base a
	• Esplorare le pr		div	erse proprietà (ad
	materiali natural		ese	mpio, colore, forma).
Obiettivi di apprendim	nento			
	concetto di numero ai	• Intr	odurre i ban	nbini in età prescolare ai
	à prescolare in modo	con	cetti scienti	fici di base, come la
divertente e coir	_			la classificazione dei
	pacità dei bambini in età			ali in base alle diverse
	ontare con precisione gli		prietà.	
oggetti.				eatività dei bambini in età
	pambini in età prescolare			verso attività artistiche
	proprietà dei materiali	nel	a natura.	
naturali.				
Materiale necessario			11	. 11
	o con accesso a materiali	Pennarello o pastello Piagoli contonitori o agetini		
fiori, ecc.).	. foglie, sassi, bastoni,	 Piccoli contenitori o cestini Carte numeriche o numeri di 		
	a o cartone di grandi			che o numeri di
dimensioni	a o cartone di giandi	one di grandi gommapiuma		
Schema della lezione				
Schema dena rezione	Durata	Guida		Osservazioni
Riscaldamento	10 minuti	Iniziate intr	oducendo il	
		concetto di	numero ai	
		bambini	in età	
		prescolare.		
		Chiedete	loro di	
			i numeri	
	10 : .:	che riconos		
	10 minuti		mbini in età	
		prescolare		
		con accesso	designata	
		materiali na	==	
			ni bambino	
		un piccolo	,	
			o cestino e	
		un pennarel	10.0	
		un pennarei	10 0	



	05:	Contracts of the 1 ' '	
	05 minuti	Spiegate ai bambini in	
		età prescolare che	
		andranno a fare una	
		caccia al tesoro nella	
		natura per trovare una	
		certa	
		numero di articoli.	
		Scrivete un numero sul	
		cestino di ogni	
		bambino (ad esempio	
		5, 10 o 15).	
Attività principale	05 -10	Chiedete ai bambini in	
	minuti	età prescolare di	
		trovare il numero di	
		oggetti che corrisponde	
		al numero sul loro	
		contenitore o cestino.	
		Ad esempio, se un	
		bambino ha il numero	
		"5" sul suo contenitore,	
		devono trovare 5 sassi	
		o 5 foglie	
	05 minuti	Incoraggiate i bambini	
		in età prescolare a	
		esplorare le proprietà	
		dei materiali naturali	
		che trovano, come ad	
		esempio la	
		consistenza, colore e	
		forma	
	05 minuti	Una volta che i	
		bambini in età	
		prescolare hanno	
		ha raccolto il numero	
		richiesto di	
		gli oggetti, farli contare	
		e ordinare	
		i loro tesori su un	
		grande foglio di	
		carta o cartone.	
Esercizio di valutazion			
valutazione	10-15	Osservare i bambini in	Ponete loro delle
	minuti	età prescolare mentre	domande su ciò che
		cercano e contano i	trovare e come si
		loro tesori naturali.	contano. Questo
			vi aiuterà a valutare la
			loro comprensione dei
			numeri e la loro
			capacità di identificare
			e contare gli oggetti.
Estensione	10-15	Se il tempo lo	
	minuti	consente, potete anche	
	•		



		incoraggiare i bambini in età prescolare a creare modelli o disegni utilizzando i loro materiali naturali	
con la scienza per bambi modo divertente e coinv concetto di numero, inco la conoscenza.	eri in natura, combinata ini in età prescolare, è un volgente per introdurre il praggiare l'esplorazione e comuovere la creatività e	Gli insegnanti possono considera questa attività in un programma o basato sulla natura, come un'unità sulle piante o sugli animali. Si possono anche offrire opportudi condividere e discutere le osservazioni e creazioni con i loro le famiglie.	tema più ampio a sulle stagioni, nità ai bambini loro scoperte,

Esplorazione dei colori

Sintesi				
Data	XXX	Durata tota		80 minuti
Oggetto			,	ica) e in particolare nei
	colori esplorando e mescolando i colori di base in attività pratiche.			
Gruppo di anno o	3-6 anni			
livello di istruzione				
Argomento		o quali sono	i colori di	base e quali sono i loro
principale	derivati.			
				la miscela di colori con
G	l'acqua e registreranno i			
Sottoargomenti o	Miscelazione di			mini di colore
concetti chiave	Teoria del colore			prendimento cooperativo
	La ruota dei colo	ori	• Cos	struttivismo
Obiettivi di apprendim				
	nbini in età prescolare al			bini in età prescolare
	colori primari e alla	_		documentare e riflettere
mescolanza dei		sull		osservazioni sulla
	Per dimostrare ai bambini in età miscelazione dei colori. Descriptione dei colori.			
prescolare come combinando i colori • Per migliorare la motricità fine di primari si possano creare puovi colori • primari si possano creare puovi colori • per migliorare la motricità fine di prescolare attraver				
primari si possano creare nuovi colori. bambini in età prescolare attrave				
	 Per incoraggiare i bambini in età prescolare a prevedere e sperimentare la prevedere e sperimentare la promuovere la creatività e l'espressi 			
				bini in età prescolare.
Materiale necessario	ocion.	witi	otted fiel odili	om m ca presente.
	azze riempite di acqua	• Filt	ri per caffè b	ianchi
rossa, gialla e bl			soio o piatto	
Colorante alimen			eda di registi	razione
 Contagocce 			querelli o ten	
Schema della lezione			•	•



	Durata	Guida	Osservazioni
Riscaldamento	10 minuti	Iniziate introducendo il	
		concetto di colori	
		primari (rosso, blu e	
		giallo) ai bambini in età	
		prescolare. Mostrate	
		loro immagini o	
		esempi di vita reale	
		di oggetti che sono	
	10 minuti	colori primari	
	10 mmuu	Riempite d'acqua le tre tazze o i tre barattoli.	
		Etichettate una tazza	
		"rosso", una tazza	
		"blu" e una tazza	
		"giallo".	
	05 minuti	Aggiungere alcune	
		gocce di colorante	
		alimentare rosso nella	
		tazza "rossa", diverse	
		gocce di colorante	
		alimentare rosso nella	
		tazza "rossa", diverse	
		gocce di colorante	
		rosso nella tazza	
		"rossa".	
		gocce di colorante	
		alimentare blu nel	
		bicchiere "blu" e alcune gocce di	
		alcune gocce di colorante alimentare	
		giallo nel bicchiere	
		"giallo".	
		Mescolare ogni tazza	
		con un cucchiaio fino a	
		colorare l'acqua.	
Attività principale	05 minuti	Mettete un filtro da	
		caffè bianco sul	
		vassoio o sul piatto.	
		Invitate i bambini in età	
		prescolare a prevedere	
		che cosa succederà	
		mescolando i colori	
		primari.	
		Lasciate che facciano	
	05 minuti	le loro previsioni. Chiedete ai bambini in	In alternative
	os minuti		In alternativa, i bambini possono
		età prescolare di immergere	bambini possono utilizzare
		un'estremità di un filtro	contagocce per
		da caffè nella tazza	mescolare i colori
		"rossa" e l'altra nella	invece di immergerli. i
		tazza "blu". Poi,	filtri del caffè



	T		
		immergere un altro	
		filtro di caffè	
		nella tazza "gialla".	
	05-10 minuti	Posizionare i filtri di	
		caffè sul vassoio o sul	
		piatto e lasciare che	
		per asciugare	
		completamente	
	10	Una volta che i filtri di	T
	10 minuti		Incoraggiare i bambini
		caffè sono asciutti,	in età prescolare a
		mostrate ai bambini in	sperimentare la
		età prescolare come i	miscelazione dei colori
		colori si sono mescolati	immergendo il caffè
		per creare nuovi colori.	filtri in diverse tazze e
		Chiedete loro di	creare le proprie
		identificare i nuovi	combinazioni di colori.
		colori che vedono.	comomazioni di colori.
Esercizio di valutazion		colori che vedollo.	
valutazione	10-15	Gli studenti nessene	
valutazione		Gli studenti possono	
	minuti	documentare il loro	
		colore	
		Osservazioni	
		sperimentali su un	
		foglio di registrazione,	
		utilizzando acquerelli o	
		tempere. In questo	
		modo possono vedere	
		come la fusione di due	
		colori genera una	
		tonalità distinta.	
	10-15		
estensione		1	
	minuti	disposizione lo	
		consente, chiedete ai	
		bambini in età	
		prescolare	
		creare un'opera d'arte	
		utilizzando i filtri del	
		caffè che hanno	
		colorato.	
		Fornite loro colla e	
		carta da costruzione	
		per creare un collage o	
		lasciate che decorino i	
		filtri del caffè come	
		meglio credono.	
Conclusioni e raccoma			
	piano di lezioni si basa	Ulteriori raccomandazio	
sull'esperimento sui c	olori che introduce i	Tra le raccomandazion	i per questo piano di
	colare al concetto di		dare ai bambini in età
_	migliora le loro abilità di	prescolare tutto il tempo	
	ed espressione artistica.	-	li, di incoraggiarli a fare
	rimento e documentando		di adattare l'attività per
		domande e previsioni e	ui adaliaic rallivita per
ie ioro osservazioni, i b	ambini in età prescolare	<u> </u>	



possono sviluppare una comprensione più profonda delle proprietà dei colori e di come interagiscono tra loro.

adattarla ai diversi stili di apprendimento e alle diverse abilità.

PIANO DI LEZIONE

Routine giorno e notte

Sintesi				
Data	XXX	Durata totale		60 minuti
Oggetto	Gli studenti saranno	impegnati nell	e scienze (f	isica) e in particolare
	nell'alternanza giorno-n	otte utilizzando	le routine qu	iotidiane.
Gruppo di anno o	4-6 anni			
livello di istruzione				
Argomento	 Gli studenti imp 	pareranno quali	attività si svo	olgono durante il giorno
principale	e quali durante	la notte.		
	 Gli studenti im 	pareranno percl	né sulla Terra	a esistono il giorno e la
	notte.			
Sottoargomenti o	 Contrasto tra il 	punto di vista	 Mo 	vimento del Sole e della
concetti chiave	degli studenti	e quello degli	Ter	ra
	scienziati		• For	ma della Terra
	 Esperienze que 	otidiane degli	 Ast 	ronomia
	studenti			
Obiettivi di apprendin		ı		
	ro idee sul giorno e sulla			per rappresentare la
	o ripetuta alternanza.			ovimento intorno a sé
	ternanza del giorno e			etibilità (pattern) del
	apire che è dovuta alla			ernanza del giorno e
rotazione della	Terra sul suo asse.	della 1	notte	
Materiale necessario				
	accesso a Internet	• Globo	<u> </u>	
	che ritraggono i 2	• torcia		
	cartone animato da uno	 una zona oscurata dell'aula in cui lavorare 		
screenshot del v		foglio di lavoro		
	dJz noKP-Bw	• Colla		
11117511175		• forbici		
		• tamburello		
Schema della lezione		taiilbt	I CHO	
Senema della lezione	Durata	Guida		Osservazioni
Riscaldamento	05 minuti	L'insegnante	ha	C COUL WALL SIE
		posizionato di		
		raffigurante	i 2	
		protagonisti	dei cartoni	
		animati		
		dal video	che verrà	
		proiettato		
		prossimament	*	
		Le due bamb	ole vivono	



	1	T	
		in Paesi diversi. Una di loro vive in Grecia, mentre l'altra vive in un altro Paese. in America.	
Attività principale	10 minuti 05 minuti	Introduzione del giorno e della notte mostrando un video con Day & Notte. Poi fate una breve discussione. Hai mai visto i fuochi d'artificio? Quando vediamo i fuochi d'artificio, durante di giorno o di notte?". Al termine del video, l'insegnante passa alla fase di generazione delle idee, in cui pone domande ai	Quando la bambola si sveglia, l'altra sta ancora dormendo. Quando in Grecia è giorno, in America è
		bambini per capire le loro idee.	giorno, in America e giorno o notte? Perché? Come pensate che il giorno si trasformi in notte e poi di nuovo in giorno?
	05 minuti	L'insegnante posiziona un mappamondo e un torcia su una scrivania. Chiedere ai bambini di identificare la terra e il sole. Poi ruota lentamente il globo sul suo asse parlando del rotazione della terra intorno a se stessa.	
	05 minuti	L'insegnante sperimenta con il Torcia che evidenzia i diversi Paesi e luoghi della Terra. Ponete agli studenti delle domande per aiutarli a capire meglio l'alternanza giorno-notte.	In quale parte della terra si trova il sole illuminare? In Grecia è giorno o notte? L'insegnante fa ruotare il mappamondo in un punto in cui l'America è illuminato e non la Grecia. Dove illumina ora il sole? In America è giorno o notte?
	10-15 minuti	L'insegnante mostra ai bambini un foglio di lavoro con immagini	_



		delle abitudini quotidiane dei bambini che sono caratteristica e facilmente riconoscibile di giorno e di notte. Poi chiede ai bambini di ritagliare le immagini dal foglio di lavoro e di incollarle nella casella corretta.	
Esercizio di valutazion			
valutazione	10-15 minuti	Gioco di ruolo "Giorno e notte 1. L'insegnante	I bambini fanno un gioco di ruolo, simulando il fenomeno dell'alternanza giornonotte
		1. L'insegnante divide i bambini in gruppi. 2. Un bambino farà finta di essere il sole 3. Due coppie rappresenteranno alternativamente la terra tenendosi schiena contro schiena. 4. Il resto dei bambini sarà "giudice". 5. Ogni coppia ruota ritmicamente su se stessa mentre si sente il suono del tamburello. 6. Quando il suono si interrompe, le coppie smettono di muoversi e il bambino che vede il sole grida "giorno", mentre quello che non vede il sole grida "notte". 7. Il resto dei bambini, che ha il ruolo di "giudice", verificherà se la	



	coppia rappresenta correttamente il fenomeno. 8. Le coppie possono cambiare, in modo che tutti i bambini possano avere un turno.
Conclusioni e raccomandazioni	W 11 W 10
I bambini sono stati in grado di identificare le	I bambini sono stati in grado di esprimere e
aree di luce e di buio sul loro modello e di farle	richiedere idee e opinioni quando lavoravano nel
corrispondere alle parti illuminate e buie del	loro gruppo?
globo?	



4.3. Guida all'apprendimento - Tecnologia

PIANO DI LEZIONE

Vi piace disegnare? Vi piace attaccare i francobolli sulla carta? Vi piacciono i tablet? Avete mai pensato di usare una tavoletta per imparare a scrivere un numero? E di usare la tavoletta per aiutarvi a contare? E se faceste tutte queste cose insieme?)

Sintesi				
Data	XXX	Durata totale	40 min	
Oggetto	Contare i numeri con la	tecnologia		
Gruppo di anno o	Gruppo anno: 4-6			
livello di istruzione				
Argomento	Imparare a scrivere i n	umeri e a contare		
principale				
Sottoargomenti o	Utilizzo efficace dei tablet Imparare a identificare			
concetti chiave	 Possibilità di ac 	ccedere alle nur	neri	
	applicazioni	• Imp	parare a contare	
	 Apprendimento 		parare a scrivere i numeri	
	funzioni di base		la penna/stilo	
	(inserimento/elin	minazione		
	di icone)			
Obiettivi di apprendim				
	ono dimostrare di saper		onoscenza dell'uso della	
	ogia (tablet), analizzare	tavoletta		
	lli devono creare e capire	Riconoscere i numeri		
	fare (come applicare	• Comprendere e applicare la ripetizione		
	l numero equivalente di	nella creazione dei timbri.		
francobolli). Materiale necessario				
PC / Proietto	ore / Elettronica per			
insegnanti	ore / Elettronica per			
Lavagna (per la	volutoziono)		20	
	nte con una sorta di stilo		333	
· ·	ite con una sorta di stito		123	
• Carte stampate	ut a		1 44	
 Scatola per le ca 	irte		STATE OF THE PARTY	
Schema della lezione				
	Durata	Guida	Osservazioni	
Riscaldamento	3 minuti	Vi piace disegnare? Vi	iniziate ponendo loro	
		piace attaccare i	queste domande per	
		francobolli sulla carta?	renderli entusiasti e	

Vi piacciono i tablet?

Avete mai pensato di

usare una tavoletta per

imparare a scrivere un numero? E se usaste la desiderosi di ascoltare

avete in

che

ciò

mente....



		tavoletta per aiutarvi a	
		contare?	
		E se si fanno tutte	
		queste cose insieme?	
	2 minuti	Imparare a scrivere i	Introdurre l'argomento
	2 mmuti	numeri e a contare con	e il titolo dell'attività
		i tablet	e ii titolo deli attivita
Attività nuincinale	5 minuti	Distribuire le tavolette	
Attività principale	Jillilluti	e le istruzioni d'uso di	
		base	
	20 minuti	Spiegare l'esercizio: I	Don disagnana a insprins
	20 IIIIIuu	bambini devono	Per disegnare e inserire i timbri sono
		scegliere un numero	disponibili diverse
		dalla scatola, copiare il numero sul loro iPad e	applicazioni che devono essere già
			devono essere già installate.
		poi usare la funzione timbro (o inserire	mstanate.
		\	
		emoji) per creare tanti timbri. Possono	
		scegliere fino a 2	
		numeri ciascuno.	
		Possono lavorare in	
		gruppo a seconda	
		sulla disponibilità della	
		tavoletta	
	5 minuti	Doggono provora ad	Ouacta à un compita di
	5 minuti	Possono provare ad	Questo è un compito di
	5 minuti	aggiungere allo stesso	estensione per gli
	5 minuti	aggiungere allo stesso disegno un altro	estensione per gli studenti che hanno
	5 minuti	aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad	estensione per gli studenti che hanno terminato il
	5 minuti	aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad aggiungere i timbri	estensione per gli studenti che hanno
Esercizio di valutazion		aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad	estensione per gli studenti che hanno terminato il
Esercizio di valutazion	ie	aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad aggiungere i timbri supplementari.	estensione per gli studenti che hanno terminato il precedente.
Esercizio di valutazion Valutazione		aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad aggiungere i timbri supplementari. L'insegnante può	estensione per gli studenti che hanno terminato il precedente. Allo stesso tempo il
	ie	aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad aggiungere i timbri supplementari. L'insegnante può andare in giro a	estensione per gli studenti che hanno terminato il precedente. Allo stesso tempo il gli studenti possono
	ie	aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad aggiungere i timbri supplementari. L'insegnante può andare in giro a controllare che gli	estensione per gli studenti che hanno terminato il precedente. Allo stesso tempo il gli studenti possono scegliere un
	ie	aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad aggiungere i timbri supplementari. L'insegnante può andare in giro a controllare che gli studenti abbiano	estensione per gli studenti che hanno terminato il precedente. Allo stesso tempo il gli studenti possono
	ie	aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad aggiungere i timbri supplementari. L'insegnante può andare in giro a controllare che gli studenti abbiano hanno fatto ciò che	estensione per gli studenti che hanno terminato il precedente. Allo stesso tempo il gli studenti possono scegliere un
	ie	aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad aggiungere i timbri supplementari. L'insegnante può andare in giro a controllare che gli studenti abbiano hanno fatto ciò che dovevano fare e sono in	estensione per gli studenti che hanno terminato il precedente. Allo stesso tempo il gli studenti possono scegliere un
	ie	aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad aggiungere i timbri supplementari. L'insegnante può andare in giro a controllare che gli studenti abbiano hanno fatto ciò che dovevano fare e sono in grado di creare il	estensione per gli studenti che hanno terminato il precedente. Allo stesso tempo il gli studenti possono scegliere un
	ie	aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad aggiungere i timbri supplementari. L'insegnante può andare in giro a controllare che gli studenti abbiano hanno fatto ciò che dovevano fare e sono in grado di creare il numero corrispondente	estensione per gli studenti che hanno terminato il precedente. Allo stesso tempo il gli studenti possono scegliere un
	ie	aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad aggiungere i timbri supplementari. L'insegnante può andare in giro a controllare che gli studenti abbiano hanno fatto ciò che dovevano fare e sono in grado di creare il numero corrispondente di francobolli.	estensione per gli studenti che hanno terminato il precedente. Allo stesso tempo il gli studenti possono scegliere un
	ie	aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad aggiungere i timbri supplementari. L'insegnante può andare in giro a controllare che gli studenti abbiano hanno fatto ciò che dovevano fare e sono in grado di creare il numero corrispondente di francobolli. La valutazione può	estensione per gli studenti che hanno terminato il precedente. Allo stesso tempo il gli studenti possono scegliere un
	ie	aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad aggiungere i timbri supplementari. L'insegnante può andare in giro a controllare che gli studenti abbiano hanno fatto ciò che dovevano fare e sono in grado di creare il numero corrispondente di francobolli. La valutazione può essere effettuata	estensione per gli studenti che hanno terminato il precedente. Allo stesso tempo il gli studenti possono scegliere un
	ie	aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad aggiungere i timbri supplementari. L'insegnante può andare in giro a controllare che gli studenti abbiano hanno fatto ciò che dovevano fare e sono in grado di creare il numero corrispondente di francobolli. La valutazione può essere effettuata facendo eseguire a uno	estensione per gli studenti che hanno terminato il precedente. Allo stesso tempo il gli studenti possono scegliere un
	ie	aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad aggiungere i timbri supplementari. L'insegnante può andare in giro a controllare che gli studenti abbiano hanno fatto ciò che dovevano fare e sono in grado di creare il numero corrispondente di francobolli. La valutazione può essere effettuata facendo eseguire a uno studente lo stesso	estensione per gli studenti che hanno terminato il precedente. Allo stesso tempo il gli studenti possono scegliere un
	ie	aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad aggiungere i timbri supplementari. L'insegnante può andare in giro a controllare che gli studenti abbiano hanno fatto ciò che dovevano fare e sono in grado di creare il numero corrispondente di francobolli. La valutazione può essere effettuata facendo eseguire a uno studente lo stesso esercizio sul PC/Tablet	estensione per gli studenti che hanno terminato il precedente. Allo stesso tempo il gli studenti possono scegliere un
	ie	aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad aggiungere i timbri supplementari. L'insegnante può andare in giro a controllare che gli studenti abbiano hanno fatto ciò che dovevano fare e sono in grado di creare il numero corrispondente di francobolli. La valutazione può essere effettuata facendo eseguire a uno studente lo stesso esercizio sul PC/Tablet dell'insegnante,	estensione per gli studenti che hanno terminato il precedente. Allo stesso tempo il gli studenti possono scegliere un
	ie	aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad aggiungere i timbri supplementari. L'insegnante può andare in giro a controllare che gli studenti abbiano hanno fatto ciò che dovevano fare e sono in grado di creare il numero corrispondente di francobolli. La valutazione può essere effettuata facendo eseguire a uno studente lo stesso esercizio sul PC/Tablet dell'insegnante, collegato al proiettore	estensione per gli studenti che hanno terminato il precedente. Allo stesso tempo il gli studenti possono scegliere un
	5 minuti	aggiungere allo stesso disegno un altro numero e ad aggiungere i timbri supplementari. L'insegnante può andare in giro a controllare che gli studenti abbiano hanno fatto ciò che dovevano fare e sono in grado di creare il numero corrispondente di francobolli. La valutazione può essere effettuata facendo eseguire a uno studente lo stesso esercizio sul PC/Tablet dell'insegnante,	estensione per gli studenti che hanno terminato il precedente. Allo stesso tempo il gli studenti possono scegliere un



- L'insegnante deve essere in grado di identificare quali studenti hanno incontrato difficoltà nello svolgimento dell'esercizio e di distinguere se ciò è dovuto alla mancanza di conoscenza del conteggio o all'uso di tablet.
- Sono disponibili schede da stampare e ritagliare per preparare la lezione. Potete scaricarle qui

Le stagioni

Sintesi						
Data	xxx Durata totale 60 min					
Oggetto	M4- Stagioni					
Gruppo di anno o	Gruppo anno: 3-6					
livello di istruzione						
Argomento	Le stagioni	Le stagioni				
principale						
Sottoargomenti o	Identificare la stagione					
concetti chiave	mettendo le stagioni in					
	contatto con	contatto con le proprie				
	emozioni					
	• imparare le	stagioni				
	attraverso i disp	ositivi PC e				
	saperle cantare					
Obiettivi di apprendim						
	lezioni è quello di creare					
	l'apprendimento e il					
	della stagione e delle					
emozioni.						
Materiale necessario						
 Carta/colla 						
Pc e diapositive	dimostrative					
• Colori						
Schema della lezione	<u> </u>					
D. 11	Durata	Guida	Osservazioni			
Riscaldamento	10 minuti	Con l'utilizzo del				
		computer e della				
		diapositiva				
		dimostrativa				
	10 minuti	("la stagione")				
	10 IIIIIuu	l'insegnante fa dire a				
	ogni bambino la sua					
Attività principale	stagione preferita 10 minuti i bambini imparano la					
линни ринсірию	10 IIIIIuu	stagione e le "canzoni				
		d'autunno" attraverso il				
		computer				
	20 minuti	circle time: stagioni ed				
	20 minuti	emozioni				
1	I					



Esercizio di valutazione			
Valutazione	Valutazione 20 minuti i bambini sono invitati		
		a disegnare la loro	
		stagione preferita	
Conclusioni e raccoma	ndazioni		
• Conclusioni, le	stagioni saranno meglio		
memorizzate se	associate a un'emozione.		
Raccomandazione per gli insegnanti:			
coinvolgere sem	pre i bambini in gruppi,		
in modo che tutti possano partecipare e			
dimostrare ciò c	he hanno imparato.		

Qualcuno può dirmi in generale che cosa ha fatto dal momento in cui si è svegliato oggi fino al vostro arrivo a scuola?

Qualcuno sa cos'è la routine? Cosa si intende per routine quotidiana? A qualcuno piace usare internet per trovare le foto? Bene, questo è ciò che faremo oggi...

Sintesi				
Data	XXX	Durata tota	ale 40min	
Oggetto		er trovare foto	o della nostra routine quotidiana (software	
	per browser web)			
Gruppo di anno o	Gruppo anno: 6+			
livello di istruzione				
Argomento	Individuare una routir	ne quotidiana	e cercare sul web una sua foto.	
principale				
Sottoargomenti o	 Gli studen 	ti devono	 Imparare cosa è una routine 	
concetti chiave	dimostrare di		• Identificare le routine	
	la tecnologia		quotidiane di base	
	• Tecniche di	ricerca sul	 Apprendimento delle abilità di 	
	Web		base della ricerca sul Web	
	 Salvataggio 	in una	(ricerca, salvataggio, recupero).	
	cartella			
Obiettivi di apprendi	mento			
	devono dimostrare di		ere in grado di associare una routine a un	
saper usare la	tecnologia (tablet),		npito specifico e a un momento della	
 Identificare ι 	ina routine che lo	_	rnata in modo da poter effettuare una	
studente esegu	studente esegue quotidianamente. ricerca efficace, ad esempio (mattina,			
	a utilizzare efficacemente pomeriggio, sera, notte, svegliarsi, alzarsi,			
	icerca per trovare una fare colazione, pranzare, cenare, andare a			
foto che mostr	i la routine quotidiana. scuola, iniziare la scuola, andare a casa,			
	arrivare a casa, guardare la TV, fare i compiti,			
		and	are a letto).	
Materiale necessario				



- Insegnante PC
- Proiettore / Lavagna elettronica Tablet / PC
- Penne/carta per scrivere i punti della routine giornaliera

in the morning	in the evening
I wake up	I watch TV
in the afternoon	at night
etc.	etc.



Schema della lezione			
	Durata	Guida	Osservazioni
Riscaldamento	3 minuti	Qualcuno può dirmi in generale che cosa ha fatto dal momento in	iniziate ponendo loro queste domande per renderli entusiasti e
		cui si è svegliato oggi fino al vostro arrivo a scuola? Qualcuno sa cos'è la routine? Cosa si intende per routine quotidiana? A qualcuno piace usare	desiderosi di ascoltare ciò che avete in mente
		internet per trovare foto? Bene, questo è ciò che faremo oggi	
	2 minuti	Mostrate loro una presentazione in PowerPoint per spiegare cosa intendiamo per routine generale (mattina, pomeriggio, sera, notte, svegliarsi, alzarsi, mangiare, ecc.	Introdurre l'argomento e Titolo dell'attività
Attività principale	5 minuti	colazione, ecc.) Mostrare loro come effettuare una ricerca efficace sul web e come salvare le foto che preferiscono.	sarà sufficiente una semplice ricerca. A seconda delle conoscenze della classe
	20 minuti	Gli studenti devono scrivere la loro routine quotidiana. Poi devono usare il loro PC/Tablet per cercare e trovare una foto particolare sul web che mostri la	gli studenti possono lavorare in gruppo a seconda della disponibilità di risorse e dei vincoli temporali



r			
		specifica	
		attività/routine.	
		 Dovrebbero 	
		poi salvare le	
		foto.	
	5 minuti	L'insegnante	L'insegnante deve
		raccoglierà poi tutte le	scegliere
		foto e, con il proiettore,	routine diversa da
		ne mostrerà alcune in	studente diverso
		modo casuale,	
		mostrando varie routine	
Esercizio di valutazio			
Valutazione	5 minuti	Per ognuno di essi gli	
		studenti devono	
		riconoscere quale	
		routine dimostra.	
		L'insegnante	
		verificherà quante	
		routine gli studenti	
		sono riusciti a	
		identificare e quante	
		foto sono riusciti a	
		salvare. Potranno	
		inoltre verificare la	
		relatività della routine	
		con la	
		foto salvate	
Conclusioni e raccom	andazioni		
• Si tra	atta di una lezione	Una solu	zione alternativa alla lezione
anticip	ata che potrebbe	potrebbe	e essere quella di mostrare le
	possibile a seconda	varie rou	itine sul proiettore di classe o
del li	vello di TIC della	alla lava	gna e chiedere agli studenti
classe.			e alla lavagna e cerchiare la
• Gli	studenti possono	routine o	
1	re in gruppo		



Oggi sarai un reporter del nostro asilo!!!

La vostra missione è creare un piccolo video su qualcosa e poi presentare la vostra storia alla classe!!!

Vi piace guardare i video? Vi piace usare la fotocamera dei vostri tablet? Ecco la vostra missione....

Sintesi			
Data	XXX	Durata totale	40 min
Oggetto	Usare la tecnologia per o	conoscere le parti del corp	0
Gruppo di anno o	Gruppo anno: 4-6		
livello di istruzione			
Argomento	Storia di un reporter sull	e parti del corpo	
principale			
Sottoargomenti o	Utilizzo efficace dei tablet Imparare a identificare i		
concetti chiave	 Possibilità di a 	sen	si
	applicazioni specifiche • Imparare a identificare		
	 Analizzare una 		ie parti del corpo
	corpo/un senso		prendimento delle
			zioni di base (scattare
		foto	o, salvare, recuperare)
Obiettivi di apprendim			
	ono dimostrare di saper		enso che l'insegnante sta
usare la tecnolog	2	spiegando	
	nprendere che cos'è ogni	Creare un video	
	arte del corpo dobbiamo		tato delle proprie scelte
usare.		video	
Capacita di pre alla classe	sentare la propria storia		
Materiale necessario			
Insegnante PC			
Proiettore / Lava	agna elettronica		
Tablet / Smart P			
Schema della lezione			
	Durata	Guida	Osservazioni
Riscaldamento	2 minuti	Oggi sarai un reporter	Iniziate ponendo loro
		per la nostra scuola	
		materna!!! La tua	renderli entusiasti e
		missione è creare un	desiderosi di ascoltare
		piccolo video su	ciò che avete in
		qualcosa e poi	mente
		presentare la tua storia	
		alla classe!!!	



	Τ	17	
		Vi piace guardare i	
		video? Vi piace usare la	
		fotocamera dei vostri	
		tablet? Ecco la vostra	
	2 : .:	missione.	T 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
	3 minuti	Mostrate loro una	L'obiettivo principale
		presentazione in	di questa lezione è
		PowerPoint che	quello di riuscire a
		introduce i Cinque	trovare la parte del
		Grandi Sensi (vista,	corpo che l'insegnante
		udito, olfatto, gusto,	implicherà.
		tatto).	L'introduzione dei
			sensi serve
			semplicemente a
			portare l'elemento del
		B' 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	gioco e della scoperta.
Attività principale	5 minuti	Distribuire le tavolette	Assicuratevi che
		e le istruzioni d'uso di	sappiano come
		base	riprendere e salvare un
	20 : .:	Tr. A. A.	video.
	20 minuti		re questa attività a vari
		livelli di difficoltà.	. 1, 1, 1
			tione molto semplice che
		mostra le varie parti del	
			zione può avere solo
		un'introduzione dei cinqu	rci solo brevi video e gli
		studenti dovrebbero indo	•
		utilizzati in ogni video	ovinate ii seliso.
			anno i loro tablet/smart
			giro per la classe a
			orpo equivalente dei loro
		giocattoli per realizzare	
Esercizio di valutazion	e		
Valutazione	10 minuti	Gli studenti devono	
		tornare ai loro	
		gruppi/sedute e	
		controllare che il loro	
		video sia corretto. Se si	
		verificano problemi	
		tecnici, lo studente	
		deve riprendere il	
		video.	
		La valutazione video	
		può essere effettuata	
		quando l'insegnante chiede agli studenti di	
		presentare i loro video	
		alla classe. Questo non	
		dovrebbe richiedere	
		più di 2 minuti per ogni	
		studente. (la	
		valutazione richiederà	
		valutazione richiedera	



		2 lezioni per essere completata).	
		1	
		Lo studente deve aver	
		fatto delle riprese video	
		delle cinque diverse	
		parti del corpo che	
		utilizziamo per il	
		sensi (vista, udito,	
		olfatto, gusto, tatto)	
Conclusioni e raccoma	ndazioni		
Questa lezione può esse	re ulteriormente estesa a	Per valutare le loro conos	scenze l'insegnante può
2 lezioni a seconda del	numero di studenti e se	preparare un Kahoot!	in modo che tutti gli
hanno lavorato individua	almente o in gruppo.	studenti possano	
		partecipare	

Chi sa cos'è un detective? Chi vuole essere un detective? Chi è disposto a fare la lezione di oggi fuori in cortile e a fare il detective allo stesso tempo?

Sintesi			
Data	XXX	Durata tota	ale 40 min
Oggetto	Usare la tecnologia per i	dentificare le	forme
Gruppo di anno o livello di istruzione	Gruppo anno: 4-6		
Argomento principale	Caccia al detective per noi	trovare le for	rme - Riconoscere le forme intorno a
Sottoargomenti o concetti chiave	 Utilizzo efficace dei tablet Possibilità di accedere ad applicazioni specifiche Analizzare una forma per determinare dove trovarla Imparare a identificare le forme Imparare i colori di base Apprendimento delle funzioni di base (scattare foto, salvare, recuperare) 		
Obiettivi di apprendim	ento		
Gli studenti dev usare la tecnolo foto ORIGINAI fare (come tro scattare una foto	rono dimostrare di saper gia (tablet), analizzare le LI e capire cosa devono vare le stesse forme e	ind Dir tav Ric Cor	alizzare le foto ORIGINALI per ovinare dove si trovano le forme. nostrare la conoscenza dell'uso della oletta onoscere forme e colori nfronto tra la foto ORIGINALE e ella scattata
Materiale necessario			



- PC / proiettore / elettronica per insegnanti
- Lavagna bianca
- Tablet / Smart Phone





Schema della lezione			
	Durata	Guida	Osservazioni
Riscaldamento	3 minuti	Chi sa cos'è un detective? Chi vuole essere un detective? Chi è disposto a fare la lezione di oggi fuori in cortile e a fare il detective allo stesso tempo?	iniziate ponendo loro queste domande per renderli entusiasti e desiderosi di ascoltare ciò che avete in mente
	2 minuti	Caccia al detective per trovare le forme - Riconoscere le forme intorno a noi	Introdurre l'argomento e il titolo dell'attività. Gli studenti possono essere divisi in gruppi di 2 o 3 persone.
Attività principale	5 minuti	Distribuire i tablet e l'utilizzo di base istruzioni	Assicuratevi che sappiano come scattare una foto e salvarla.
	20 minuti	oggetti di forme diverse. un triangolo e un rettan una dozzina di foto delle per il cortile e conservar esporle nel proiettore di solito i più difficili da trovare nei raggi delle quadrati e i rettangoli si nei battiscopa dei portic ad esempio sui campane estremità dei tubi, sull giocattoli che abbiamo portare l'iPad in giro p queste forme. Una volta all'applicazione fotocam In questo modo avranno	e per il cortile per trovare Un quadrato, un cerchio, golo. Dovrebbe scattare e forme che trova in giro le in un album sull'iPad o classe I triangoli sono di trovare, ma si possono auto e delle biciclette. I trovano nelle ringhiere e i. I cerchi sono ovunque, elli delle biciclette, sulle le ruote dei milioni di o. Gli studenti devono per il cortile per trovare trovate, devono passare era per scattare una foto. o una raccolta delle foto loro foto per poterle
Esercizio di valutazion Valutazione	10 minuti	torners in classes man	
valutazione	10 mmuu	tornare in classe per controllare le foto ORIGINALI con	



quelle scattate dagli studenti.	
Gli studenti devono essere valutati in base all'accuratezza delle loro foto, se sono riusciti a trovare le forme indicate, ma anche in base a quanto le loro foto reali si avvicinano a quelle che l'insegnante aveva come ORIGINALI.	

Conclusioni e raccomandazioni

Questa lezione può essere modificata in vari modi:

- Ad esempio, a seconda della quantità di tablet/smart phone, gli studenti possono lavorare individualmente o in gruppi di 2-3 persone.
- L'insegnante può introdurre le forme e permettere agli studenti di trovare e fotografare i propri oggetti.

L'insegnante può sottolineare all'inizio della lezione che le foto scattate devono essere esattamente (livello di zoom) come quelle mostrate all'inizio della lezione, in modo da identificare il livello di osservazione degli studenti.



4.4 Guida all'apprendimento - INGEGNERIA

PIANO DI LEZIONE

La routine quotidiana

Sintesi			
Data		Durata totale	60 minuti
Oggetto		pegnati a distinguere il	
		lere la routine quotidiana	di questi due momenti
	della giornata		
Gruppo di anno o	4-6 anni		
livello di istruzione	~ ''		
Argomento	Sviluppare il concetto di	aspetti cardinali e ordinar	rı dei nombri naturalı
principale	т : .:		
Sottoargomenti o concetti chiave	• I pianeti.	••	
concetti chiave	Come funziona		
	solare Forma e	dimensioni	
	dei pianeti.	à frani à	
	 Quando il sole giorno, quando 		
	fuori è notte	ia iulia C	
Obiettivi di apprendim			
Raggruppare l'idea che i			
alternando giorno e notte			
	o della terra attraverso il		
gioco			
Materiale necessario			
 Palloncini 			
 Cartone 			
• Colla			
 Pastelli 			
Computer con in	nternet		
Schema della lezione			
D. I.	Durata	Guida	Osservazioni
Riscaldamento	10 minuti	Inizieremo mostrando	
		un llimma sina dal gala a	
		l'immagine del sole e	
		della luna spiegando che una rappresenta	
		il giorno e l'altro la	
		notte	
Attività principale	10 minuti	In un'immagine, ci	
		sono due bambini	
		da due diverse parti del	
		mondo, uno dorme e	



Т	
	l'altro va a scuola. Può
	spiegare come sia
	non sempre la notte nei
	paesi.
10 minuti	Gioco didattico -
	l'insegnante chiede ai
	bambini di posizionare
	il numero indicato di
	palline del pannello sul
	nastro.
10	
10 minuti	L'insegnante con una
	luce flash riproduce il
	movimento del sole e
	spiega il movimento.
10 minuti	Dopo aver spiegato le
	immagini, l'insegnante
	farà alcune domande
	per sapere quali idee
	hanno sviluppato i
	bambini.
10 minuti	L'insegnante mostrerà
	la diapositiva delle
	routine quotidiane e i
	bambini dovranno
	individuare quali
	*
	appartengono alla notte
T ' ' I' I ' '	e quali al giorno.
Esercizio di valutazione	C: I:
	Gioco di
	squadra, due squadre,
	una che rappresenta il
	giorno e l'altra la luna, i
	bambini dovranno
	disegnare quale routine
	quotidiana
	preferiscono in quel
	momento della
	giornata.
Conclusioni e raccomandazioni	
Attraverso giochi manuali e robotici,	i
bambini devono essere in grado	
spiegare la differenza tra giorno e notte	
la routine quotidiana di ogni momento.	
	di
approfondire ulteriormente l'argoment	
soprattutto lasciando che il bambino u	isi
la sua immaginazione.	

Le stagioni



Sintesi			
Data		Durata totale	60 min
Oggetto	M4- Stagioni		
Gruppo di anno o	Gruppo anno: 3-6		
livello di istruzione			
Argomento	Le stagioni		
principale			
Sottoargomenti o	 Identificare la 	stagione	
concetti chiave	mettendo le s	stagioni in	
	contatto con	le proprie	
	emozioni		
	• imparare le	stagioni	
	attraverso i disp	ositivi PC e	
	saperle cantare		
Obiettivi di apprendim			
L'obiettivo delle lezioni			
della stagione	nto e il riconoscimento		
e le emozioni			
Materiale necessario			
Carta/colla			
• Pc e diapositive	dimostrative		
Colori	dimostrative		
Schema della lezione			
Softenia della regione	Durata	Guida	Osservazioni
Riscaldamento	10 minuti	Con l'utilizzo del	
		computer e della	
		diapositiva	
		dimostrativa	
	40 1 1	la stagione	
	10 minuti	l'insegnante fa dire a	
		ogni bambino la sua	
Attività principale	10 minuti	stagione preferita	
Attività principale	10 mmuli	I bambini imparano la stagione e le "canzoni	
		d'autunno" attraverso il	
		computer.	
	20 minuti	circle time: stagioni ed	
		emozioni	
Esercizio di valutazion			
Valutazione	20 minuti	I bambini sono invitati	
		a disegnare la loro	
Constant		stagione preferita	
Conclusioni e raccoma			
, · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	le stagioni saranno		
memorizzate nun'emozione.	neglio se associate a		
	na nar ali incagnosti		
	ne per gli insegnanti: npre i bambini in gruppi,		
conivoigere sen	ipic i bambim in gruppi,		



in modo che tutti possano partecipare e
dimostrare ciò che hanno imparato.

Numeri

Sintesi			
Data		Durata totale	60 minuti
Oggetto	Modulo 4 - Numeri		
Gruppo di anno o	4-6 anni		
livello di istruzione			
Argomento		numeri giocando sia manu	almente che con l'ausilio
principale	dell'interfaccia		
	computer		
Sottoargomenti o	 Identificare i 		
concetti chiave	all'interno di un contesto		
	• Imparare a	contare	
	correttamente fii		
	Riconoscere i nu		
	all'interno di un	insieme di	
	numeri		
Obiettivi di apprendim			
	e lezioni è riconoscere i		
	rso nastri, disegni e il		
computer. Materiale necessario			
Colore ad acquaCarta	,		
	di presentazione		
Pastelli	di presentazione		
Palloncini			
	ui i bambini possono		
giocare contando			
Schema della lezione			
	Durata	Guida	Osservazioni
Riscaldamento	10 minuti	Con l'utilizzo del	
		computer e della	
		diapositiva	
		dimostrativa	
		spiegare i numeri	
	10 minuti	L'insegnante dirà ai	
		bambini di disegnare le	
		loro manine e di	
Autota v · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	10	contare insieme le dita.	
Attività principale	10 minuti	L'insegnante darà a	
		ogni bambino degli oggetti e ogni bambino	
		dirà quanti sono	
		una quanti sono	



		T	T
	10 minuti	Ogni bambino dovrà	
		prendere la quantità di	
		palloncini in base	
		sul numero che	
		l'insegnante ha detto	
	10 minuti	L'insegnante mostrerà	
		nuovamente i numeri	
		sul computer e i	
		bambini dovranno	
		metterli in ordine dal	
		più piccolo al più	
		grande.	
Esercizio di valutazion	e	1 5	
Valutazione	10 minuti	L'insegnante forma un	
v aracazione		cerchio e assegna a	
		ciascuno un numero,	
		quando l'insegnante	
		dice un numero i	
		bambini che hanno	
		quel numero devono	
		saltare e battere le	
		mani.	
Conclusioni e raccoma	ndazioni	mum.	
	attraverso il gioco, la		
	•		
dormana ima	tecnologia, i bambini		
numari darma	arare e riconoscere i		
scriverli corretta	nno anche imparare a		
	ne per gli insegnanti:		
	npre i bambini in gruppi,		
	tti possano partecipare e		
dimostrare ciò c	the hanno imparato.		



Parti del corpo

Di quali parti è composto il mio corpo?

Sintesi			
Data		Durata totale	75 minuti
Oggetto	Parti del corpo		
Gruppo di anno o	4-6 anni		
livello di istruzione			
Argomento	Gli studenti imparano i i	nomi delle parti del corpo	e la loro posizione.
principale	Gli studenti imparano a capire le somiglianze e le differenze delle parti del		
	corpo tra loro e con i con	mpagni di classe.	
Sottoargomenti o			
concetti chiave			
Obiettivi di apprendin	iento		
	idiane degli studenti	~ ~	oordinazione motoria del
	nparano a percepire se	proprio schema	corporeo
_	lo spazio che li circonda.		
	e a distinguere lo spazio		
	pazio corporeo virtuale.		
Materiale necessario			
• PC			
 Carta 			
Forbice			
 Giornale 			
• Carte			
Schema della lezione			
	Durata	Guida	Osservazioni
Riscaldamento	10 minuti	conoscenza reciproca	
		e spiegazione del	
		laboratorio	
	02 minuti	Introduzione di un	
		nuovo argomento o	
		continuazione di una	
Atticità variancia alla	10 minuti	lezione precedente	
Attività principale	10 minuti	Gioco di	
		riconoscimento delle	
	05 minuti	parti del corpo	
	05 minuti	parti del corpo Ballare con la canzone	
	05 minuti	parti del corpo Ballare con la canzone "Me!	
	05 minuti	parti del corpo Ballare con la canzone "Me! I bambini imitano la	
		parti del corpo Ballare con la canzone "Me! I bambini imitano la volpe.	
	05 minuti 20 minuti	parti del corpo Ballare con la canzone "Me! I bambini imitano la volpe. gioco al computer di	
		parti del corpo Ballare con la canzone "Me! I bambini imitano la volpe. gioco al computer di toccare le parti del	
		parti del corpo Ballare con la canzone "Me! I bambini imitano la volpe. gioco al computer di toccare le parti del corpo menzionate da	
		parti del corpo Ballare con la canzone "Me! I bambini imitano la volpe. gioco al computer di toccare le parti del	
		parti del corpo Ballare con la canzone "Me! I bambini imitano la volpe. gioco al computer di toccare le parti del corpo menzionate da il gioco impara una	



	20 minuti	che lo insegna dal computer. Disegnare un bambino o una bambina con	
		tutte le parti del corpo.	
Esercizio di valutaz	ione		
Valutazione	10 minuti	 esercizio di respirazione per insegnare a prestare attenzione e a sentire tutte le parti del corpo discussione: in quale parte del corpo proviamo le emozioni? 	
Conclusioni e raccomandazioni			
 evidenziare l'importanza del nostro corpo e di quello degli altri Per l'insegnante: rafforzare la correlazione tra il corpo e gli stati emotivi 			

Colori e forme

Sintesi			
Data		Durata totale	60 minuti
Oggetto	Modulo 4 - Colori e form	ne	
Gruppo di anno o	3-6 anni		
livello di istruzione			
Argomento	I bambini saranno coinvolti nell'attività di gruppo sperimentando colori e		
principale	forme ed esprimendo le		
Sottoargomenti o	Identificare colori e forn	ne	
concetti chiave	Saper discriminare		
	forme e colori insieme e		
	saper dare loro un nome		
Obiettivi di apprendim			
L'obiettivo delle lezioni			
	o e il riconoscimento dei		
colori di base e riconoscimento delle for	secondari insieme al		
Materiale necessario	ille		
Pc e diapositive	dimagtrativa		
Reticolato	uniostrative		
	on frecce colorate		
• Carte laminate C	on frecce colorate		
Schema della lezione			
Schema dena lezione	Durata	Guida	Osservazioni
Riscaldamento	10 minuti	Con l'uso del computer	O SOCI TUZIVIII
		e la diapositiva	
		dimostrativa	
		spiegare le forme e i	
		colori	
Attività principale	10 minuti	L'insegnante fa dire a	
		ogni bambino il suo	
		colore preferito	



10 minuti	L'insegnante darà a ciascun bambino degli oggetti e ognuno di loro dirà quanti sono.
10 minuti	L'insegnante mostrerà le forme semplici e incoraggerà i bambini per riconoscerli e disegnarli
Esercizio di valutazione	
Canalusiani a vaccamendariani	con il gioco della rete i bambini rafforzano ciò che hanno imparato guidando i loro compagni di classe in muoversi nel gioco guidandolo secondo le indicazioni dei colori.

Conclusioni e raccomandazioni

- Conclusioni, attraverso il gioco, la manualità e la tecnologia, i bambini dovranno imparare e riconoscere i colori e le forme.
- Raccomandazione per gli insegnanti: coinvolgere sempre i bambini in gruppi, in modo che tutti possano partecipare e dimostrare ciò che hanno imparato.



4.5. Guida all'apprendimento - Matematica

PIANO DI LEZIONE

La routine quotidiana

Sintesi			
Data		Durata totale	60 minuti
Oggetto	soprattutto, a comprend della giornata	pegnati a distinguere il ere la routine quotidiana	
Gruppo di anno o livello di istruzione	4-6 anni		
Argomento principale	Sviluppare il concetto di	aspetti cardinali e ordinal	ri dei nombri naturali
Sottoargomenti o concetti chiave	 I pianeti. Come funziona solare Forma e dei pianeti. Quando il sole giorno, quando fuori è notte 	dimensioni è è fuori è	
Obiettivi di apprendim	ento		
Raggruppare l'idea che i	bambini hanno di		
alternando giorno e notte			
Descrivere il movimente	o della terra attraverso il		
gioco			
Materiale necessario			
 Palloncini 			
 Cartone 			
• Colla			
 Pastelli 			
Computer con in	nternet		
Schema della lezione			
	Durata	Guida	Osservazioni
Riscaldamento	10 minuti	Inizieremo mostrando	
		un	
		l'immagine del sole e	
		della luna spiegando	
		che una rappresenta	
		il giorno e l'altro la	
		notte	
Attività principale	10 minuti	In un'immagine, ci	
		sono due bambini	
		da due diverse parti del	
		mondo, uno dorme e	



		1.1.	T
		l'altro va a scuola. Può	
		spiegare come sia	
		non sempre la notte nei	
		paesi.	
10	minuti	Gioco didattico -	
	IIIIIGU	l'insegnante chiede ai	
		•	
		bambini di posizionare	
		il numero indicato di	
		palline del pannello sul	
		nastro.	
10	minuti	L'insegnante con una	
		luce flash riproduce il	
		movimento del sole e	
		spiega il movimento.	
10	minuti		
10	iiiiiiuu	Dopo aver spiegato le	
		immagini, l'insegnante	
		farà alcune domande	
		per sapere quali idee	
		hanno sviluppato i	
		bambini.	
10	minuti	L'insegnante mostrerà	
		la diapositiva delle	
		routine quotidiane e i	
		bambini dovranno	
		appartengono alla notte	
		e quali al giorno.	
Esercizio di valutazione			
		Gioco di	
		squadra, due squadre,	
		una che rappresenta il	
		giorno e l'altra la luna, i	
		bambini dovranno	
		disegnare quale routine	
		quotidiana	
		preferiscono in quel	
		momento della	
		giornata.	
Conclusioni e raccomanda			
	nanuali e robotici, i		
bambini devono e	essere in grado di		
spiegare la differenz	za tra giorno e notte e		
la routine quotidiana			
Consigliamo agli	•		
	ormente l'argomento,		
	o che il bambino usi		
la sua immaginazion	ie.		

Numeri



Sintesi			
Data		Durata totale	60 minuti
Oggetto	Modulo 4 - Numeri	var ava totale	OV IIIIIMU
Gruppo di anno o	4-6 anni		
livello di istruzione			
Argomento	Imparare a riconoscere i	numeri giocando sia manu	almente che con l'ausilio
principale	dell'interfaccia	-	
	computer		
Sottoargomenti o	Identificare i numeri all'interno di un contesto		
concetti chiave			
	Imparare a contare co	orrettamente	
	fino a 10 Riconoscere i num	eri anche	
	all'interno	ci i anche	
	un insieme di numeri		
Obiettivi di apprendim			
L'obiettivo delle lezioni			
numeri attraverso nastri,	, disegni e		
il computer.			
Materiale necessario			
Colore ad acqua	l		
• Carta	1.		
_	di presentazione		
Pastelli			
Palloncini			
• Oggetti con c	eui i bambini possono		
• conteggio			
Schema della lezione		<u> </u>	
	Durata	Guida	Osservazioni
Riscaldamento	10 minuti	Con l'uso del computer	
		e della diapositiva di	
		presentazione spiegare	
		i numeri	
	10 minuti	L'insegnante dirà ai	
		bambini di disegnare le	
		loro manine e di contare insieme le dita.	
Attività principale	10 minuti	L'insegnante darà a	
manus principale	10 mmuu	ciascun bambino degli	
		oggetti e ognuno di	
		loro dirà quanti sono.	
	10 minuti	Ogni bambino dovrà	
		prendere la quantità di	
		palloncini in base	
		sul numero che	
	10 minuti	l'insegnante ha detto	
	10 minuti	L'insegnante mostrerà nuovamente i numeri	
		sul computer e i	
		bambini dovranno	
		metterli in ordine dal	



		più piccolo al più grande.	
Esercizio di valutazione	e		
Valutazione	10 minuti	L'insegnante forma un cerchio e assegna a ciascuno un numero, Quando l'insegnante dice un numero, i bambini che hanno quel numero devono saltare e battere le mani.	
Conclusioni e raccoma	ndazioni		
Conclusioni, attraverso il gioco, la manualità e la tecnologia, i bambini dovranno imparare e riconoscere i numeri, dovranno anche imparare a scriverli correttamente. Raccomandazione per gli insegnanti: coinvolgere sempre i bambini in gruppi, in modo che tutti possano partecipare e dimostrare ciò che hanno imparato.			



La matematica nella mia vita

Sintesi			
Data		Durata totale	90 minuti
Oggetto	Matematica - La mia rou	itine quotidiana	
Gruppo di anno o	5-6 anni	-	
livello di istruzione			
Argomento	Familiarizzare i bambir	i con i concetti di: "più	piccolo", "più grande",
principale	"uguale" sulla base delle		
Sottoargomenti o	Sviluppare i	concetti di	
concetti chiave	"meno", "più",		
	quantità".		
	Riconoscimento	di frutta e	
	verdura		
	• Sviluppare il	concetto di	
	"dimensione deg		
Obiettivi di apprendim			
• •	omprensione dei concetti	 Migliorare la co 	mprensione del concetto
* *	, "più grande", "uguale".	di tempo	1
	apacità di identificare i	• Sviluppare le co	ompetenze per preparare
punti in comune		un pasto sano	
Materiale necessario		1	
illustrazioni di r	iscaldamento	frutta, verdura, utensili da cucina	
grafici delle atti	vità quotidiane	 foglio di lavoro 	
Schema della lezione		8	
	Durata	Guida	Osservazioni
Riscaldamento	5 minuti	Ginnastica illustrata -	
		l'insegnante mostra ai	
		bambini le immagini	
		degli esercizi che	
		(stare in piedi su una	
		gamba sola, jumping	
		jack, squat, ecc.) e i	
		bambini eseguono gli	
		esercizi.	
	5 minuti	L'insegnante discute	
		con i bambini la loro	
Attività principale		routine quotidiana,	
		utilizzando diverse	
		prospettive temporali:	
		prospettive temporali: ciò che hanno già fatto	
		prospettive temporali: ciò che hanno già fatto oggi, ciò che stanno	
		prospettive temporali: ciò che hanno già fatto oggi, ciò che stanno facendo ora, ciò che	
	15	prospettive temporali: ciò che hanno già fatto oggi, ciò che stanno facendo ora, ciò che faranno più tardi.	
	15 minuti	prospettive temporali: ciò che hanno già fatto oggi, ciò che stanno facendo ora, ciò che faranno più tardi. Discutere altri	Elenco di
	15 minuti	prospettive temporali: ciò che hanno già fatto oggi, ciò che stanno facendo ora, ciò che faranno più tardi. Discutere altri argomenti:	comportamenti
	15 minuti	prospettive temporali: ciò che hanno già fatto oggi, ciò che stanno facendo ora, ciò che faranno più tardi. Discutere altri argomenti: • Evidenziare i	comportamenti quotidiani esemplari:
	15 minuti	prospettive temporali: ciò che hanno già fatto oggi, ciò che stanno facendo ora, ciò che faranno più tardi. Discutere altri argomenti:	comportamenti



	20 minuti 3 minuti	i comuni a tutti i bambini. Classificare le illustrazioni delle attività quotidiane in comuni e separate. Confrontare le dimensioni degli insiemi: "meno", "più", "lo stesso". Gioco di parole basato sulle illustrazioni del punto precedente con le attività quotidiane - i bambini capovolgono le immagini, le mischiano. L'insegnante divide i bambini in due squadre, una delle quali disegna l'immagine e la mostra all'altra. L'altra squadra indovina, segnando punti Attività finali per esercitare i concetti di	arrivo all'asilo, seconda colazione all'asilo, attività all'asilo, pranzo, gioco dei bambini, toilette serale, cena, sonno.
		"più", "meno", "uguale": Conteggio dei punti segnati, determinazione della squadra vincente.	
	30 minuti	Preparare insieme un pasto sano - classificare gli alimenti in frutta e verdura, preparare due insalate in due squadre, assaggiare.	
Esercizio di valutazione			
Valutazione	10 minuti	Valutazione	Compilazione della scheda di lavoro: verifica della comprensione di termini come "meno", "più", "lo stesso". quantità"; set da colorare secondo le istruzioni dell'insegnante.



Conclusioni e raccomandazioni

- Dopo queste attività, i bambini sono in grado di classificare, contare e valutare le dimensioni degli insiemi sulla base delle attività quotidiane.
- I bambini sono anche in grado di separare frutta e verdura e di preparare un pasto sano.

PIANO DI LEZIONE

Parti del corpo

Di quali parti è composto il mio corpo?

Sintesi			
Data		Durata totale	75 minuti
Oggetto	Parti del corpo		
Gruppo di anno o	4-6 anni		
livello di istruzione			
Argomento	Gli studenti imparano i nomi delle parti del corpo e la loro posizione.		
principale	Gli studenti imparano a comprendere le somiglianze e le differenze del		
	corpo		
Q	parti tra sé e i compagni	dı classe	
Sottoargomenti o			
concetti chiave	4 .		
Obiettivi di apprendin		- Crilingua a la ca	
	idiane degli studenti	1.1	pordinazione motoria del
	Gli studenti imparano a percepire se proprio schema corporeo		
	stessi, gli altri e lo spazio che li circonda. • Imparano anche a distinguere lo spazio		
	pazio corporeo virtuale.		
Materiale necessario	bazio corporco virtuale.		
• PC			
• Carta			
• Forbice			
• Giornale			
• Carte			
Carte			
Schema della lezione			
	Durata	Guida	Osservazioni
Riscaldamento	10 minuti	conoscenza reciproca	
		e spiegazione del	
		laboratorio	
	2 minuti	Introduzione di un	
		nuovo argomento o	
		continuazione di una	
Autivity's material 1	10	lezione precedente	
Attività principale	10 minuti	Gioco di riconoscimento delle	
		parti del corpo	
	05 minuti	Ballare con la canzone	
	os minun	"Me!	
		I bambini imitano la	
		volpe.	
	I .	1	I .



	20 : 4:	1 1 1		
	20 minuti	gioco al computer di		
		toccare le parti del		
		corpo menzionate da		
		il gioco		
		Imparare una		
		filastrocca sulle parti		
		del corpo guardando la		
		ragazza che la insegna		
		dal computer.		
	20 minuti	Disegnare un bambino		
		o una bambina con		
		tutte le parti del corpo		
Esercizio di valutazion	e			
Valutazione	10 minuti	Valutazione	 esercizio di respirazione per insegnare a prestare attenzione e a sentire tutte le parti del corpo discussione: in quale parte del corpo proviamo le emozioni? 	
Conclusioni e raccomandazioni				
evidenziare l'importanza del nostro corpo e di quello degli altri				

- evidenziare l'importanza del nostro corpo e di quello degli altri
 Per l'insegnante: rafforzare la correlazione tra corpo e stati emotivi



Colori e forme

Sintesi			
Data		Durata totale	60 minuti
Oggetto	Modulo 4 - Colori e forme		
Gruppo di anno o	3-6 anni		
livello di istruzione			
Argomento	I bambini saranno coinvolti nell'attività di gruppo sperimentando colori e		
principale	forme ed esprimendo le loro preferenze.		
Sottoargomenti o	Identificare colori e forme		
concetti chiave	Saper discriminare		
	forme e colori insieme e		
	saper dare loro un nome		
Obiettivi di apprendim			
L'obiettivo delle lezioni			
	o e il riconoscimento dei		
colori di base e			
riconoscimento delle for	rme		
Materiale necessario			
_	di presentazione		
 Reticolato 			
	con frecce colorate		
• Carta			
Schema della lezione			
	Durata	Guida	Osservazioni
Riscaldamento	10 minuti	Con l'utilizzo del	
		computer e della	
		diapositiva	
		dimostrativa	
		Spiegare le forme e i colori	
Attività principale	10 minuti	L'insegnante fa dire a	
Attività principale	10 mmuti	ogni bambino il suo	
		colore preferito	
	10 minuti	L'insegnante darà a	
	10 Illinati	ciascun bambino degli	
		oggetti e ognuno di	
		loro dirà quanti sono.	
	10 minuti	L'insegnante mostrerà	
		le forme semplici e	
		incoraggerà i bambini a	
		riconoscerle e a	
		disegnarle.	
Esercizio di valutazione	e		
		Con il gioco della rete i	
		bambini rafforzano ciò	
		che hanno imparato	
		guidando i loro	
		compagni a muoversi	



	nel gioco in base alle	
	indicazioni dei colori.	

- Conclusioni, attraverso giochi, manualità e tecnologia, i bambini dovranno imparare e riconoscere colori e forme.
- Raccomandazione per gli insegnanti: coinvolgere sempre i bambini in gruppi, in modo che tutti possano partecipare e dimostrare ciò che hanno imparato.



4.6. Guida all'apprendimento -Robotica educativa

PIANO DI LEZIONE

BEEBOT Mat Contare da 1 a 10

Programmiamo il nostro primo robot!

Sintesi			
Data		Durata totale	2h30- 3h
Oggetto	Programmiamo il nostro		
		o a gestire e programmare	il robot.
Gruppo di anno o	4 - 5 anni		
livello di istruzione	T. 1 ' 1' 1 '	1.	11.1 11.1
Argomento	L'obiettivo di questa lezione è realizzare un programma di base con il robot Bee-Bot. Utilizzando i numeri da 1 a 10		
principale Sattagramenti a			-1iii
Sottoargomenti o concetti chiave	 Essere sicuri nuove attività, p 	-	oluzione dei problemi
concetti cinave	e parlare in	_	prendimento cooperativo oduzione alla robotica
	familiare.	• **	icativa
	• Scopri i	robot	Icativa
	programmabili	10001	
Obiettivi di apprendim	2 2		
Contare da 1 a 1		• Conoscere le	funzioni di un robot
	modo cooperativo per	BeeBot.	
raggiungere un o	obiettivo	Programmare il	robot Bee-Bot
Materiale necessario			
Guida all'uso di		• Un set di carte comando Bee-Bot per	
Un robot Beebo		gruppo)	
Una scheda Bee	1 0 11		dei ruoli delle api-robot
_	per lavorare con i numeri	per gruppo.	
per gruppo)		• forbici	
Schema della lezione	nastro adesivo		
Schema dena lezione	Durata	Guida	Osservazioni
Riscaldamento	10 minuti	Coinvolgete gli	L'insegnante può
Riscataamento	10 mmati	studenti chiedendo loro	invitare alcuni studenti
		di descrivere ciò che	a condividere la loro
		hanno	risposta.
		vedere quando	con un compagno di
		l'insegnante tiene in	banco, quindi invitare
		mano un Bee-Bot.	alcuni studenti a
			condividere la loro
	15	D: 1 . 1 . 1 . 1	risposta con la classe.
	15 minuti	Ricordate agli studenti	L'insegnante può
		che abbiamo bisogno di un programma per	incoraggiare la classe chiedendo: Possiamo
		comunicare con il	Cineuciiuo. Fossiaiiio
		comunicate con II	



		robot (in questo caso utilizzando un linguaggio speciale basato sulle frecce).	comunicare con il robot usando lo stesso linguaggio con cui parliamo tra di noi? Perché no? Come possiamo comunicare con i robot? Come si chiama questo "modo di comunicare" con le macchine?
	15-20 minuti	Dite agli studenti che insegneranno al loro Bee-Bot ad imparare i numeri da 1 a 10.	Se l'insegnante lo ritiene necessario, ripassa i numeri da 1 a 10.
Attività principale	10 minuti	Spiegate alla classe che aiuteremo il robot Bee-Bot a contare da 1 a 10 . Progettazione di un programma e trasmissione delle istruzioni al robot.	L'insegnante può motivare il studenti chiedendo. Voi vogliamo che il robot ci aiuti contare?
Esercizio di valutazione	e		
Conclusioni e raccoma	ndazioni		
Conclusioni e l'accoma	IIII		

Creiamo la storia delle stagioni

Come progettare la nostra prima avventura grafica con l'app ScratchJr?

Sintesi		
Data	Durata totale 3-4 ore	
Oggetto	ScratchJr è un linguaggio di programmazione per bambini a partire dai	
	cinque anni. I bambini creeranno la loro storia animata interattiva. La storia	
	descriverà le stagioni	
Gruppo di anno o	Da 5 anni	
livello di istruzione		
Argomento	Gli studenti realizzeranno la loro prima storia grafica delle stagioni	
principale	dell'anno.	
	Utilizzeranno l'applicazione gratuita "Scratch Jr".	
Sottoargomenti o	Definizione di storia grafica Imparare a usare Scratch Jr.	
concetti chiave	animata	
	Sviluppare un algoritmo	
	utilizzando i blocchi di	
	ScratchJr	

PIANO DI LEZIONE

Com'è il tempo?



Sintesi			
Data		Durata totale	60 minuti
Oggetto	Scienze/studi sociali		
Gruppo di anno o	Da 5 anni		
livello di istruzione			
Argomento	Le stagioni e il tempo.		
principale	_	1	
Sottoargomenti o concetti chiave			tività tipiche per ogni
concetti chiave	cambiamenti dell'ambiente	climatici sta	agione
Obiettivi di apprendim			
Identificare le qu		Conoscere le	attività tipiche di ogni
_	mbiamenti del tempo e	stagione	attività tipicne di ogni
	rante ogni stagione.	sugione	
Materiale necessario	runce ogni stagrone.		
	ini raffiguranti le quattro	Fogli di lavoro	o o attività stampate con
stagioni			attività tipiche per ogni
Cartone colorate)	stagione	
		 Matite o matite 	colorate
Schema della lezione			
	Durata	Guida	Osservazioni
Riscaldamento	5 minuti	Salutate i bambini e	
		introducete il tema	1
		delle stagioni.	stabilisce il tono della
			lezione e crea un ambiente positivo e
			accogliente.
			Salutare i bambini
			aiuta a creare un
			rapporto e pone le basi
			per l'apprendimento.
	10 minuti	Mostrare i poster o le	
		immagini che	
		raffigurano le quattro	rappresentazione delle
		stagioni.	quattro stagioni,
			facilitando la
			comprensione e la visualizzazione del
			concetto da parte degli
			studenti. Aggiunge un
			elemento coinvolgente
			alla lezione e
			incoraggia la
			partecipazione attiva.
	10 minuti	Discutete con domande	
		come: "Sai quali sono	
		le quattro stagioni?" e	
		"Quali cambiamenti	
		noti intorno a te	00
		durante le diverse stagioni?".	riflettere sulle proprie esperienze e
		sugion: .	osservazioni.



Attività principale	5 minuti	Date a ogni bambino un cartoncino colorato	Porre domande aperte consente di ottenere risposte diverse e favorisce un senso di curiosità e di esplorazione. Questa fase favorisce anche la comunicazione e migliora la comprensione dell'argomento da parte degli studenti. Questa attività offre agli studenti
		e chiedetegli di disegnare o colorare	l'opportunità di esprimere le proprie
		qualcosa che rappresenti la sua	preferenze personali e la propria creatività
		stagione preferita.	esplorando il concetto
	10 minuti	Chiedete loro di	di stagione. Condividendo il loro
	10 minuti	Chiedete loro di condividere il loro	lavoro con la classe, gli
		lavoro con il resto della	studenti possono
		classe, descrivendo	esercitare le loro
		cosa hanno disegnato e	capacità di
		perché è la loro	comunicazione verbale
		stagione preferita.	e imparare dalle
			prospettive dei loro compagni sulle diverse
			stagioni.
Esercizio di valutazione	e		
Conclusioni e raccoma	ndazioni		



BEEBOT Routine giornaliera

Eseguiamo un programma di grandi dimensioni

Sintesi				
Data		Durata tota	ale	3h- 3h30
Oggetto	Lo studente imparerà a	creare un p	rogramma pi	iù avanzato per il robot
	BeeBot. Utilizzando le r	outine giorna	liere	_
Gruppo di anno o	4 - 5 anni			
livello di istruzione				
Argomento				rammi più complessi. Il
principale	robot Beebot svolgerà le	attività che g	li studenti sv	olgono quotidianamente.
Sottoargomenti o	• Scopri i	robot	 Apj 	prendimento cooperativo
concetti chiave	programmabili		 Intr 	oduzione alla robotica
	Risoluzione dei	problemi	edu	cativa
	• Esprimere algoritmi			
	utilizzando un	linguaggio		
	simbolico (frecc	e)		
Obiettivi di apprendimento				
Lavorare in modo cooperativo per Per eseguire un programma comples				
raggiungere un obiettivo per il robot Bee-Bot		·Bot		
Decomporre un	"problema" più grande in	• L'o	rdine delle is	truzioni e dei passi di un
	ole per risolverlo più	pro	gramma è im	portante.
facilmente.				
Materiale necessario				
Guida all'uso di	uida all'uso di Bee-Bot		set di carte	comando Bee-Bot per
Un robot Beebot	t per gruppo	gru	ppo	
Una scheda Bee	bot per gruppo	forl	oici	
Un set di flashca	ard di routine per gruppo	• nas	tro adesivo	



BEEBOT Routine giornaliera

Facciamo un grande programma!

Sintesi				
Data		Durata tota	le 3h-3	3h30
Oggetto	Lo studente imparerà a	creare un pr	ogramma più ava	inzato per il robot
	BeeBot. Utilizzando le r			-
Gruppo di anno o	4 - 5 anni			
livello di istruzione				
Argomento principale	Lo studente imparerà gr robot Beebot svolgerà le			
Sottoargomenti o	• Scopri i	robot	 Apprendi 	imento cooperativo
concetti chiave	programmabili		 Introduzi 	one alla robotica
	Risoluzione dei	problemi	educativa	ı
	• Esprimere algoritmi			
	utilizzando un linguaggio			
	simbolico (frecc	e)		
Obiettivi di apprendimento				
	Escedzione di un programma compress			gramma complesso
raggiungere un o		per	il robot Bee-Bot	
	"problema" più grande in	• L'01	dine delle istruzio	ni e dei passi di un
	ole per risolverlo più	pro	gramma è importa	nte.
facilmente.				
Materiale necessario				
 Guida all'uso di 	Bee-Bot	• Un	set di carte com	ando Bee-Bot per
Un robot Beebot	ot per gruppo gruppo			
 Una scheda Bee 	bot per gruppo	• forb	ici	
 Un set di flashca 	ard di routine per gruppo	• nast	ro adesivo	



BEEBOT Routine giornaliera

Facciamo un grande programma!

Sintesi			
Data			60 minuti
Oggetto	Routine quotidiana		
Gruppo di anno o livello di istruzione	4 - 5 anni		
Argomento principale	Comprendere e organizzare le routine quotidiane		
Sottoargomenti o concetti chiave	Gestione del tenSequenziamento	•	Comprendere le attività quotidiane
Obiettivi di apprendim	ento		
quotidiani comu	 routine e i compiti Sviluppare la comprensione del concet di gestione del tempo 		
Materiale necessario			
attività quotidia lavarsi i denti, fa • Carta da disegno con pennarelli	agini che rappresentano ne comuni (ad esempio, are colazione, vestirsi). o grande o lavagna bianca	 Orologio o t 	imer
Schema della lezione			
	Durata	Guida	Osservazioni
Riscaldamento	10 minuti	Salutate gli student discutete della rout quotidiana.	
	15 minuti	Fate domande cor "Quali sono le cose o fate ogni giorno?" "Perché è importa avere una routine?".	che "Quali sono le cose che e fai ogni giorno?" e



			abitudini ed
			esperienze.
	15-20 minuti	Spiegate che oggi impareremo la routine quotidiana e come organizzare la nostra giornata.	Spiegare che la lezione si concentrerà sulla routine quotidiana e sull'organizzazione della giornata fornisce agli studenti uno scopo
			e un'aspettativa chiari, aiutandoli a capire la rilevanza e l'importanza dell'argomento.
Pre attività	10-15 minuti	Mostrate agli studenti le schede o le immagini di diverse attività quotidiane. Discutete di ogni attività e chiedete agli studenti di indicare quando svolgono di solito ogni compito (mattina, pomeriggio, sera), ecc.). Disporre le carte sulla carta o sulla lavagna in ordine casuale.	Questa attività è un modo efficace per coinvolgere gli studenti in discutere le attività quotidiane e i loro tempi tipici. Questo l'attività incoraggia gli studenti a pensare in modo critico alla propria routine e ad ampliare il vocabolario relativo alle attività quotidiane
Attività principale	10 minuti	Spiegare che è importante avere una sequenza o ordine per il nostro quotidiano attività. Invitate gli studenti a organizzare le carte illustrate nella sequenza corretta, partendo dal momento del risveglio fino all'ora di andare a letto.	In questo modo si gettano le basi per l'organizzazione delle schede illustrate più avanti nella lezione e si aiuta gli studenti comprendono il flusso logico di una giornata tipo.
	15 minuti	Incoraggiate gli studenti a discutere e a condividere le loro idee sull'ordine corretto. Guidare gli studenti a riordinare le carte nella sequenza corretta, sottolineando le attività del mattino, del pomeriggio e della sera.	Incoraggiare gli studenti a discutere e condividere le loro idee nell'ordine corretto aiuta a promuovere l'interazione in classe e l'apprendimento collaborativo. In questo modo gli studenti hanno l'opportunità di esprimere i loro pensieri, di scambiare



Esercizio di valutazione	idee e imparare da l'uno con l'altro, promuovendo una comprensione più approfondita della sequenzialità e fornendo una piattaforma per una comunicazione efficace.
Valutazione 10-15 minuti	Fornire un foglio di lavoro o un foglio di attività un con immagini di attività quotidiane in una sequenza confusa. Chiedete agli studenti di disporre le immagini nell'ordine corretto, utilizzando la loro comprensione della sequenza. Questa attività incoraggia gli studenti di pensare in modo critico e di applicare la loro comprensione della routine quotidiana per riordinare le immagini.
Ripassare i concetti principali trattati nella lezione sulle routine quotidiane, le sequenze e la gestione del tempo. Discutete dell'importanza di avere una routine quotidiana e di come questa aiuti a organizzare la nostra giornata. Incoraggiare gli studenti a mettere in pratica le proprie routine quotidiane a casa, utilizzando le abilità apprese.	Ripasso dei concetti principali trattati in la lezione sulle routine quotidiane, le sequenze e la gestione del tempo è essenziale per rinforzare l'apprendimento e garantire la sicurezza. comprensione. Discutendo dell'importanza di avere una routine quotidiana, gli studenti sono in grado di collegare i concetti a situazioni di vita reale e di capire come questa aiuti a organizzare la giornata in modo efficace. Incoraggiare gli studenti a praticare il proprio routine quotidiane a casa li mette in grado di applicare le competenze apprese durante la lezione, promuovere l'indipendenza e le capacità di gestione del tempo al di fuori della classe. Ciò consente anche di personalizzare le routine in base alle preferenze e alle esigenze individuali.



Intelligenza artificiale (IA)

Volete vedere come i vostri disegni a mano prendono vita?

Sintesi				
Data		Durata totale		120 minuti
Oggetto	Introduzione all'intelli	genza artificiale	e e ai suo	i limiti utilizzando parti del
	corpo			
Gruppo di anno o	5 anni			
livello di istruzione				
Argomento				genza artificiale. Utilizzare
principale				le figure di persone e
	personaggi simili a que	elli umanı disegi		
Sottoargomenti o	Esempi di IA		• Cc	oncetto di disegno animato
concetti chiave	Definizione	e limiti		
	dell'IA			
Obiettivi di apprendi				
	diani di IA (adattati			artificiale è progettata dalle
all'età degli alu				aiuta nella nostra vita
	limiti dell'IA (adattati	quotid		
all'età degli alu	inni)		_	artificiale non sostituisce le
		person • Conce		
			no/appren	
			olicazione	
Materiale necessario		լ առաքր	TICAZIONE	TH
	phone con fotocamera e	Colori	i pennarel	1i
accesso a Inter			li con col	
• Cartoncini di	• forbic			
diversi colori				
Schema della lezione				
	Durata	Guida		Osservazioni
Riscaldamento	10 minuti	Chiedete: cosa	•	L'insegnante può utilizzare
		che succeda		il telefono cellulare per
		qualcuno chie		richiedere diverse canzoni
		canzone al cel		(preferibilmente canzoni
		all'assistente v		che i bambini conoscono
	5 minuti	Chi suona la ca		bene).
	5 minuti	L'intelligenza artificiale ha		Far fallire l'assistente virtuale nella scelta del
		limiti (non po		brano (evitare di
		sostituire una		vocalizzare, parlare
		fisica).	persona	velocemente, dare un
1	i	1101001.		
				comando confuso).
	5 minuti	Chiedete	se	comando confuso). Spiegate che useremo



		T	T
		disegni del corpo umano si muovano/animino.	per animare i nostri disegni del corpo umano.
	10 minuti	Ripasso delle principali parti del corpo da disegnare: gamba, piede, braccio, mano, petto, testa e viso.	Il software deve distinguere chiaramente queste parti per eseguire correttamente l'animazione.
Attività principale	5 minuti	Definizione di IA (adattata all'età degli alunni)	Definizione IA: La capacità di un computer/dispositivo/robot di fornire una soluzione o rispondere a una domanda simulando il cervello umano.
	10-15 minuti	Discussione principale: Esempi quotidiani di IA (adattati all'età degli alunni)	Assistente virtuale, auto che si parcheggia da sola, sistemi di riconoscimento facciale, ecc. Far notare agli studenti che l'IA è una simulazione dell'intelligenza umana e che dietro questi meccanismi c'è il lavoro precedente di persone reali.
	30 minuti	Attività guidata: 1. Disegnare un corpo umano sul cartoncino colorato (non bianco). Il cartoncino e il pennarello utilizzato devono essere simili. colori. 2. Aprire l'applicazione e scansionare il disegno (utilizzando la guida fornita dall'applicazione stessa). Nota: dividere la classe in gruppi di lavoro di 4 persone (più o meno).	Come si può notare, l'applicazione non è in grado di distinguere correttamente tra le parti del corpo (non distingue tra carta e disegno). L'IA non funziona in tutte le circostanze, ha i suoi limiti, mentre gli umani sono in grado di distinguere tra il disegno del bambino e il cartone.
	30 minuti	3. Disegnate di nuovo un'immagine di un corpo umano (questa volta su cartoncino o carta bianca) e coloratela con toni scuri.	In questo caso l'intelligenza artificiale (software) ha raccolto (scannerizzato) il nostro disegno, ha elaborato correttamente tutte le parti del corpo e ha realizzato



		4. Fate notare agli studenti che le	un'animazione con il nostro
		articolazioni del corpo umano devono essere chiaramente differenziate e separate. 5. Ogni studente deve mostrare la propria animazione al proprio gruppo di lavoro. Se un'animazione non è molto riuscita, lasciate che i bambini si aiutino a vicenda per trovare e risolvere il problema.	disegno. Promuovere il lavoro di gruppo in modo che gli studenti si aiutino a vicenda nell'uso dell'applicazione e nella correzione dei disegni.
valutazione	30 minuti	Valutazione della valutazione Lo scopo di questa lezione è quello di introdurre gli studenti al termine Intelligenza Artificiale e alle sue caratteristiche.	Gli studenti hanno potuto utilizzare un software di intelligenza artificiale per realizzare un'animazione dei loro disegni del corpo umano. Attraverso questa lezione, gli studenti dovranno imparare cos'è l'IA, diversi esempi e le sue caratteristiche di base.
Esercizio di valutazio	ne	L	
Valutazione	10-15 minuti	usare un'applicazione deve presentare le prope classe. In ogni animaz devono essere perfettan Definizione ed esempi deve essere in grado di spiegarlo (usando le pro Come funziona umano e il mod L'IA è creata da Limiti e obiettivi dell'I che: L'intelligenza a persone L'intelligenza a sempre funzi disponibili). L'insegnante può aiuta utilizzando gli esempi vi porre domande appropri	quotidiani di IA: ogni gruppo fornire un esempio di IA e di oprie parole): l'IA: l'IA simula il cervello lo di pensare. ngli esseri umani A: ogni gruppo deve sapere l'artificiale non sostituisce le rtificiale ha i suoi limiti (non ona, dipende dai dati dere gli alunni ad esprimersi visti durante la lezione e iate: "La nostra applicazione parti del corpo che abbiamo



Conclusioni e raccomandazioni

- L'idea di questa lezione è che gli studenti acquisiscano familiarità con il concetto di intelligenza artificiale. E che la percepiscano come uno strumento positivo destinato a semplificarci la vita.
- L'applicazione "Disegni animati" è stata scelta perché i bambini sono affascinati dal vedere i loro disegni muoversi e prendere vita.
- Si consiglia all'insegnante di imparare a usare l'applicazione "Disegni animati" prima di insegnare alla classe.
- Per facilitare l'accesso degli studenti all'applicazione, si consiglia di creare un codice QR gratuito dal sito web.
 Collegare l'applicazione Disegni animati: https://sketch.metademolab.com/canvas

PIANO DI LEZIONE

Il nostro primo programma per computer

Come possiamo comunicare con un robot per farci capire?

Sintesi				
Data		Durata	totale	3 ore
Oggetto			nza computer, i co	oncetti di algoritmo e programma.
	Utilizzo di colori e f	forme		
Gruppo di anno o	5 anni			
livello di				
istruzione	~11 4 1 1			
Argomento				bisogno di un programma per
principale				re e analizzare semplici algoritmi
Catta anga may to	e programmi. Il tutto			
Sottoargomenti o concetti chiave	• Cos'è un al			sprimere algoritmi utilizzando il
concetti cinave	cosa serve. algoritmi	Esemp	1 41 111	nguaggio simbolico.
	• Perché è	necess	amia	
	sviluppare	necess	un	
	programma	informat		
Obiettivi di appren		miorma	.100	
A che cosa serve un algoritmo e La sequenza delle istruzioni è importante in un				
come può essere applicato a			algoritmo.	one istrazioni e importante in un
un'azione quotidiana?		•	C	iù di una soluzione valida per
• Che cos'è un programma per			eseguire la stess	
computer	F8 F		8	
_	za tra algoritmo e			
programma.	Č			
Materiale necessari	0			
 lavagna 		•	gessetti di diver	si colori
• matite	matite		foglio di carta	
Pastelli di di	 Pastelli di diversi colori il foglio di lavoro allegato a questa lezione 		oro allegato a questa lezione (una	
	copia per ogni gruppo)			
Schema della lezion	ie			
	Durata	Guida		Osservazioni



Riscaldamento	15 minuti	Iniziamo l'attività	Ad esempio, l'insegnante può
		descrivendo le azioni che compiamo ogni	chiedere della routine quotidiana di lavarsi i denti (o
		giorno.	altro). "Ti lavi i denti?
		L'idea è che gli	Perché è necessario lavarsi i
		studenti possano	denti? Cosa fai quando ti lavi i
		individuare le azioni e	denti?".
		le decisioni necessarie	
		per completare una routine.	
	15-20 minuti	Generare una	Se appaiono diverse alternative,
		discussione per	le disegniamo separatamente
		consentire agli studenti	per analizzarle.
		di scambiare idee	Possono esistere diverse
		sull'argomento scelto e	alternative per ottenere la stessa
		decidere i passi necessari per	soluzione. Sottolineiamo che l'ordine delle
		necessarı per realizzare l'azione	istruzioni è importante
		selezionata.	is a size in a map or small
		Guidiamo gli studenti	
		a definire le istruzioni	
		e le disegniamo alla	
	15-20 minuti	lavagna. Verificare che i	Gli studenti possono mimare il
	13-20 IIIIIuu	compiti elencati siano	istruzioni disegnate sul
		corretti. Spiegate agli	lavagna.
		studenti che quello che	Invitare gli studenti a usare
		hanno appena fatto è	parole proprie per descrivere
		"progettare un	cos'è un algoritmo.
		algoritmo" (che è un elenco ordinato di	
		passi per raggiungere	
		un obiettivo).	
	10 minuti	Ripassare i colori e le	
		forme da utilizzare	
Attività principale	10 minuti	nell'attività successiva. Rivedere il concetto di	L'insegnante può ripetere
личии ртистрате	10 IIIIIuu	algoritmo e il suo	l'esercizio precedente con
		utilizzo. Sottolineare	un'attività diversa per fissare i
		che possono esistere	concetti.
		diversi algoritmi validi	
		per ottenere la stessa	
		soluzione. L'ordine delle istruzioni è	
		importante.	
	10 minuti	Discussione	Si raccomanda di
		principale:	rafforzare il concetto di
		A volte abbiamo	algoritmo e programma con
		bisogno di scrivere un	diversi esempi:
		algoritmo che possa essere eseguito da una	- È possibile utilizzare l'algoritmo progettato
		macchina o da un	l'algoritmo progettato nell'attività precedente per
			spiegare che un robot



	robot. Ma i robot non sono in grado di per comprendere le lingue umane (lingue naturali, come l'inglese o lo spagnolo). Gli algoritmi che progettiamo per i robot consistono in un insieme finito e fisso di istruzioni che la macchina può eseguire. Gli algoritmi scritti in questo modo sono chiamati programmi.	non comprende il istruzione "raccogliete il spazzolino per lavarsi i denti". - Quando vogliamo che il robot aspirapolvere pulisca la casa, non possiamo dire "il robot pulisce la cucina". Dobbiamo dare loro più concretezza comandi
15 minuti	Attività guidate: 1. Spiegate che diventeremo dei robot ballerini. Utilizzando tre forme geometriche per codificare i passi di danza: un triangolo indicherà che dobbiamo battere le mani, un quadrato di alzare entrambe le mani e un cerchio di stendere entrambe le braccia verso il basso. 2. Dividete la classe in gruppi di 3-4 persone. Assegnate un colore a ciascun gruppo.	- Questo codice di danza è un proposta È possibile riprodurre musica di sottofondo
15-20 minuti	3. Disegnare alcune sequenze sulla lavagna (una combinazione di colori e simboli) e aiutare la classe (i robot) a eseguire la danza corrispondente. Ripetere questo esercizio tutte le volte che è necessario affinché gli studenti abbiano ben chiaro il programma.	Per esempio, potremmo disegnare • • • • e, il che significa che la "squadra rossa" dovrebbe estendere le braccia verso il basso, poi la "squadra blu" battere le mani due volte, poi la "squadra gialla" battere le mani due volte e infine la "squadra rossa" estendere le braccia verso l'alto.
15-20 minuti	4. Distribuite il foglio di lavoro 1, da risolvere a squadre. Devono unire con le frecce le quattro	La soluzione per l'esercizio è (il colore dipende da ogni gruppo):



	1: C	
	sequenze di figure con la danza corrispondente (ogni	▲ ▲ → 6 6 6
	gruppo con il suo colore).	0.0 0 111
	colore).	
15 minuti	5. Dopo aver completato il foglio di lavoro, lo condividiamo con la classe per la correzione.	Se alcuni gruppi non hanno risolto correttamente i compiti, analizziamo insieme le loro risposte per identificare gli errori e risolverli.
30 minuti	6. Ogni gruppo deve definire una coreografia (che coinvolga tutti i "gruppi di robot") e disegnarla su un foglio di carta utilizzando il linguaggio delle figure. 7. Una volta progettate, le coreografie vengono scritte una per una alla lavagna. L'intera classe deve eseguire ogni coreografia seguendo i passi descritti dalle figure.	Cercate di avere almeno un simbolo del colore di ogni gruppo in ogni coreografia. In modo che tutti i gruppi abbiano un passo di danza.
10 minuti	8. Ponete la domanda: "Quali differenze trovate tra il modo in cui abbiamo parlato con i nostri amici e il modo in cui abbiamo parlato con i nostri amici? robot danzanti?".	Guidiamo la discussione per concludere che in questa attività i robot (gli studenti) non sono stati in grado di utilizzare la naturale (alzare le braccia, dare il palmo della mano, ecc.) . Hanno dovuto utilizzare solo tre forme geometriche di colore diverso.
10-15 minuti	9. Spiegate agli studenti che noi non possono utilizzare la stessa lingua di comunicare con le persone come si usa fare con un robot. I robot non capiscono il linguaggio naturale, come "battere le mani"	In questo caso, gli studenti hanno agito come robot che eseguivano (coreograficamente) un programma (forme geometriche colorate).



		o "alzare le braccia". Per comunicare con le macchine/robot dobbiamo usare un linguaggio speciale (nel nostro caso, forme geometriche colorate) che si chiama Programma.	
valutazione	30 minuti	Valutazione L'obiettivo di questa lezione è introdurre agli studenti il concetto di algoritmo e di programma. A cosa servono e qual è la loro differenza.	 Gli studenti devono essere in grado di utilizzare un algoritmo per eseguire un'azione quotidiana. Esprimere algoritmi utilizzando un linguaggio simbolico (Programma) Gli studenti devono lavorare in modo cooperativo per risolvere la sfida posta.

Valutazione

Questo esercizio di valutazione può essere svolto in gruppo, tenendo conto che tutti i membri devono partecipare.

Concetto di algoritmo e sue caratteristiche:

Dovrebbero essere in grado di esprimere con parole proprie che cos'è un algoritmo e di sviluppare un esempio.

Gli studenti devono sapere che l'ordine delle istruzioni è importante. L'insegnante può cambiare l'ordine di alcune istruzioni sull'esempio proposto dagli studenti e fare domande:

"Cosa succede se cambio l'ordine di queste due istruzioni? Posso eseguire l'azione correttamente con questo cambiamento?" "Perché?".

A volte non esiste un'unica soluzione per eseguire la stessa azione. L'insegnante può proporre agli studenti esempi alternativi per eseguire la stessa azione già proposta.

Chiedete agli studenti: Il mio algoritmo è valido anche per eseguire l'azione proposta? Perché?

Concetto di programma e sue caratteristiche:

Gli studenti devono essere in grado di esprimere con parole proprie perché abbiamo bisogno di un programma per computer. A questo scopo, l'insegnante può chiedere: "Possiamo usare l'algoritmo di cui sopra per comunicare con un robot? Perché no? Che tipo di algoritmo dobbiamo usare per comunicare con i robot?".

Gli studenti hanno utilizzato il linguaggio simbolico per scrivere un "programma". Ogni partecipante ha collaborato attivamente e positivamente alla realizzazione del Foglio di lavoro e alla codifica della danza.

Differenza tra algoritmo e programma:

Gli studenti devono sapere quando serve un algoritmo e quando serve un programma. L'insegnante può porre le seguenti domande: Cosa deve usare il mio compagno se vuole insegnarmi a disegnare una casa? Un algoritmo o un programma? e se vogliamo comunicare con una macchina?



- L'idea di questa lezione è di introdurre gli studenti al concetto di programmazione attraverso un argomento familiare come le forme geometriche e i colori.
- La lezione può essere ampliata ripetendo gli esercizi precedenti e introducendo compiti più complessi. Ad esempio, introducendo altre forme geometriche associate a nuovi passi di danza.



4.7. Guida all'apprendimento - Arte

PIANO DI LEZIONE

Bottiglie sensoriali Seasons

Sintesi			
Data		Durata totale	50 min
Oggetto	Arte		
Gruppo di	4-5 anni		
anno o livello			
di istruzione	Douti dal aguna		
Argomento principale	Parti del corpo		
Sottoargoment	parti del co	orno	• musica, racconti, disegno,
i o concetti	• funzioni	лро	colorazione, arte delle parti del
chiave		lezza/apprezzamento	corpo
	del proprio		
Obiettivi di appi		•	
	re/nominare le	Per migliorar	re la memoria e la concentrazione
	corpo umano	_	e competenze linguistiche
Sviluppa:	re la		re l'autostima e la fiducia in se stessi
consapev			
controllo	del corpo dei		
bambini.			
	re la motricità fine		
	dinazione		
Materiale necess	sario	C C	DI I
• PC	. / T	• Craft	Play Learn
Proiettore elettronic	\mathcal{C}	you-know-it/	craftplaylearn.com/ifyourehappy-and-
	audio e video	you-know-m	-
	carta grandi o		
	- acquerelli/grattini		
	lavoro 1 Fonte: Fogli	Foglio	di lavoro 2 Fonte:
di carta	grandi o normali +	https://www.cre	ratingreallyawesomefunthings.com/59- hand-foot-
acquerelli/grattini		print-art-projec	
		niips://ro.pinier	rest.com/pin/550916966886601338/

	99	III WIND	
3			
		- A	Se.
	₽ ₽	MAN	
_		1))) 1	



Schema della lez		Lavi	
D: 11	Durata	Guida	Osservazioni
Riscaldamento	5 minuti	Se sei felice e sai che - canzone https://www.youtube.com/watch? v=l4WNrvVjiTw Cantate la canzone con i bambini e invitateli a recitarla.	La canzone migliora l'equilibrio e la coordinazione. Mette i bambini di buon umore.
Attività principale	5-10 minuti	Spiegate ai bambini che oggi ripasseranno le parti del corpo. Consegnate ai bambini il foglio di lavoro 1 e invitateli a ritagliare le parti del corpo. Chiedete poi ai bambini di mettere insieme i ritagli al posto giusto per formare un corpo.	Questa attività è facoltativa, a seconda della capacità dei bambini di tagliare la carta. potrebbero impiegare più di 5 minuti per tagliare e assemblare i pezzi. Aiuta i bambini a identificare/riconoscere e collocare le diverse parti del corpo.
	10-15 minuti	Utilizzate il videoclip basato sul libro di Eric Carle, Dalla testa ai piedi. (https://www.youtube.com/watch? v=fOIx72g0UdA)Riproduzione del video senza audio e guidare i bambini a indovinare cosa succede nelle immagini (Io sono un pinguino e giro la testa, tu lo sai fare? Io lo so fare!)Riproponete il video (con o senza suoni, a seconda del livello di inglese dei bambini) e incoraggiate i bambini a recitareGioco di ruolo: Modellate il dialogo: Impersonate un animale e chiedete ai bambini di rispondervi: Insegnante: Sono un pinguino e giro la testa. Riesci a farlo? I bambini: Posso farcela! -Fate recitare ai bambini 2 o 3 dialoghi (pinguino / giraffa / bufalo / scimmia / foca / gorilla / gatto / coccodrillo / cammello / asino / elefante /)Concentratevi sull'ultima immagine: Sono un ragazzo/una ragazza e posso Chiedete ai	È possibile selezionare solo alcuni animali e incoraggiare i bambini a recitare solo 2/3 dialoghi.



		The state of the s	
	15 minuti	Pittura di mani e piedi Dite ai bambini che possono fare cose meravigliose cose con le mani e con i piedi, come ad esempio creare bellissimi dipinti in modo originale. Potete mostrare loro alcuni esempi. Dipingete le piante dei piedi e i palmi delle mani con colori lavabili. Chiedete ai bambini di premere prima i piedi o le mani su grandi fogli di carta, lasciando impronte colorate, per vedere come funziona. Poi invitateli a pensare a qualcosa che vorrebbero fare e a crearlo con le mani e i piedi.	Assicuratevi che i bambini indossare abiti adatti. Al termine dell'attività, assicuratevi di avere a disposizione acqua in abbondanza per pulizie. L'arte delle parti del corpo può aumentare la consapevolezza dei bambini sul proprio corpo. Dite loro che possono imprimere a mano tutto ciò che riescono a immaginare, dai fiori agli animali o agli uccelli. Incoraggiateli a combinare le impronte delle mani con il disegno e la pittura.
	3 minuti	Esporre i lavori dei bambini sul pareti dell'aula e organizzare una galleria d'arte.	Organizzare una scuola d'arte galleria dove i bambini presenteranno i loro lavori a genitori e coetanei. Si possono anche invitare i bambini a scattare foto e poi combinare il tutto in un video da caricare sul sito dell'asilo.
Esercizio di valu	ıtazione		
	7 minuti	I bambini presentano i loro lavori e li discutono con i compagni.	Ogni bambino condivide le proprie idee sulle immagini dei compagni in un ambiente favorevole e non giudicante.
		 Partecipate alle attività bambini osservando, ascolt in modo da poter valutare a e offrire il supporto necessa. Assicuratevi che tutti i vocabolario e il suo rappor Fornite un feedback ii incoraggiante sulle prestazione Giustificate sempre i vost criteri precedentemente co (Sei sicuro che questo sia pensi?). 	che programmate con i ando e prendendo appunti, accuratamente la situazione ario. bambini conoscano il to con le parti del corpo. mmediato, dettagliato e ioni. ri commenti utilizzando i oncordati con il bambino



•	Includere i bambini in età prescolare più grandi nel
	processo di valutazione.

• Incoraggiare i bambini a esprimere i loro pensieri e le loro opinioni in modo positivo e non giudicante.

- I bambini dovrebbero essere in grado di riconoscere le parti del proprio corpo perché questo li aiuterà ad acquisire un senso di consapevolezza corporea.
- Insegnare ai bambini le parti del corpo umano soddisfa la loro curiosità. Le esperienze di apprendimento, il vocabolario e la comprensione delle funzioni delle parti del corpo possono essere migliorati insegnando ai bambini le parti del corpo.
- Inoltre, aiuta i bambini a sentirsi a proprio agio con il proprio corpo e ad apprezzarlo.
- Seguito: Organizzare una galleria d'arte scolastica in cui i bambini presentino i loro lavori ai genitori e ai compagni. Si possono anche invitare i bambini a scattare foto e poi combinare il tutto in un video/album da caricare sul sito della scuola materna.
- Come raccomandazione, osservate e controllate ogni bambino quando è impegnato nelle attività. Concentratevi su ciò di cui hanno bisogno e aiutateli a correggersi. Assicuratevi che si sentano a loro agio e che si godano i loro successi



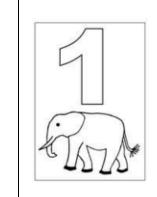
Il numero 1!

Serve la matematica quando si fa la spesa? Come fa una verdura a gestire i suoi soldi? Come fanno i vostri genitori?

Vi vengono in mente altri modi di usare la matematica nella vita quotidiana?

Data					
		Durata tot	ale	50 min	
88	rte				
Gruppo di anno o livello di istruzione 4-:	5 anni				
Argomento principale Nu	umeri				
Sottoargomenti o concetti chiave	numeri 1-5numero 1		(musica, colorazione, scultura	disegno, fotografie,
Obiettivi di apprendimento					
pulsazioni	o e la cifra 1 e al ritmo delle	scr • Ess il nu	ivere corr sere consa numero nerica.	gesti specifici rettamente il nu apevoli della po 1 occupa esteticamente	osizione che nella scala
Materiale necessario		T 11 11 1	4		
 PC Proiettore / Lavagna ele Immagini (le 3 diapositi Sistema audio e video 15 canzoni, giochi per le per il conteggio in https://childhood101.compreschoolcounting-song rhymes/ Canzoni di conteggio dell'infanzia https://www.teachingexyoom - ideas/counting-son Flashcards con i https://tinyurl.com/yv95 	e dita e filastrocche n età prescolare om/15- gs-fingerplays- o per la scuola pertise.com/classr ngs-for-preschool/ numeri 1-5/	Fonte: https://ro.pi		om/pin/396387	204701216





Schema della lezione			
Schema acha lezione	Durata	Guida	Osservazioni
Riscaldamento	5 minuti	Invitate i bambini a sedersi in cerchio. Cantare una canzone per contare, ad esempio 5 paperelle, 5 scimmiette, 1, 2, 3, 4 5. Con la classe, contate da 1 a 5 alcune volte contando le dita delle mani e dei piedi, contando ad alta voce o a bassa voce, saltando cinque volte e battendo le mani cinque volte. Mentre mostrate le flashcard dei numeri, chiedete ai bambini di dare un nome ai numeri.	I bambini possono imparare a contare in avanti e all'indietro attraverso canzoni di conteggio, che possono anche contribuire allo sviluppo del senso matematico e del numero. In questo modo i bambini si esercitano a pronunciare i numeri al contrario e a memorizzare l'ordine dei numeri. I bambini imparano che un numero è più di una semplice parola, poiché denota un valore quando cantano una canzone su 5 di qualcosa, che poi cambia in 4 quando uno se ne va, poi in 3, ecc.
	5 minuti	Battere le mani in alto: Chiedete ai bambini di chiudere gli occhi per ascoltare. Per prima cosa,	Questa attività aiuta i bambini si concentrano e prestare molta attenzione a ciò che sono facendo. Pratica ripetizione e opere
		mostrate come eseguire un'operazione di	sulla memoria



		base, a uno o due	
		livelli.	
		schema a due	
		battute.	
		Poi fate aprire gli	
		occhi ai bambini e	
		ripetete quello	
		che avete appena	
		fatto.	
		Fate lo stesso con	
		variazioni di	
		battiti da 1 a 5,	
		fate una pausa e	
		ripetete. Invitate	
		bambini di	
		ripetere ciò che	
		avete appena	
		fatto.	
		Fate qualche giro	
		e aumentate	
		lentamente gli	
		schemi. Si può	
		fare un po' di	
		rumore e poi un	
		po' di dolcezza. Si	
		può fare un ritmo	
Attività principale	10 minuti	lento e poi veloce.	Il movimento lo rende
Attività principale	10 mmuu	Spiegate che oggi	
		impareranno a conoscere il	più facile da ricordare. L'attività è anche
		numero 1 e lo	Si rivolge agli studenti
		scriveranno.	cinestesici.
		Caccia al tesoro:	Chiestesici.
		Sparpagliate gli	
		oggetti in tutta la	
		stanza e chiedete	
		loro di trovarne	
		quanti più	
		possibile di uno	
		stesso oggetto.	
		Contate quante ne	
		ha scoperte ogni bambino. Vince il	
		bambino che ne	
		ha di più. Ripetere	
		per altri oggetti. Mostrate agli	Discutete il numero con i
	5 minute		consciuere u numero con 1 l
	5 minuti		
	5 minuti	alunni come	bambini e chiedete loro che
	5 minuti	alunni come scrivere il numero	bambini e chiedete loro che aspetto ha il numero 1.
	5 minuti	alunni come scrivere il numero 1 nell'aria e sulla	bambini e chiedete loro che aspetto ha il numero 1. Incoraggiate la loro
	5 minuti	alunni come scrivere il numero	bambini e chiedete loro che aspetto ha il numero 1.



	T	C1: 1	I \
		Chiedete ai	ecc.).
		bambini di	
		modellare il	
		numero 1 con la	
		plastilina/il lego e	
		poi di posizionare	
		un oggetto vicino	
		ad esso (1	
		giocattolo/ 1	
		pastello/1 libro).	
		I bambini	
		scattano foto e le	
		assemblano in un	
		album di classe su	
		Numbers.	
	10 minuti		To assert a seed at attinguity
	10 minuti	Chiedete agli	In questo modo si attiverà
		alunni di scrivere	il
		il numero 1	corteccia motoria,
		nell'aria.	favorendo la ritenzione e la
		Consegnate ai	comprensione.
		bambini un foglio	
		di lavoro	
		(possono	
		scegliere quello	
		che preferiscono)	
		e invitateli a	
		colorare il	
		numero 1	
		nell'aria.	
		numero 1.	
		Chiedete agli	
		alunni di scrivere	
		sul quaderno il	
		-	
		numero 1	
	<i>z</i> ·	(farina/sabbia).	T1 1:: C. 1
	5 minuti	Statue: lavoro a	I bambini scattano foto e le
		coppie/gioco di	assemblano in
		ruolo: uno dei	un album di classe su
		bambini è lo	Numbers.
		scultore e l'altro il	
		materiale. Lo	
		scultore deve	
		trasformare il	
		compagno nel	
		numero 1.	
Valutazione	10 minuti	Proiettare le	Ogni bambino condivide le
		immagini	proprie idee sulle immagini
		scattate. I	dei compagni in un
		bambini	ambiente favorevole e non
		presentano le loro	giudicante.
		statue ai	
		compagni e	
	1	ricevono un	



	feedback duesti ultimi.	a

Discutete con i bambini dell'aspetto del numero 1, in modo che riconoscano il numero 1 quando vedono i numeri. Osservare, ascoltare e partecipare alle attività organizzate con i bambini per avere una valutazione accurata di ciò che sta accadendo e aiutare quando necessario. Assicuratevi che tutti i bambini scrivano correttamente il numero 1 sulla sabbia/farina e sui loro quaderni. Date un feedback immediato, specifico e positivo che si concentri sulle prestazioni. Assicuratevi di giustificare sempre il vostro feedback. Aiutate i bambini a correggersi ricorrendo ai criteri precedentemente stabiliti con loro (Sei sicuro che il numero sia così? Cosa ne pensi?).

Nel caso di bambini più grandi, coinvolgeteli nella valutazione. Inoltre, date a ogni bambino la possibilità di condividere le proprie idee all'interno del gruppo in un ambiente favorevole e non giudicante.

- Per alcuni bambini l'apprendimento, e in matematica, particolare la può rappresentare una sfida. Secondo le ricerche, le arti e, in particolare, la musica possono dare energia ai bambini e stimolare il loro cervello, preparandoli all'apprendimento. La comprensione della quindi cambiare matematica può radicalmente quando si usa la musica, rendendo la matematica un'esperienza più piacevole per tutti.
- Mescolare le due cose rende la matematica più piacevole per i bambini e favorisce un ambiente di apprendimento più rilassato. Oltre a favorire un maggiore impegno e attenzione durante le lezioni, la musica può anche stimolare la memoria.
- Aggiungere il movimento battendo le aumenta la capacità coordinazione occhio-mano e rende più facile la memorizzazione. La musica abbinata al movimento può aiutare il sviluppare bambino coordinazione, equilibrio corporeo e consapevolezza. Infine, ma non meno importante, fotografare, disegnare, colorare, giocare di ruolo sulla scultura permette ai bambini di esprimersi, di dare un significato e quindi di appropriarsi dell'argomento.
- Come raccomandazione, osservate e controllate ogni bambino quando scrive il numero 1. Concentratevi su ciò di cui hanno bisogno e aiutateli a correggersi. Assicuratevi che si godano il successo.



"Ho una casa piccola!"

Dove vivete? Vi piace la vostra casa? Avete mai immaginato la vostra casa ideale? Che aspetto avrebbe? Come un quadrato o un rettangolo?

Sintesi			
Data	Durata totale 50 min		
Oggetto	Arte		
Gruppo di anno o livello	4-5 anni		
di istruzione			
Argomento principale	Colori e forme		
Sottoargomenti o	• forme geometriche • colori		
concetti chiave	(triangoli, rettangoli,		
	quadrati, cerchi,		
	semicerchi, ecc.).		
Objectivit di annua dimenta			

Obiettivi di apprendimento

- Riconoscere/nominare forme e colori
- Riconoscere/identificare le forme nell'ambiente.
- Discutere le caratteristiche delle diverse forme.
- Confrontare e contrapporre forme diverse.
- Osservare e identificare le forme utilizzate per disegnare/dipingere una casa e l'ambiente circostante.
- Utilizzare forme geometriche e colori adeguati per disegnare una casa e l'ambiente circostante.
- Competenze: capacità linguistiche orali, capacità di lavoro autonomo, capacità di osservare e tradurre correttamente ciò che visualizzano, capacità di ascolto consapevole, capacità motorie fini e grossolane, entusiasmo per l'apprendimento.

Materiale necessario

- PC
- Proiettore / Lavagna elettronica
- Immagini (le diapositive)
- Sistema audio e video
- Matite colorate/pastelli/plastilina/argilla, fogli bianchi, mattoncini colorati/un modellino di casa.

Diapositiva 1: Una casa in campagna



Fonte: https://tinyurl.com/4up2hw3b

Diapositiva 2: Una casa in città



Fonte: https://tinyurl.com/4nu3nbvs



Diapositiva 3: Una casa in montagna



Fonte:

https://www.houzz.ie/photos/garageapartment maine-coast-round-window-instairwellphvwvp~372188

Diapositiva 4: Una casa con piscina



Fonte: https://tinyurl.com/bdh2pyxf

Diapositiva 5: Un asilo nido



Fonte: https://tinyurl.com/4r9ekctk

Diapositiva 6: Una nuova scuola materna



Fonte:

https://www.atlasobscura.com/places/kinderg arten-wolfartsweie

Schema della lezione				
	Durata	Guida		Osservazioni
Riscaldamento	3 minuti	Distribuite	le	In questo modo si attiverà
		forme	sul	la corteccia motoria,

102



	pavimento e	
		favorendo la ritenzione e
	chiedete ai	l'aumento del volume.
	bambini di	comprensione.
	alzare le mani in	L'attività si concentra sul
	aria. Quando	riconoscimento/identificaz
	tutti hanno le	ione delle forme e dei loro
	mani alzate,	colori.
	dite:	
	"Toccate/indicat	
	e un triangolo	
	(verde)".	
	Chiedete ai	
	bambini di	
	toccare/indicare	
	il triangolo	
	rosso. Ripetere	
	con ogni forma.	
	Chiedete ai	
	bambini come	
	hanno	
	identificato ogni	
	figura	
	geometrica per	
	giustificare la	
	loro scelta.	
3 minuti	Forma	L'attività si concentra
3 miliati	mancante:	sull'identificazione delle
	Mettete alcune	forme e dei loro colori e
	forme su un	sulla denominazione delle
	vassoio,	forme mancanti.
	copritele con un	Torric maneanti.
	asciugamano e	
	poi toglietene	
	una. Scoprite il	
	vasso10 e chiedete ai	
4 minuti		
		*
		*
	esplorare le	solving, la capacità di
	forme con	guardare a occhio e mano
	blocchi di colori	coordinazione,
	diversi. Dividete	riconoscimento di schemi e
	i bambini in	motricità fine.
4 minuti	bambini a esplorare le forme con	guardare a occhio e mano



	T	0 1 1	T
		e fateli sedere	
		intorno al	
		tavolo. Stendete	
		su ogni tavolo	
		grandi fogli di	
		carta su cui	
		avete	
		precedentement	
		e disegnato	
		forme di colore	
		diverso.	
		Distribuite	
		blocchi di colore	
		diverso che i	
		bambini devono	
		abbinare alle	
		forme disegnate	
		sui tavoli.	
Attività principale	10 minuti	Disegnare e	L'attività sviluppa le
The state of the s		dipingere con le	capacità di osservazione e
		forme: invitare i	di analisi. L'attività ha
		bambini a	anche lo scopo di ispirare i
		guardare e	bambini per l'attività
		osservare un	successiva.
		modellino di	saccessiva.
		casa/scivoli con	
		case.	
		Incoraggiateli a	
		osservare,	
		analizzare e	
		discutere la casa	
		modello, i suoi	
		elementi	
		principali e le	
		forme che	
		identificano.	
	5 minuti	Chiedete ai	I bambini condividono le
	Jimidu	bambini di	loro idee con i coetanei: La
		immaginare	mia casa è in campagna. Il
		come potrebbe	Le finestre della mia casa
		essere la loro	sono come un quadrato/ un
		casa ideale e	cerchio/ una
		quali forme e	triangolo, ecc.
		colori	Incoraggiate i bambini a
		potrebbero	dare sfogo alla loro
		utilizzare.	immaginazione.
	15 minuti	Date ai bambini	I bambini possono
	1.5 mmuu	dei fogli di carta	scegliere cosa
		bianchi e	colori/materiali (pastelli
		e chiedere loro	colorati, colori, plastilina,
		di disegnare e	argilla, ecc.) per utilizzare
		colorare/dipinge	o addirittura combinare i
			materiali forniti.
		re la casa dei	materian iofiliti.



		loro sogni utilizzando forme geometriche.	Incoraggiate i bambini a dare sfogo alla loro immaginazione.
Valutazione	10 minuti	Organizzare una galleria che esponga le opere dei bambini dipinti/disegni. I bambini presentano i loro prodotti ai compagni e ricevono un feedback da questi ultimi.	suoi coetanei in un ambiente favorevole e non

Osservate costantemente la classe per valutare se tutti hanno afferrato un concetto o sono impegnati nell'attività. Se alcuni bambini hanno difficoltà con un'attività o un concetto, potete formare un piccolo gruppo o fornire una guida individuale. Utilizzate una valutazione formativa verbale informale legata alle prestazioni dei bambini.

Date un feedback immediato. Siate specifici nei commenti e aiutate i bambini a correggere le risposte. Chiedete ai bambini di valutare il loro lavoro: "Come pensi di essere andato in questa casa?". Lasciate ai bambini il tempo di condividere i loro risultati con i compagni.

Conclusioni e raccomandazioni

- Il tema delle forme e dei colori è molto vasto e può includere diverse attività. Assicuratevi di coinvolgere i bambini in una serie di attività diverse sulle forme per aiutarli a interiorizzare i concetti:
- a. cantare canzoni: Ho una piccola casa, di G.
 Zurli https://www.youtube.com/watch?v=Ke08a
 V6YpjY

b. o attività di disegno (come ad esempio Pittura con forme

http://www.athomewithali.net/2012/11/painting-with-shapes.html).

L'insegnante crea triangoli, rettangoli, quadrati, cerchi e semicerchi tagliando piccole spugne economiche. Invece di usare i pennelli, i bambini creano opere d'arte con le spugne. L'insegnante organizza una galleria in cui i bambini spiegano i loro dipinti e ricevono un feedback dai compagni.

c. un album di classe sulle forme Portate i bambini a fare un "tour delle forme", in modo che possano esplorare la classe (o la scuola materna, se avete tempo; potrebbe essere una sessione separata) e trovare le forme. Discutete delle forme che hanno trovato. Inoltre, possono usare una macchina fotografica per catturare le forme e raccogliere le immagini in un album di classe sulle forme. Inoltre, si può chiedere ai bambini di disegnare la propria versione della forma o di ritagliarla da un vecchio giornale, una rivista, ecc. per inserirla nell'album di classe.

PIANO DI LEZIONE

È ora di mettere via i giocattoli.

Ogni bambino gioca. A voi piace giocare? Anche a noi piace giocare, ma ogni volta dopo aver giocato dobbiamo riordinare. Riordinare può essere divertente!



Sintesi					
Data		Durata totale	50 min		
Oggetto	Arte				
Gruppo di	4-5 anni	4-5 anni			
anno o livello					
di istruzione					
Argomento	La routine quoti	diana			
principale	•				
Sottoargomen	• istruzio	ni/direzion • musi	ca e danza		
ti o concetti	i	• ordin	are/smistare i giocattoli		
chiave	 giocatto 		si/sedersi/disegnare/leggere/cantare/gua		
	 riordino 		0 00		
Obiettivi di app	orendimento				
	e a conoscere lo	Offrire ai bambi	ni l'opportunità di riflettere sulle loro		
_	he ci circonda.		succedere se non mettono in ordine).		
Regolar		· -	ogica degli eventi.		
comport			tà come: ordinare consapevolmente i		
	e attenzione a		linguistiche orali durante il canto, abilità		
mettere	via i		dente, ascolto attivo, ecc.		
giocatto	li/riordinare).	7	,		
_	are le capacità				
motorie					
musica	e la danza				
(dispone	endo i giocattoli				
` *	so il canto e la				
danza -	movimento).				
Materiale neces	ssario				
• PC		• Immagine 1: Il gr	<u>aardaroba</u>		
• Proietto	re / Lavagna	• Immagine 2: <u>Las</u>	stanza		
elettroni	ica	• Immagine 3: All's			
• Immagi	ni (le 3				
diaposit	ive)				
• Sistema	audio e video				
• Clean	Up Song				
Canzone	e per bambini				
per il ric	ordino Canzoni				
super se	<u>mplici</u>				
Schema della le	ezione				
	Durata	Guida	Osservazioni		
Riscaldamento	5 minuti	Mostrate ai bambini le 3	È possibile utilizzare un PC o		
		diapositive con le			
		immagini del	discutere le immagini disordinate,		
		riordino/disordine	Incoraggiate i bambini a dare		
		dell'armadio/camera/asi	suggerimenti e a svelare le immagini		
		lo.	ordinate alla fine.		
		Immagine 1: Il	I bambini si confrontano		
		guardaroba	i loro suggerimenti alle immagini date		
		Immagine 2: La stanza			
		Immagine 3: All'asilo			
		Discutete con i bambini			
		sul perché dovremmo			



		riordinare il luogo in cui	
		viviamo.	
	5 minuti	Discutete con i bambini su cosa devono fare dopo aver giocato con i loro giocattoli.	Discutete su cosa succede se non mettono a disposizione il loro giocattoli (conseguenze: ad es. inciampare sui giocattoli caduti a terra)
Attività principale	5 minuti	Fate ascoltare la canzone e incoraggiateli a unirsi e cantare insieme a loro.	Lasciate che i bambini scoprano la canzone (musica e immagini) senza istruzioni
	10 minuti	Fate ascoltare la canzone e incoraggiateli a recitare le parole/mimare le azioni.	In questo modo si attiva la corteccia motoria, favorendo la memorizzazione e la comprensione.
	15 minuti	Invitate i bambini a dare un'occhiata in giro per vedere se le loro cose e i loro giocattoli sono al loro posto e dove dovrebbero essere. Fate ascoltare la canzone e invitateli a riordinare mentre cantano la canzone.	Durante il processo di riordino, rivedere con bambini come ordinare giocattoli per categorie, colori e dimensioni. Inoltre, rivedere l'istruzione vocabolario come: alzarsi/sedersi/guardare il video/danzare. Chiedete ai bambini di pensare a un'azione/codice come un meme che rappresenti il "riordino" e di negoziare una rappresentazione. Voi possono giocare a Simon Says con le attività che svolgono all'asilo, compreso il riordino (alzarsi/sedersi). /disegnare, leggere, cantare, guardare un video, ecc.)
Valutazione	10 minuti	Controllate (aiutati dai bambini stessi) se i bambini hanno riordinato e messo tutto nelle loro scatole o nei loro scaffali o invitate i bambini a controllare se hanno messo via tutte le loro cose (mentre cantano la canzone).	Dare ai bambini un'indicazione verbale feedback basato su il livello di realizzazione dei loro compiti, aiutandoli a correggere se stessi

- Controllate (aiutati dai bambini stessi) se i bambini hanno riordinato e messo tutto nelle loro scatole o nei loro scaffali o invitate i bambini a controllare se hanno messo via tutte le loro cose (mentre cantano la canzone).
- Utilizzare una valutazione formativa verbale informale legata alle prestazioni dei bambini, osservando, ascoltando e partecipando alle esperienze con i bambini. Nel caso di bambini in età prescolare più grandi, coinvolgerli nella valutazione.
- Iniziate dalle istruzioni. Oltre a spiegare ai bambini che cosa devono fare (ad esempio, riporre tutte le loro cose nelle scatole mentre cantano la canzone), le istruzioni devono anche



- includere la misura del successo per ogni bambino (ad esempio, avere tutto ordinato e sistemato al posto giusto), in modo che possano anche valutare il loro lavoro.
- Il feedback deve essere immediato, specifico e positivo, concentrandosi sulle prestazioni e aiutando i bambini a correggersi (Sei sicuro che quello sia il posto giusto per quel giocattolo? Cosa ne pensi?). In questo modo si sentiranno sicuri. Inoltre, è importante dare a ogni bambino la possibilità di condividere le proprie idee nel gruppo in un ambiente favorevole e non giudicante (l'inizio della valutazione tra pari). Rendendosi conto del ruolo della cooperazione, i bambini imparano che lavorare insieme li aiuta a raggiungere i loro obiettivi, il che rappresenta un feedback molto efficace.

Conclusioni e raccomandazioni

- bambini hanno bisogno di routine nella loro vita, che devono essere inserite correttamente nel loro programma giornaliero. In genere, i bambini possono familiarizzare con 1e routine quotidiane attraverso diverse arti. come canzoni. disegni collage (quando discutiamo con loro delle routine).
- La musica crea uno stato positivo e mette bambini di buon umore, riducendo lo stress, aumentando l'attenzione, migliorando la. concentrazione. rafforzando la memoria stimolando motivazione. La musica permette ai bambini di interiorizzare messaggio attraverso la ripetizione.

- La ripetizione crea un senso di appartenenza al contenuto. Le canzoni sono contagiose, le cui lezioni si diffondono oltre la classe e si trasformano in abitudini per tutta la vita.
- Come raccomandazione, assicuratevi che mentre mettono via le cose, i bambini seguano le istruzioni: cantando da soli, facendo attenzione a dove mettono i giocattoli e non intralciando i loro coetanei.



PIANO DI LEZIONE

La primavera sta arrivando!

La primavera è il modo in cui la natura dice: "Giochiamo e impariamo!

Sintesi			
Data		Durata totale	50 min
Oggetto	Arte		
Gruppo di anno o	4-5 anni		
livello di istruzione			
Argomento principale	Stagioni/primavera		
Sottoargomenti o concetti chiave	stagionitempovestiti che primavera	si indossano in	 musica, danza, disegno, colorazione, collage, gioco di ruolo sfilata di moda con abiti primaverili
Obiettivi di apprendim			
Identificare elementaria Identificare	tagioni sulla ruota menti specifici della versi tipi di tempo	di tempo	li che rappresentano i tipi ogio meteorologico
Materiale necessario			
 PC Proiettore / Lavagna elettronica Sistema audio e video Link alle ruote della stagione: https://wordwall.net/resource/100002 59/seasons https://wordwall.net/resource/321981 59/seasons 		forbici, cotone/rib • Piatti di carta bia bianchi • Immagini di ri	agli di carta, pennarelli,
Schema della lezione			
	Durata	Guida	Osservazioni
Riscaldamento	5 minuti	Giocate alla ruota delle stagioni con i bambini e chiedete loro di dire quale stagione è mostrata nelle immagini quando la ruota è in movimento. e quali elementi caratterizzano quella stagione. Invitate i bambini a individuare alcuni elementi della primavera. https://wordwall.net/resource/10000259/seasons	amichevole, è possibile cambiare il modello. Chiedete ai bambini qual è la loro stagione preferita e perché.



		https://wordwall.net/resou	
		rce/32198159/seasons	
	10 minuti	Mettete una musica vivace e invitate i bambini a una sfilata di moda, indossando abiti o accessori che rappresentano una stagione. Chiedete agli altri bambini di indovinare la stagione presentata.	Chiedete ai genitori di aiutarvi in questa attività e di far vestire i loro figli di conseguenza.
Attività principale	5 minuti	1.Discutete con i bambini su come è il tempo in primavera e se questo influenza il modo in cui ci vestiamo. 2. Dite ai bambini che costruiranno il loro orologio meteorologico con l'indicazione del tempo da usare a casa e alla scuola materna. In questo modo sapranno e decideranno quali vestiti indossare ogni giorno.	L'attività sensibilizza i bambini di diversi tipi di tempo e il il modo in cui il tempo influenza la nostra vita (quali vestiti indossare).
	20 minuti	1. Dite loro che possono disegnare e/o usare il collage. Consegnate ai bambini il necessario per realizzare il loro orologio meteorologico. 2. Invitate i bambini a realizzare la base dell'orologio disegnando un cerchio (utilizzate un piatto di carta o un cartoncino). 3. Creare l'orologio del tempo. Chiedete ai bambini di pensare a un'immagine/colore per descrivere il tempo (ad esempio, il sole per i giorni di sole, l'ombrello per i giorni di pioggia, una nuvola/cotone per i giorni nuvolosi, un albero inclinato per indicare i giorni di vento; il blu per il freddo).	L'attività aiuta i bambini a sviluppare la loro autonomia. I bambini possono scegliere di realizzare l'orologio meteorologico (possono disegnare o/e utilizzare ritagli di riviste per rappresentano diversi tipi di tempo). L'attività li aiuta a decidere i vestiti da indossare in base al tempo.



spinner/freccia. 7. Aiutate i bambini ad attaccare il al centro dei loro centri. cerchi con fermi di carta. 8. Mostrate ai bambini come indicare il meteo del giorno indicando il sull'immagine corretta. valutazione 5 minuti Gioco di ruolo: a coppie i bambini regolano gli orologi e si chiedono a vicenda che tempo farà e che tipo di vestiti indosseranno. Che tempo fa oggi? Fa freddo. Allora mettiamo dei vestiti caldi. Modellate l'attività e incoraggiate i bambini a prolungare la conversazione.			temperature; rosso - temperature calde). Dite loro che dovranno aggiungere anche un simbolo della neve (come a volte nevica anche in primavera). 4. Invitate i bambini a dividere il loro cerchio in sezioni per i diversi tipi di tempo. 5. Invitate i bambini a fare dei disegni o incollare immagini da riviste/ cotone che rappresentano diversi simboli meteorologici nelle sezioni del loro cerchio. 6. Aiutare i bambini a creare un	
conversazione.	valutazione	5 minuti	simboli meteorologici nelle sezioni del loro cerchio. 6. Aiutare i bambini a creare un spinner/freccia. 7. Aiutate i bambini ad attaccare il al centro dei loro centri. cerchi con fermi di carta. 8. Mostrate ai bambini come indicare il meteo del giorno indicando il sull'immagine corretta. Gioco di ruolo: a coppie i bambini regolano gli orologi e si chiedono a vicenda che tempo farà e che tipo di vestiti indosseranno. Che tempo fa oggi? Fa freddo. Allora mettiamo dei vestiti caldi. Modellate l'attività e incoraggiate i bambini a	i bambini a prendere i turni nelle

Esercizio di valutazione

Osservare, ascoltare e partecipare all'attività per ottenere una valutazione accurata di ciò che sta accadendo e aiutare i bambini quando ne hanno bisogno. Dare un feedback immediato, specifico e positivo che si concentri sulle prestazioni.

Assicuratevi di giustificare sempre il vostro feedback. Verificate la comprensione dei bambini rispondendo alle seguenti domande: Ogni bambino è riuscito a creare un "orologio del tempo"? / I



bambini sono riusciti a spiegare come il tempo influenza il nostro modo di vestire? / I bambini sono riusciti a disegnare o a usare dei ritagli per rappresentare ogni tipo di tempo? Il bambino è stato in grado di sostenere l'alternanza nel gioco di ruolo?

Conclusioni e raccomandazioni

- Discutete dei diversi suoni che produce il tempo atmosferico. Usate una lastra per biscotti per fare il tuono, una tortiera e del riso per la pioggia e un ventaglio per il vento. Chiedete ai bambini di chiudere gli occhi e di descrivere il tipo di tempo che pensano sia il suono di ciascun oggetto.
- La mia storia: Chiedete ai genitori di fornire una foto del loro bambino che si diverte con un'attività primaverile all'aperto. Chiedete al bambino di descrivere l'attività, il tempo e i vestiti che indossa e di includere tutto in una storia.
- Dite ai bambini che useranno il loro orologio meteorologico a casa per sapere quali vestiti indossare ogni giorno e che faranno anche un orologio meteorologico per la loro classe per usarlo a scuola.
- Come raccomandazioni, osservate e controllate ogni bambino mentre realizza l'orologio meteorologico e il gioco di ruolo. Concentratevi su ciò di cui hanno bisogno e aiutateli a correggersi. Assicuratevi che si godano il loro successo



5. Fase di pilotaggio

5.1. Modulo 2 Scienza

Informazioni generali			
Data	27.10.2023 e 28.07.2023	Durata totale	1 ora con i bambini, 40 minuti con gli insegnanti
Scuola/ Paese	Akata Makata / Grecia		
Gruppo dell'anno	4-5 anni	Livello di istruzione	Scuola dell'infanzia
Numero di studenti	15	Numero di insegnanti	5
Modulo	Modulo 2- Scienze		
Piano didattico	Routine giorno e notte		
Materiale utilizzato	 Computer con accesso a Internet Due bambole raffiguranti i 2 cartoni animati video (https://youtu.be/dJz_noKP-Bw) globo torcia una zona buia dell'aula in cui lavorare foglio di lavoro Colla forbici tamburello 		
Descrizione della posizione	Aula interna		
Altri			

Obiettivi di apprendimento		
Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
Formulare le loro idee sul giorno e sulla notte e sulla loro ripetuta alternanza.	Sì	i bambini sono stati in grado di formulare idee sul giorno e sulla notte
Descrivere l'alternanza del giorno e della notte e capire che è dovuta alla rotazione della Terra sul suo asse.	Sì	Il gioco del movimento è stato di grande aiuto per questa comprensione



Utilizzare modelli per rappresentare la Terra e il suo movimento intorno a sé.	Sì	
Per percepire la ripetibilità (modello) del fenomeno dell'alternarsi del giorno e della notte	Sì	Il video è stato di grande aiuto
Altre osservazioni sugli obiettivi di apprendimento:		

Osservazioni/ Proposte di miglioram	ento
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	le attività proposte sono risultate adatte a ciascun gruppo di età dei bambini, le attività sono state modulate in base all'età
Durata della lezione Piano	1 ora con i bambini e 40 minuti con gli insegnanti
Sequenza delle attività di riscaldamento	nella fase di riscaldamento i bambini hanno partecipato attivamente e si sono presentati e quanti anni hanno contando i propri anni con le dita e poi senza le dita
Sequenza di attività guidate	L'esperimento con la torcia che evidenzia diversi paesi e luoghi della Terra li ha aiutati a comprendere meglio l'alternarsi del giorno e della notte. I fogli di lavoro con le immagini delle abitudini quotidiane dei bambini che sono caratteristiche e facilmente riconoscibili del giorno e della notte sono stati facilmente eseguiti dai bambini (hanno ritagliato le immagini dal foglio di lavoro e le hanno incollate nella casella corretta), perché avevano familiarità con queste attività grazie alla loro esperienza personale e alla loro routine.
Esercizio di valutazione	I bambini sono stati invitati a ballare e a fare un gioco di ruolo, simulando il fenomeno dell'alternanza giorno-notte. È stato davvero utile per valutare la loro comprensione del concetto di rotazione della Terra sul suo asse e intorno al sole.
Altri	

Feedback



Studenti	Gli studenti si sono impegnati per tutta la durata della lezione. Sembravano divertirsi e la valutazione ha dimostrato che avevano compreso i concetti insegnati.
Insegnanti	Gli insegnanti hanno ricevuto i piani di lezione a luglio e li hanno poi sperimentati con i bambini a ottobre. Il feedback è stato molto positivo, hanno valutato il piano di lezione come molto strutturato e hanno ritenuto che gli obiettivi di apprendimento fossero stati raggiunti.

Informazioni generali			
Data	06.07.2023	Durata totale	1 ora
Scuola/ Paese	Akata Makata/ Grecia		
Gruppo dell'anno	4-6 anni	Livello di istruzione	Scuola dell'infanzia
Numero di studenti	15	Numero di insegnanti	2
Modulo	Modulo 2 Scienza		
Piano didattico	Parti del corpo		
Materiale utilizzato	 Bottiglia di plastica grande (x2) Cannucce Palloncini Forbici Nastro Modellare l'argilla 		
Descrizione della posizione	aula prescolare		
Altri			

Obiettivi di apprendimento		
Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni



Comprendere la struttura e la funzione di base dei polmoni.	Sì	i bambini sono stati in grado di formulare idee sulla funzione dei polmoni
Imparare come l'aria si muove dentro e fuori dai polmoni.	Sì	L'esperimento è stato di grande aiuto per questa comprensione
Apprezzare l'importanza della respirazione per il nostro corpo	Sì	I bambini erano entusiasti di fare gli esercizi di respirazione e di inspirare ed espirare.
Altre osservazioni sugli obiettivi di apprendimento:		

Osservazioni/ Proposte di miglioram	ento
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	Le attività proposte sono risultate adatte a ciascun gruppo di età dei bambini, le attività sono state modulate in base all'età.
Durata della lezione Piano	1 ora
Sequenza delle attività di riscaldamento	Nella fase di riscaldamento i bambini hanno partecipato attivamente e si sono impegnati nella conversazione sull'importanza dei polmoni e hanno condiviso le loro idee su come pensano che i polmoni funzionino.
Sequenza di attività guidate	I bambini in età prescolare si sono divertiti a costruire un modello di polmone.
Esercizio di valutazione	Gli studenti hanno osservato ciò che hanno realizzato e hanno condiviso con gli insegnanti il funzionamento dei polmoni. Poi hanno osservato come si espande la pancia quando inspirano e sono stati in grado di mettere in relazione questo movimento con il modello.
Altri	

Feedback	
Studenti	Gli studenti si sono impegnati per tutta la durata della lezione. Sembravano divertirsi e la valutazione ha dimostrato che avevano compreso i concetti insegnati.



Insegnanti Gli insegnanti hanno sperimentato il piano di lezioni con i bambini a maggio. Il loro feedback è stato molto positivo, hanno valutato il piano di lezione come molto strutturato e hanno ritenuto che gli obiettivi di apprendimento fossero stati raggiunti. A luglio questi insegnanti hanno condiviso i piani di lezione con il resto degli insegnanti della scuola.		
	Insegnanti	bambini a maggio. Il loro feedback è stato molto positivo, hanno valutato il piano di lezione come molto strutturato e hanno ritenuto che gli obiettivi di apprendimento fossero stati raggiunti. A luglio questi insegnanti hanno condiviso i piani di lezione con il



Informazioni generali			
Data	06.07.2023	Durata totale	1 ora
Scuola/ Paese	Akata Makata / Grecia		
Gruppo dell'anno	4-6 anni	Livello di istruzione	scuola dell'infanzia
Numero di studenti	15	Numero di insegnanti	10
Modulo	Modulo 2- Scienze		
Piano didattico	Contare i tesori della natura		
Materiale utilizzato Descrizione della	 Spazio all'aperto con accesso a materiali naturali (ad es. foglie, sassi, bastoni, fiori, ecc.) Foglio di carta o cartone di grandi dimensioni Pennarello o pastello Piccoli contenitori o cestini Carte numeriche o numeri di gommapiuma spazio esterno - giardino 		
posizione	spazio esterno giarante		
Altri			

Obiettivi di apprendimento		
Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
Introdurre il concetto di numero ai bambini in età prescolare in modo divertente e coinvolgente.	Sì	i bambini erano in grado di formulare idee sui numeri
Sviluppare la capacità dei bambini in età prescolare di contare con precisione gli oggetti.	Sì	La caccia al numero ha aiutato molto per questa comprensione
Incoraggiare i bambini in età prescolare a esplorare le proprietà dei materiali naturali.	Sì	I bambini erano entusiasti di scoprire cosa c'era nel giardino.
Introdurre i bambini in età prescolare ai concetti scientifici di base, come la selezione e la classificazione dei materiali	Sì	I bambini in età prescolare sono stati in grado di ordinare e classificare i materiali naturali e



naturali in base alle diverse proprietà.		sono stati davvero entusiasti di farlo.
Sviluppare la creatività dei bambini in età prescolare attraverso attività artistiche nella natura.	Sì	L'attività è stata molto pratica e i bambini hanno realizzato alcune creazioni di land art insieme ai loro insegnanti.
Altre osservazioni sugli obiettivi di apprendimento:		

Osservazioni/ Proposte di miglioram	ento
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	le attività proposte sono risultate adatte a ciascun gruppo di età dei bambini, le attività sono state modulate in base all'età
Durata della lezione Piano	1 ora
Sequenza delle attività di riscaldamento	Nella fase di riscaldamento i bambini hanno partecipato attivamente e si sono impegnati a contare i numeri o a gridare tutti i numeri che conoscevano.
Sequenza di attività guidate	I bambini in età prescolare si sono emozionati quando hanno capito che avrebbero fatto una caccia al tesoro nella natura per trovare un certo numero di oggetti. Hanno scelto i loro cestini con un numero (ad esempio 5, 10 o 15). Sono stati in grado di trovare il numero di oggetti che corrispondeva al numero sul loro cestino.
Esercizio di valutazione	Gli studenti hanno documentato la loro raccolta e osservato ciò che hanno trovato, condividendo con gli insegnanti il modo in cui hanno contato. Questo li aiuterà a capire il concetto di numero e la loro capacità di identificare e contare gli oggetti.
Altri	

Feedback



Studenti	Gli studenti si sono impegnati per tutta la durata della lezione. Sembravano divertirsi e la valutazione ha dimostrato che avevano compreso i concetti insegnati.
Insegnanti	Gli insegnanti hanno ricevuto i piani di lezione a luglio e li hanno provati con i bambini. Il loro feedback è stato molto positivo, hanno valutato il piano di lezione come molto strutturato e hanno ritenuto che gli obiettivi di apprendimento fossero stati raggiunti.



Informazioni generali			
Data	15.09.2023 e 28.07.2023	Durata totale	1 ora con i bambini, 40 minuti con gli insegnanti
Scuola/ Paese	Akata Makata / Grecia		-
Gruppo dell'anno	4-5 anni	Livello di istruzione	scuola dell'infanzia
Numero di studenti	15	Numero di insegnanti	5
Modulo	Modulo 2- Scienze		
Piano didattico	Esplorazione dei colori		
Materiale utilizzato	 Contenitori o tazze riempite di acqua rossa, gialla e blu. Colorante alimentare Contagocce Filtri per caffè bianchi Vassoio o piatto Scheda di registrazione Acquerelli o tempere 		
Descrizione della posizione	Aula interna		
Altri			

Obiettivi di apprendimento		
Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
Introdurre i bambini in età prescolare al concetto di colori primari e alla mescolanza dei colori.	Sì	i bambini hanno potuto formulare idee sul colore miscelazione
Per dimostrare ai bambini in età prescolare come combinare i colori primari possa creare nuovi colori.	Sì	L'esperimento è stato di grande aiuto per questa comprensione
Per incoraggiare i bambini in età prescolare a prevedere e	Sì	I bambini erano entusiasti di prevedere quale colore



sperimentare la mescolanza dei colori.		apparire
Fornire ai bambini in età prescolare l'opportunità di documentare e riflettere sulle loro osservazioni sulla miscelazione dei colori.	Sì	Il foglio di lavoro è stato di grande aiuto
Per migliorare la motricità fine dei bambini in età prescolare attraverso attività di pittura e colorazione.	Sì	L'attività è stata molto pratica
Promuovere la creatività e l'espressione artistica nei bambini in età prescolare.	Sì	I bambini hanno realizzato deliziose creazioni
Altre osservazioni sugli obiettivi di apprendimento:		

Osservazioni/ Proposte di miglioram	ento
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	le attività proposte sono risultate adatte a ciascun gruppo di età dei bambini, le attività sono state modulate in base all'età
Durata della lezione Piano	80 minuti con i bambini e 40 minuti con gli insegnanti
Sequenza delle attività di riscaldamento	Nella fase di riscaldamento i bambini hanno partecipato attivamente e si sono impegnati ad aggiungere le gocce di colore nelle tazze e a mescolare ogni tazza con un cucchiaio fino a colorare l'acqua.
Sequenza di attività guidate	I bambini in età prescolare hanno previsto cosa sarebbe successo mescolando i colori primari.
Esercizio di valutazione	Gli studenti hanno documentato le loro osservazioni sull'esperimento sui colori su un foglio di registrazione, utilizzando gli acquerelli. In questo modo hanno potuto osservare come la fusione di due colori genera una tonalità distinta.
Altri	



Feedback	
Studenti	Gli studenti si sono impegnati per tutta la durata della lezione. Sembravano divertirsi e la valutazione ha dimostrato che avevano capito i concetti che erano stati insegnati.
Insegnanti	Gli insegnanti hanno ricevuto i piani di lezione a luglio e li hanno poi sperimentati con i bambini a settembre. Il feedback è stato molto positivo, hanno valutato il piano di lezione come molto strutturato e hanno ritenuto che gli obiettivi di apprendimento fossero stati raggiunti.



Informazioni generali			
Data	28.07.2023	Durata totale	70 min.
Scuola/ Paese	Akata Makata / Grecia		
Gruppo dell'anno	4-6 anni	Livello di istruzione	scuola dell'infanzia
Numero di studenti	15	Numero di insegnanti	4
Modulo	Modulo 2- Scienze		
Piano didattico	Bottiglie sensoriali delle stagioni		
Materiale utilizzato	 Oggetti magnetici (graffette, rondelle, bulloni), viti, scovolini) 4 Bottiglie d'acqua di plastica o di vetro Olio per bambini, colorante alimentare Bacchetta magnetica Fiori, foglie, sassolini, sabbia, conchiglie Brillantini, neve finta e/o fiocchi di neve Pom-pom Imbuto Diario per le osservazioni 		
Descrizione della posizione	Aula prescolare		
Altri			

Obiettivi di apprendimento				
Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni		
Introdurre i bambini in età prescolare al concetto di magnetismo.	Sì			
Per dimostrare ai bambini in età prescolare come, combinando diversi oggetti, si possano creare bottiglie sensoriali stagionali.	Sì			



Per incoraggiare i bambini in età prescolare a prevedere e sperimentare con gli oggetti magnetici.	Sì	L'esperimento è stato di grande aiuto per questa comprensione
Fornire agli alunni della scuola dell'infanzia l'opportunità di documentare e riflettere sulle loro osservazioni.	Sì	
Per migliorare le abilità motorie fini dei bambini in età prescolare, come la coordinazione occhio-mano.	Sì	
Promuovere la creatività e l'espressione artistica nei bambini in età prescolare.	Sì	
Altre osservazioni sugli obiettivi di apprendimento:		

Osservazioni/ Proposte di miglioramento		
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	Le attività proposte sono risultate adatte a ciascun gruppo di età dei bambini, le attività sono state modulate in base all'età.	
Durata della lezione Piano	70 min.	
Sequenza delle attività di riscaldamento	Nella fase di riscaldamento i bambini hanno partecipato attivamente e si sono impegnati nella conversazione sulle quattro stagioni.	
Sequenza di attività guidate	I bambini in età prescolare si sono divertiti con il processo sensoriale. bottiglie.	
Esercizio di valutazione	Gli studenti hanno osservato cosa succede quando usano la bacchetta magnetica su bottiglie che hanno o non hanno oggetti magnetici all'interno. Poi hanno capito il concetto di attrazione e i magneti si respingono quando spingono via altri oggetti o se stessi.	
Altri		



Feedback	
Studenti	Gli studenti si sono impegnati per tutta la durata della lezione. Sembravano divertirsi e la valutazione ha dimostrato che avevano compreso i concetti insegnati.
Insegnanti	Gli insegnanti hanno sperimentato il piano di lezioni con i bambini a luglio. Il loro feedback è stato molto positivo, hanno valutato il piano di lezione come molto strutturato e hanno ritenuto che gli obiettivi di apprendimento fossero stati raggiunti.



5.2. Modulo 3 Tecnologia

Informazioni generali			
Data	20.07.2023	Durata totale	40 min
Scuola/ Paese			
	Scuola primaria GCScho	ool, Nicosia, Cipro	
Gruppo dell'anno	6 anni	Livello di istruzione	scuola dell'infanzia
Numero di studenti	15	Numero di insegnanti	6
Modulo	Modulo 3		
Piano didattico	Creazione di uno storyboard di gioco basato su Seasons		
Materiale utilizzato	PC / proiettore per insegnanti		
	• PC		
	Penne/carta per scrivere i mesi di ogni stagione.		
Descrizione della	In classe		
posizione			
Altri	classe mista di bambini di lingua inglese e greca		

Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
Gli studenti devono dimostrare di saper usare la tecnologia (PC).	Sì	Gli studenti hanno potuto utilizzare il PC e l'applicazione di disegno PAINT.
Analizzare e comprendere il diverse stagioni e diversi mesi che appartengono a ciascuna stagione	Sì	gli studenti erano d'accordo con questo obiettivo
Capacità di presentare la propria storia alla classe	Sì	Nessun problema, gli studenti hanno potuto condividere i loro disegni
Creare un disegno Capacità di associare vari eventi della vita reale a particolari stagioni	Sì	alcune difficoltà con alcuni studenti nell'uso del mouse in modo efficace per creare un'immagine realistica disegni



Osservazioni/ Proposte di miglioramento		
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	Il livello di attività era adeguato per questo gruppo di età. Tutti Gli studenti sono stati in grado di utilizzare il PC e il mouse per creare il requisito del compito.	
Durata della lezione Piano	40 minuti	
Sequenza delle attività di riscaldamento	la sequenza era ok, si seguiva facilmente il riscaldamento e il compito vero e proprio che gli studenti dovevano svolgere	
Sequenza di attività guidate	Il tempo assegnato a ciascuna attività è sufficiente, la sequenza è di nuovo nell'ordine giusto e gli studenti sono stati in grado di seguirla facilmente.	
Esercizio di valutazione	La quantità per la valutazione era ok, tutti gli studenti avevano la loro USB pronta e hanno salvato il loro disegno in modo da poterlo presentare alla classe.	
Altri		

Feedback	
Studenti	Gli studenti hanno apprezzato l'esercizio e hanno prestato attenzione a ciò che è stato richiesto.
Insegnanti	Gli insegnanti non hanno riscontrato alcuna difficoltà con la lezione o con le attrezzature utilizzate. Hanno apprezzato la lezione perché hanno visto i loro studenti divertirsi.



Informazioni generali				
Data	18.09.2023	Durata totale	40 min	
Scuola/ Paese	Scuola primaria GCScho	Scuola primaria GCSchool, Nicosia, Cipro		
Gruppo dell'anno	6+	Livello di istruzione	Scuola primaria	
Numero di studenti	33	Numero di insegnanti	7 Insegnanti	
Modulo	Modulo 3			
Piano didattico	Individuare una routine quotidiana e cercare sul web una sua foto.			
Materiale utilizzato	Insegnante PC			
	• Proiettore			
	• Tablet / PC			
	Penne/carta			
Descrizione della posizione	In classe			
Altri	classe mista di bambini d	di lingua inglese e greca		

Obiettivi di apprendimento				
Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni		
Gli studenti devono dimostrare di saper usare la tecnologia (tablet).	Sì	Gli studenti sono stati in grado di utilizzare i computer e le applicazioni necessarie per la lezione.		
Identificare una routine che lo studente esegue quotidianamente.	Sì	Tutti gli studenti erano d'accordo		
Imparare a utilizzare efficacemente il motore di ricerca per trovare una foto che mostri la routine quotidiana.	Sì	Questo è stato un po' impegnativo a seconda della routine, alcuni studenti hanno dovuto cercare un po' di più per trovare esattamente quello che volevano.		
Essere in grado di associare una routine a un compito specifico e a un momento della giornata, in modo da poter effettuare una	Sì	Questo è stato fatto bene, è stato necessario fare qualche ricerca specifica per trovare il momento giusto della routine.		



ricerca efficace.			
Altre osservazioni sugli obiettivi di apprendimento:			

Osservazioni/ Proposte di miglioramento		
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	L'attività era adeguata per tutti gli studenti	
Durata della lezione Piano	40 minuti	
Sequenza delle attività di riscaldamento	Hanno apprezzato la sfida e non vedevano l'ora di iniziare il lavoro. richiesto	
Sequenza di attività guidate	La sequenza è stata seguita come il piano della lezione	
Esercizio di valutazione	Il tempo di 5 minuti per l'intera valutazione può essere esteso ad altri 2-3, in modo che l'insegnante possa avere tempo sufficiente per esaminare tutti gli studenti.	
Altri		

Feedback	
Studenti	Gli studenti sono stati felici di aver appreso metodi di ricerca più efficaci. Avevano bisogno di sapere come restringere i risultati della ricerca.
Insegnanti	Gli insegnanti hanno trovato la lezione divertente e piacevole da svolgere. Gli studenti hanno mostrato interesse e hanno partecipato attivamente a tutta la lezione, sia dal punto di vista pratico che teorico.



Informazioni generali					
Data	19.07.2023	Durata totale	40 min		
Scuola/ Paese	Scuola primaria Falcon	English, Nicosia, Cipro			
Gruppo dell'anno	4 anni	4 anni Livello di istruzione Scuola dell'infanzia			
Numero di studenti	25	Numero di insegnanti	4 Insegnanti		
Modulo	Modulo 3				
Piano didattico	Contare i numeri con la tecnologia				
Materiale utilizzato	 PC / proiettore per insegnanti Tablet con stilo Carte stampate Scatola per le carte 				
Descrizione della posizione	In classe				
Altri	classe mista di bambini di lingua inglese e greca				

Obiettivi di apprendimento			
Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni	
Gli studenti devono dimostrare di saper usare la tecnologia (tablet).	Sì	Gli studenti hanno potuto utilizzare i tablet in loro possesso, anche se l'applicazione era già pronta per essere utilizzata.	
Gli studenti devono dimostrare di saper usare la tecnologia (tablet), analizzare quanti francobolli devono creare e capire cosa devono fare (come applicare effettivamente il numero equivalente di francobolli).	Sì	gli studenti sapevano come usare lo stilo, ma avevano bisogno di una guida quando commettevano errori	
Riconoscere i numeri	Sì	Sono stati in grado di riconoscere i numeri	
Comprendere e applicare la ripetizione nella creazione dei timbri.	Sì	hanno incontrato alcune difficoltà nel realizzare	



		francobolli dimensioni	delle	stesse
Altre osservazioni sugli obiettivi di apprendimento:				

Osservazioni/ Proposte di migliorar	nento
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto Durata della lezione Piano	Il livello di attività era adeguato per questo gruppo di età. Tutti gli studenti sono stati in grado di usare la tavoletta e lo stilo 40 minuti
Sequenza delle attività di riscaldamento	la sequenza era ok, si seguiva facilmente il riscaldamento e il compito vero e proprio che gli studenti dovevano svolgere
Sequenza di attività guidate	Il tempo assegnato a ciascuna attività è sufficiente, la sequenza è di nuovo nell'ordine giusto e gli studenti sono stati in grado di seguirla facilmente.
Esercizio di valutazione	L'importo della valutazione è stato adeguato poiché gli insegnanti valutavano il lavoro degli studenti mentre lo svolgevano.
Altri	

Feedback	
Studenti	Gli studenti erano molto entusiasti di usare i tablet durante le lezioni. Tutti hanno espresso la necessità di avere più tempo a disposizione con i tablet per scrivere più numeri.
Insegnanti	Gli insegnanti non hanno riscontrato alcuna difficoltà con la lezione o con le attrezzature utilizzate. Hanno apprezzato la lezione perché hanno visto i loro studenti divertirsi. L'unica cosa è che gli studenti avevano bisogno di più tempo per fare più esercizi. Questo ha causato un po' di disturbo in classe che gli insegnanti hanno dovuto gestire.



Informazioni generali			
Data	19.07.2023	Durata totale	40 min
Scuola/ Paese	Scuola primaria Falcon	English, Nicosia, Cipro	
Gruppo dell'anno	4-6 anni	Livello di istruzione	Scuola dell'infanzia
Numero di studenti	28	Numero di insegnanti	4 Insegnanti
Modulo	Modulo 3		
Piano didattico	Utilizzare la tecnologia per identificare le forme		
Materiale utilizzato	Insegnante PCProiettoreCompresse		
Descrizione della posizione	Fuori in cortile (l'attività degli studenti)		
Altri	classe mista di bambini di lingua inglese e greca		

Obiettivi di apprendimento			
Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni	
Gli studenti devono dimostrare di saper usare la tecnologia (tablet).	Sì	Gli studenti hanno potuto utilizzare i tablet che hanno utilizzato	
Poter accedere a specifiche applicazioni, apprendimento di base funzioni (scattare foto, salvare, recuperare)	Sì	gli studenti sapevano come accedere all'applicazione fotografica, scattare la foto e salvarla	
Analizzare una forma per determinare dove trovarla	Sì	è stata come una caccia al tesoro compito hanno dovuto guardare un po più difficile per alcune forme	
Imparare a identificare le forme Imparare i colori di base	Sì	È stato un compito facile, tutto gli studenti sono stati in grado di identificare colori e forme	
Altre osservazioni sugli obiettivi di apprendimento:			



La quantità di tablet era sufficiente per essere condivisa tra gli studenti.

Osservazioni/ Proposte di miglioramento		
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	Il livello di attività era adeguato per questo gruppo di età. Tutti gli studenti erano già informati sull'assunzione di foto, video e salvarli	
Durata della lezione Piano	40 minuti	
Sequenza delle attività di riscaldamento	Tutti erano entusiasti delle domande di avvio e e molto entusiasti di usare la tecnologia nelle lezioni.	
Sequenza di attività guidate	Il tempo assegnato a ciascuna attività è sufficiente, la sequenza è di nuovo nell'ordine giusto e gli studenti sono stati in grado di seguirla facilmente.	
Esercizio di valutazione	Il tempo per tornare in classe e controllare le foto con quelle originali è adeguato, 10 minuti.	
Altri		

Feedback	
Studenti	Gli studenti erano molto entusiasti di usare le tavolette all'esterno, in cortile. Tutti hanno espresso la necessità di avere più tempo a disposizione con i tablet per trovare ancora più forme.
Insegnanti	Gli insegnanti non hanno riscontrato alcuna difficoltà con la lezione o con le attrezzature utilizzate. Hanno apprezzato la lezione perché hanno visto i loro studenti divertirsi.



Informazioni generali			
Data	14.09.2023	Durata totale	40 min
Scuola/ Paese	Scuola primaria Falcon	English, Nicosia, Cipro	
Gruppo dell'anno	3-5 anni	Livello di istruzione	Scuola dell'infanzia
Numero di studenti	26	Numero di insegnanti	3 insegnanti + 2 assistenti
Modulo	Modulo 3		
Piano didattico	Usare la tecnologia per conoscere le parti del corpo		
Materiale utilizzato	Insegnante PC		
	 Proiettore 		
	Tablet / Smart P	hone	
Descrizione della posizione	In classe		
Altri	classe mista di bambini	di lingua inglese e greca	

Obiettivi di apprendimento		
Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
Gli studenti devono dimostrare di saper usare la tecnologia (tablet).	Sì	Gli studenti hanno potuto utilizzare i tablet e i telefoni cellulari che hanno utilizzato per la loro attività.
Analizzare e comprendere che cos'è ogni senso e quale parte del corpo dobbiamo usare.	Sì	Questo è stato un compito facile, tutti gli studenti sono stati in grado di identificare il senso
Creare un video e mostrare Capacità di presentare la propria storia alla classe	Sì	alcune difficoltà da parte di alcuni studenti
Analizzare il senso della spiegazione dell'insegnante	Sì	È stato un compito facile, tutto gli studenti sono stati in grado di identificare il senso

Altre osservazioni sugli obiettivi di apprendimento:
A causa della condivisione della risorsa, del tablet o del cellulare, alcuni studenti non sono stati in grado di fare il video richiesto a causa dei limiti di tempo della lezione e per mancanza di risorse.



Osservazioni/ Proposte di miglioramento		
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	L'attività era adeguata per la maggior parte, ma la parte in cu gli studenti dovevano realizzare un video ha incontrat qualche problema. Ciò è dovuto alla disponibilità di risors e non tanto a un problema di conoscenze.	
Durata della lezione Piano	40 minuti	
Sequenza delle attività di riscaldamento	Tutti erano entusiasti delle domande di avvio e e molto entusiasti di usare la tecnologia nelle lezioni.	
Sequenza di attività guidate	il tempo assegnato ai ragazzi per girare in classe e realizzare il loro video avrebbe dovuto essere più lungo, soprattutto perché gli studenti sono sopraffatti dall'uso dei tablet e tutti vogliono provare il video	
Esercizio di valutazione	Il tempo di 2 minuti per la presentazione può funzionare con piccoli gruppi in classe, ma può causare un problema se ci sono molti studenti e non tutto inizia in tempo.	
Altri		

Feedback	
Studenti	Gli studenti erano molto entusiasti di usare i tablet e i telefoni cellulari. Alcuni hanno espresso un po' di delusione perché non hanno avuto la possibilità di usare i tablet.
Insegnanti	Il feedback degli insegnanti è stato che la lezione è stata divertente da fare e divertente per gli studenti. La lezione ha catturato l'attenzione degli studenti fin dall'inizio e non li ha annoiati a nessun livello.



5.3. Modulo 4 Ingegneria

Informazioni generali			
Data	27.10.2023	Durata totale	2 ore
Scuola/ Paese	Scuola materna 3 circolo- Plesso San Marco (Italia)		
Gruppo dell'anno	3-5 anni	Livello di istruzione	Scuola dell'infanzia
Numero di studenti	17	Numero di insegnanti	1
Modulo	Modulo 4		
Piano didattico	lavoro sulla stagione in corso - Autunno		
Materiale utilizzato	PC, telefono cellulare, schede, reticolato, bristol		
Descrizione della posizione	Aula interna		
Altri	Classe eterogenea da 3 a 5 anni		

Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
mparare le stagioni	Sì	
usare il computer per imparare canzoni e filastrocche sulle stagioni	Sì	
sviluppo del pensiero computazionale	Sì	
opere sulle stagioni e sulle emozioni	Sì	



Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	le attività proposte sono risultate adatte a ciascun gruppo di età dei bambini, le attività sono state modulate in base all'età
Durata della lezione Piano	2 ore divise in quattro parti
Sequenza delle attività di riscaldamento	nella fase di riscaldamento i bambini hanno partecipato attivamente e si sono presentati
Sequenza di attività guidate	gli studenti hanno illustrato le canzoni apprese tramite lo strumento audiovisivo cantando filastrocche e seguendo la sequenza sul PC. Si sono messi a disposizione per mostrare le loro capacità di seguire il video, cantare e muoversi.
Esercizio di valutazione	ai bambini è stato chiesto di ripetere i nomi delle stagioni dopo aver visto il video al computer e molti di loro hanno avuto un ricordo davvero eccellente. l'apprendimento delle stagioni ha aiutato a sviluppare il pensiero computazionale dei bambini attraverso l'uso del colore.
Altri	

Feedback	
Studenti	Si sono divertiti molto a cantare filastrocche sull'autunno, la stagione attuale. È stato molto interessante capire quali emozioni suscitano le stagioni. La maggior parte di loro preferisce l'estate.
Insegnanti	L'insegnante è stata una parte fondamentale di questo percorso perché non solo ha facilitato i bambini nello svolgimento delle attività, ma li ha coinvolti attivamente senza trascurare nessuno e li ha aiutati a conoscersi attraverso tante domande divertenti.



Informazioni generali			
Data	27.10.2023	Durata totale	2 ore
Scuola/ Paese	Scuola materna 3 circolo- Plesso San Marco (Italia)		
Gruppo dell'anno	3-5 anni	Livello di istruzione	Scuola dell'infanzia
Numero di studenti	17	Numero di insegnanti	1
Modulo	Modulo 4		
Piano didattico	Parti del corpo		
Materiale utilizzato	PC, cellulare, carte, reticolato, bristol, costruzioni Lego		
Descrizione della posizione	aula interna		
Altri	classe eterogenea da 3 a 5 anni		

Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
percezione della parte del corpo	Sì	difficoltà per i più piccoli (3 anni)
percezione delle parti del corpo attraverso e lo sviluppo del pensiero computazionale	Sì	esercizi facilitati e comand semplificati in relazione alla fascia d'età
parte del corpo e delle emozioni	Sì	contestualizzare molti diversi e interessanti aree in cui bambini percepiscono le emozioni nel corpo



Osservazioni/ Proposte di miglioramento		
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	le attività proposte sono risultate adatte a ciascun gruppo di età dei bambini, le attività sono state modulate in base all'età	
Durata della lezione Piano	2 ore suddivise in quattro parti	
Sequenza delle attività di riscaldamento	Nella fase di riscaldamento i bambini hanno partecipato attivamente e si sono presentati.	
Sequenza di attività guidate	i bambini sono stati prima invitati a seguire le indicazioni del PC e a indicare le parti del corpo interessate, poi, attraverso la rete che sviluppa il pensiero computazionale, sono stati in grado di riconoscere le varie direzioni e le parti del corpo nello spazio. l'apprendimento di alcune parti del corpo attraverso la descrizione delle emozioni è molto interessante	
Esercizio di valutazione	gli esercizi in rete e le emozioni si sono rivelati molto utili per aiutare i bambini a imparare le parti del corpo	
Altri		

Feedback	
Studenti	i bambini hanno collaborato tra loro in modo attivo e poi hanno seguito, nel gioco libero, la riproduzione del corpo umano attraverso i Lego
Insegnanti	L'insegnante è stata una parte fondamentale di questo percorso perché non solo ha facilitato le attività dei bambini, ma li ha coinvolti attivamente senza trascurare nessuno e li ha aiutati a conoscersi attraverso tante domande divertenti.



Informazioni generali			
Data	27.10.2023	Durata totale	2 ore
Scuola/ Paese	Scuola materna 3 circolo- Plesso San Marco (Italia)		
Gruppo dell'anno	3-5 anni	Livello di istruzione	Scuola dell'infanzia
Numero di studenti	17	Numero di insegnanti	1
Modulo	Modulo 4		
Piano didattico	Numeri		
Materiale utilizzato	PC, telefono cellulare, schede,		
Descrizione della posizione	Aula interna		
Altri	Classe eterogenea da 3 a 5 anni		

Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
I numeri riconoscono	Sì	da uno a dieci
dire i numeri in sequenza	Sì	
utilizzare il PC per imparare a contare	Sì	difficoltà per i più piccoli (3 anni)
Altre osser	vazioni sugli obiettivi di appre	endimento:

Osservazioni/ Proposte di miglioram	ento
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	le attività proposte sono risultate adatte a ciascun gruppo di età dei bambini, le attività sono state modulate in base all'età
Durata della lezione Piano	1 ora



Sequenza delle attività di riscaldamento	nella fase di riscaldamento i bambini hanno partecipato attivamente e si sono presentati e quanti anni hanno contando i propri anni con le dita e poi senza le dita
Sequenza di attività guidate	Al posto dei palloncini è stata utilizzata la rete per favorire l'apprendimento numerico e collegarlo all'attività motoria. imparare a contare è più facile se accompagnato dal ritmo. L'insegnante forma un cerchio e assegna a ciascuno un numero; quando l'insegnante dice un numero, i bambini che hanno quel numero devono saltare e battere le mani. Dopodiché l'insegnante mostrerà di nuovo i numeri sul computer e i bambini dovranno contare in ordine dal più piccolo al più grande.
Esercizio di valutazione	i bambini sono stati invitati a ballare per imparare i numeri a ritmo di musica. questo ha permesso di seguire la musica attraverso il computer e di imparare i passi.
Altri	

Feedback	
Studenti	gli studenti più giovani hanno mostrato qualche difficoltà a contare seguendo il PC, e la cosa è andata meglio se collegata a una canzone
Insegnanti	L'insegnante è stata una parte fondamentale di questo percorso perché non solo ha facilitato le attività dei bambini, ma li ha coinvolti attivamente senza trascurare nessuno e li ha aiutati a conoscersi attraverso tante domande divertenti.



Informazioni generali			
Data	27.10.2023	Durata totale	2 ore
Scuola/ Paese	Scuola materna 3 circolo- Plesso San Marco (Italia)		
Gruppo dell'anno	3-5 anni	Livello di istruzione	Scuola dell'infanzia
Numero di studenti	17	Numero di insegnanti	1
Modulo	Modulo 4		
Piano didattico	La routine quotidiana		
Materiale utilizzato	PC, telefono cellulare, schede, reticolato, bristol		
Descrizione della posizione	Aula interna		
Altri	Classe eterogenea da 3 a	5 anni	

Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
Imparare la routine quotidiana	Sì	
Riconoscere la differenza tra giorno e notte	Sì	esercizi facilitati e comandi semplificati in relazione al gruppo di età
saper guidare un bambino nelle sue attività quotidiane	Sì	difficoltà per i più piccoli (3 anni)

Osservazioni/ Proposte di miglioramento	
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	le attività proposte sono risultate adatte a ciascun gruppo di età dei bambini, le attività sono state modulate in base a età



Durata della lezione Piano	1 ora
Sequenza delle attività di riscaldamento	nella fase di riscaldamento i bambini hanno partecipato attivamente, presentandosi e raccontando la loro giornata.
Sequenza di attività guidate	I bambini sono invitati a descrivere la loro routine attraverso un programma per PC a tempo di musica. poi viene chiesto loro di indovinare se l'attività proposta dall'insegnante si svolge di giorno o di notte.
Esercizio di valutazione	i bambini vengono messi in cerchio e viene chiesto loro se preferiscono il giorno e la notte e perché; questo esercizio serve anche a far emergere le paure dei bambini e a calmarli attraverso una meditazione guidata al PC.
Altri	

Feedback	
Studenti	Gli studenti hanno condiviso come si sono sentiti durante il fine settimana appena trascorso e come si sentono sapendo di dover affrontare il prossimo. Sanno bene come riconoscere le attività che si svolgono durante il giorno e quelle che si svolgono di notte. Stanno ancora imparando i giorni della settimana e i mesi.
Insegnanti	L'insegnante è stata una parte fondamentale di questo percorso perché non solo ha facilitato le attività dei bambini, ma li ha coinvolti attivamente senza trascurare nessuno e li ha aiutati a conoscersi attraverso tante domande divertenti.



Informazioni generali			
Data	27.10.2023	Durata totale	1 ora
Scuola/ Paese	Scuola materna 3 circolo- Plesso San Marco (Italia)		
Gruppo dell'anno	3-5 anni	Livello di istruzione	Scuola dell'infanzia
Numero di studenti	17	Numero di insegnanti	1
Modulo	Modulo 4		
Piano didattico	Colori e forme		
Materiale utilizzato	PC, telefono cellulare, schede, reticolato, bristol		
Descrizione della posizione	Aula interna		
Altri	classe eterogenea da 3 a	5 anni	

Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
Riconoscere i colori primari e secondari	Sì	difficoltà per i più piccoli (3 anni)
Riconoscere le forme	Sì	esercizi facilitati e comandi semplificati in relazione al gruppo di età
Riconoscere colori e forme insieme seguire	Sì	difficoltà per i più piccoli (3 anni)

Osservazioni/ Proposte di miglioramento	
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	le attività proposte sono risultate adatte a ciascun gruppo di età dei bambini, le attività sono state modulate in base all'età



Durata della lezione Piano	1 ora
Sequenza delle attività di riscaldamento	nella fase di riscaldamento i bambini hanno partecipato attivamente, presentandosi e dicendo il loro colore preferito.
Sequenza di attività guidate	I bambini sono invitati a imparare i colori primari e secondari e le forme attraverso un programma per PC, poi viene chiesto loro di indovinare di nuovo il colore su un programma per PC. sono invitati a disegnare i colori e le forme dell'autunno (stagione in corso).
Esercizio di valutazione	attraverso il gioco del recinto sono invitati a dare istruzioni ai compagni su come muoversi all'interno, indicando la direzione delle frecce e il loro colore.
Altri	

Feedback	
Studenti	i bambini hanno collaborato tra loro in modo attivo e poi sono seguiti, la fase di valutazione è stata facilitata dall'insegnante in base all'età dei bambini.
Insegnanti	L'insegnante è stata una parte fondamentale di questo percorso perché non solo ha facilitato le attività dei bambini, ma li ha coinvolti attivamente senza trascurare nessuno e li ha aiutati a conoscersi attraverso tante domande divertenti.



5.4. Modulo 5 Matematica

Informazioni generali			
Data	16.06.2023	Durata totale	80 min
Scuola/ Paese	Complesso scolastico e asilo a Łętownia/Polonia		
Gruppo dell'anno	5-6 anni	Livello di istruzione	pre-studioso
Numero di studenti	18	Numero di insegnanti	1
Modulo	Modulo 5		
Piano didattico	Le stagioni		
Materiale utilizzato	immagini che rappresentano le stagioni, puzzle, musica, cerchi colorati, sagome di parti dell'armadio, un foglio di carta - materiali per realizzare opere d'arte		
Descrizione della posizione	aula interna		
Altri		legate all'introduzione de o, le attività progettuali sv	

Obiettivi di apprendimento		
Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
sviluppare la capacità di riconoscere le stagioni	Sì	I bambini riconoscono le quattro stagioni e ne indicano le caratteristiche.
sviluppare la capacità di separare i vestiti in base allo scopo	Sì	I bambini ordinano le parti del loro guardaroba in base alla stagione appropriata, distinguendo tra abbigliamento per il caldo e per il freddo.



formazione delle competenze numeriche,	Sì	I bambini nominano le stagioni nell'ordine corretto utilizzando
riconoscimento della sequenza		un
temporale		schema di rime. Comprendono
		la sequenza di
		le stagioni
Altre osse	rvazioni sugli obiettivi di appre	endimento:

Osservazioni/ Proposte di miglioram	ento
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	Le attività sono state adeguatamente adattate al gruppo di età. I bambini hanno affrontato i compiti. Hanno identificato il stagioni appropriate senza troppe difficoltà e abbinando correttamente le parti dell'abbigliamento alle condizioni atmosferiche.
Durata della lezione Piano	80 minuti divisi in due classi di circa 40 minuti ciascuna.
Sequenza delle attività di riscaldamento	Parlare con i bambini delle stagioni, nominarle, imparare una filastrocca. Assegnare un'illustrazione appropriata a ogni stagione e fare esercizi di movimento. Gioco musicale con il brano Stagioni di Vivaldi: i bambini hanno ballato a ritmo di musica. Quando la musica si fermava, l'insegnante mostrava l'illustrazione scelta, i bambini nominavano la stagione ed eseguivano l'esercizio dato.
Sequenza di attività guidate	Dividere i bambini in quattro squadre è stata una grande forma di integrazione per loro: ogni gruppo ha disegnato una busta e ha composto un'immagine da un puzzle che raffigurava la stagione. Una volta assemblato, i bambini hanno nominato e abbinato le didascalie. Durante una discussione sulle stagioni, i bambini in età prescolare hanno dimostrato la loro grande conoscenza contando il numero di stagioni. Hanno indicato quale stagione segue l'altra. Hanno dimostrato di conoscere le caratteristiche di ogni stagione. Durante un gioco di movimento sulle stagioni (primavera verde, autunno rosso, inverno blu, estate giallo). I bambini hanno dimostrato agilità e maturità emotiva, è stata un'esperienza interessante. Nell'ultimo gioco della parte principale, i bambini in età prescolare hanno assegnato diversi tipi di abbigliamento alle stagioni corrispondenti. Hanno poi contato le parti del guardaroba e hanno dichiarato quali erano le più e le meno. Hanno anche stabilito quali fossero i più caldi (più spessi) e quali i più leggeri (più sottili).



Esercizio di valutazione	attraverso il gioco del recinto sono invitati a dare istruzioni ai compagni di classe su come muoversi all'interno nominando la direzione delle frecce e il loro colore
Altri	

Feedback	
Studenti	I bambini si divertono a lavorare con metodi basati sulle attività e si orientano bene nei compiti di gruppo. Creano opere d'arte interessanti.
Insegnanti	La collaborazione con i bambini in età prescolare durante le lezioni è stata molto buona, i bambini erano desiderosi di agire, il che ha avuto un impatto positivo sul raggiungimento degli obiettivi previsti.



Informazioni generali			
Data	15.06.2023	Durata totale	1h10
Scuola/ Paese	Scuola primaria a Zakrzów / Polska		
Gruppo dell'anno	4-5 anni	Livello di istruzione	pre-studioso
Numero di studenti	13	Numero di insegnanti	1
Modulo	Modulo 5		
Piano didattico	Numeri - Cos'è un nume	ro e a cosa serve?	
Materiale utilizzato	Giocattoli (orsacchiotti, colorate, lavagna interati	blocchi, macchinine), tiva	sedie, domino, palline
Descrizione della posizione	aula interna		
Altri			

Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
Sviluppare la capacità di contare gli oggetti	Sì	
Sviluppare la capacità di ordinare gli oggetti in base alle loro caratteristiche comuni.	Sì	
Sviluppare il concetto di numero nei suoi aspetti cardinali e ordinali.	Sì	



Osservazioni/ Proposte di miglioramento		
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	Le lezioni sono state condotte con bambini di età diverse, quindi i bambini più piccoli hanno avuto pochi problemi con l'aspetto ordinale dei numeri.	
Durata della lezione Piano	1 ora	
Sequenza delle attività di riscaldamento	I bambini erano interessati alla parte introduttiva. Ai bambini piccoli piacciono i giochi fisici.	
Sequenza di attività guidate	I metodi preparati erano attraenti per i bambini. Hanno potuto manipolare i giocattoli, disporre a turno le palline colorate e le tessere del domino con il numero corrispondente, cosa che li ha attratti. I bambini hanno acquisito conoscenza e familiarità con l'ordine dei numeri in modo pratico. Le attività sono state arricchite dal gioco sulla lavagna interattiva.	
Esercizio di valutazione	I bambini hanno verificato le conoscenze acquisite attraverso giochi attraenti. Hanno disposto gli orsacchiotti sulle sedie e hanno messo alla prova le loro conoscenze descrivendo l'orsacchiotto scelto. Hanno apprezzato molto il gioco online.	
Altri		

Feedback	
Studenti	Agli studenti piace partecipare alle attività, soprattutto quando possono manipolare e agire in modo pratico.
Insegnanti	Ogni attività pratica e gli elementi di informazione La tecnologia è attraente per i bambini e sono desiderosi di svolgere i compiti.



Informazioni generali			
Data	14.06.2023	Durata totale	90 min
Scuola/ Paese	Scuola primaria a Zakrzów / Polska		
Gruppo dell'anno	5-6 anni	Livello di istruzione	pre-studioso
Numero di studenti	15	Numero di insegnanti	1
Modulo	Modulo 5		
Piano didattico	La routine quotidiana		
Materiale utilizzato	Illustrazioni del piano giornaliero, frutta e verdura		
Descrizione della posizione	Aula interna		
Altri			

Obiettivi di apprendimento		
Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
Sviluppare la comprensione dei concetti di maggiore, minore, uguale	Sì	I bambini possono identificare una serie di e determinare se è più grande, più piccolo, uguale a
Capacità di individuare punti in comune e differenze, concetto di tempo	Sì	I bambini sono in grado di nominare le attività della giornata, di identificare i termini mattina, mezzogiorno, sera
sviluppare la capacità di preparare un pasto sano	Sì	i bambini possono preparare un pasto sano
Altre osservazioni sugli obiettivi di apprendimento:		



Osservazioni/ Proposte di miglioramento		
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	I bambini si sono comportati molto bene con le attività proposte, inoltre è stato insegnato l'inglese, in quanto la denominazione dei momenti della giornata e delle attività era in questa lingua.	
Durata della lezione Piano	90 minuti	
Sequenza delle attività di riscaldamento	I bambini erano interessati alle attività proposte. Il movimento e la musica sono perfetti per l'inizio delle attività e costituiscono un'ottima introduzione agli argomenti.	
Sequenza di attività guidate	I bambini conoscevano l'ordine della giornata ed erano in grado di identificare e ordinare ciò che facevano al mattino, Le attività del mattino e del mezzogiorno erano simili per la maggior parte dei casi, mentre le differenze emergevano la sera. Si sono distinti in un gioco di parole, gareggiando per ottenere un punteggio migliore per il gruppo. Infine, hanno classificato i cibi sani e quelli non sani e hanno preparato pasti salutari.	
Esercizio di valutazione	Ogni bambino ha avuto l'opportunità di eseguire il compito se stessi. hanno fatto molto bene.	
Altri		

Feedback	
Studenti	I bambini apprezzano molto i compiti che prevedono una competizione e la opportunità di far accadere le cose, come ha dimostrato il lavoro congiunto su un'insalata sana.
Insegnanti	Gli obiettivi prefissati sono stati raggiunti durante la conduzione del classi.



Informazioni generali			
Data	20.06.2023	Durata totale	70 min
Scuola/ Paese	Complesso di scuole e a	Complesso di scuole e asili a Łętownia/Polonia	
Gruppo dell'anno	4-5 anni	Livello di istruzione	pre-studioso
Numero di studenti	17	Numero di insegnanti	1
Modulo	Modulo 5		
Piano didattico	Colori e forme		
Materiale utilizzato	nastri colorati, fogli di ca	iversi colori, sacchetto marta, colla, sciarpa per anii	
Descrizione della posizione	aula interna		
Altri		o sono state svolte attività una forma di consolidame	

Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
migliorare la capacità di riconoscere e nominare i colori	Sì	I bambini sanno nominare colori: rosso, blu, giallo, verde.
sviluppare la capacità di riconoscere le figure geometriche	Sì	I bambini nominano e riconoscono figure geometriche: cerchio, quadrato, rettangolo, triangolo.
sviluppare la capacità di preparare un pasto sano	Sì	sviluppo del territorio immaginazione



Osservazioni/ Proposte di miglioramento		
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	Le attività erano adatte al gruppo di età. I bambini hanno affrontato molto bene i compiti. Hanno mostrato una particolare creatività durante le loro opere d'arte. Di conseguenza, tutti i membri del gruppo hanno potuto ammirare le loro creazioni.	
Durata della lezione Piano	70 minuti divisi in due classi di circa 35 minuti ciascuna.	
Sequenza delle attività di riscaldamento	I bambini erano interessati alle attività proposte. Il movimento e la musica sono perfetti per l'inizio delle attività e costituiscono un'ottima introduzione agli argomenti.	
Sequenza di attività guidate	I bambini erano curiosi di conoscere le forme che potevano disegnare e hanno risposto rapidamente alle indicazioni dell'insegnante indicando le figure corrette. I bambini si sono divertiti molto a giocare in gruppo, dove dovevano lavorare a stretto contatto per creare la forma giusta con i loro corpi. Si sono divertiti soprattutto quando hanno potuto vedere l'effetto di questo gioco sullo schermo della LIM.	
Esercizio di valutazione	I bambini hanno formato liberamente forme di quadrati, cerchi e triangoli con nastri colorati.	
Altri		

Feedback	
Studenti	I bambini amano lavorare con metodi basati sulle attività e sono a loro agio con i compiti di gruppo.
Insegnanti	L'insegnante ha svolto le lezioni in modo molto efficiente e i bambini hanno collaborato volentieri, facilitando ulteriormente il raggiungimento degli obiettivi.



Informazioni generali			
Data	22.06.2023	Durata totale	75 min
Scuola/ Paese	Scuola primaria a Zakrzów / Polonia		
Gruppo dell'anno	5-6 anni	Livello di istruzione	pre-studioso
Numero di studenti	16	Numero di insegnanti	1
Modulo	Modulo 5		
Piano didattico	Parti del corpo		
Materiale utilizzato	Carta grigia, pennarelli, cuori colorati, sacchetti da ginnastica		
Descrizione della posizione	aula interna		
Altri	attività relative alle parti del corpo svolte durante l'anno scolastico, questa è una forma di consolidamento della materia.		

Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
Sviluppo dell'orientamento del corpo	Sì	I bambini sono in grado di nominare il parti del corpo, cercano di indicare il lato destro e il lato sinistro
sviluppare il concetto di "coppia"	Sì	I bambini acquisiscono familiarità con il concetto di "coppia".
sviluppo della coordinazione motoria nello schema corporeo	Sì	I bambini possono indicare direzioni in relazione al proprio corpo



Osservazioni/ Proposte di miglioram	ento
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	Le attività erano adatte al gruppo di età. I bambini hanno affrontato bene i compiti. Erano interessati alle attività pratiche
Durata della lezione Piano	75 minuti
Sequenza delle attività di riscaldamento	gioco di movimento con indicazione delle parti del corpo
Sequenza di attività guidate	I bambini si sono emozionati molto quando hanno dovuto tracciare le figure sul foglio. Ausili didattici colorati e accattivanti hanno aiutato a consolidare meglio i lati destro e sinistro. Le attività dinamiche hanno aiutato i bambini a familiarizzare con termini e compiti difficili per loro.
Esercizio di valutazione	I bambini hanno svolto bene il compito, dimostrando un buon apprendimento.
Altri	

Feedback	
Studenti	I bambini amano lavorare con metodi basati sulle attività e sono a loro agio con i compiti di gruppo.
Insegnanti	I compiti di attività hanno facilitato l'apprendimento dei bambini



5.5. Modulo 6 Robotica educativa

Informazioni generali			
Data	01/06/2023	Durata totale	1h45
Scuola/ Paese	EIPACA Manosque /Francia		
Gruppo dell'anno	4 - 5 anni	Livello di istruzione	MS - GS
Numero di studenti	10 studenti	Numero di insegnanti	4 insegnanti
Modulo	Modulo 6		
Piano didattico	Concetto di intelligenza artificiale (AI) che utilizza le parti del corpo.		
Materiale utilizzato	2 tablet con fotocamera e accesso a Internet Carte di diversi colori. Colori pennarelli Pastelli con colori		
Descrizione della posizione	Aula		
Altri			

Obiettivi di apprendimento		
Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
Esempi quotidiani di IA (adattati all'età degli alunni)	Sì	La maggior parte degli studenti ha ricordato l'esempio di "Alexa" (assistente virtuale per la produzione musicale e altri compiti).
Definizione e limiti dell'IA (adattati all'età degli alunni)	Sì	Gli studenti hanno capito che l'intelligenza artificiale non è perfetta e a volte non funziona bene.
L'IA è progettata dalle persone e ci aiuta nella nostra vita quotidiana, non sostituisce le persone.	Sì	



Concetto di animazione di un disegno/apprendimento dell'uso di un'applicazione AI	Sì	Tutti gli studenti sono riusciti ad animare il loro disegno	
Altre osservazioni sugli obiettivi di apprendimento:			

Osservazioni/ Proposte di miglioram	ento
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto Durata della lezione Piano	Gli studenti più giovani hanno avuto difficoltà a disegnare il corpo umano e hanno avuto bisogno di aiuto per realizzare il loro disegno. 1h 30- 2h
Sequenza delle attività di riscaldamento	Gli studenti si sono dimostrati molto partecipi e interessati a questa parte. Tutte le attività proposte sono state seguite
Sequenza di attività guidate	Poiché gli studenti più giovani avevano difficoltà a disegnare un corpo umano, alcuni bambini non hanno fatto un secondo disegno su un corpo umano (su una carta colorata in modo che l'applicazione avesse problemi a riconoscere la silhouette del loro disegno). Per questo motivo abbiamo scelto di disegnare prima il corpo umano ben definito su un foglio bianco e poi su un foglio colorato.
Esercizio di valutazione	Una volta terminata la parte pratica. Gli studenti si sono seduti tutti insieme e sono stati interrogati sui concetti di base della lezione: cos'è un'IA, limiti, esempi, ecc, Gli studenti sono stati in grado di definire con parole proprie che cos'è l'IA e di fornire alcuni esempi. Hanno capito che non è efficiente al 100% e che è positiva per gli esseri umani.
Altri	

Feedback



Studenti	Si tratta di un'attività diversa e nuova. Gli studenti hanno mostrato grande interesse per i nuovi concetti presentati.
Insegnanti	Gli studenti erano molto entusiasti dell'idea di fare un laboratorio di robotica. Hanno apprezzato molto la pratica e sono stati molto partecipativi. La considerano una buona
	lezione da fare in classe.



Informazioni generali			
0			
Data	01/06/2023	Durata totale	1h15
Scuola/ Paese	EIPACA Manosque /Fra	ncia	
Gruppo dell'anno	4 - 5 anni	Livello di istruzione	MS - GS
Numero di studenti	10 studenti	Numero di insegnanti	2 insegnanti
Modulo	Modulo 6		
Piano didattico	Il nostro primo programma al computer utilizzando le forme e i colori		
Materiale utilizzato	lavagna matite Pastelli di diversi colori gessetti di diversi colori foglio di carta diverse copie del foglio di lavoro		
Descrizione della posizione	Aula		
Altri			

Obiettivi di apprendimento		
Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
A che cosa serve un algoritmo e come può essere applicato a un'azione quotidiana?	Sì	Il termine algoritmo è complicato per i bambini ma hanno capito il concetto di un elenco di passi per eseguire un (lavarsi i denti, andare a scuola).
Che cos'è un programma per computer La differenza tra algoritmo e programma.	Sì	Gli studenti hanno capito che abbiamo bisogno di un'altra lingua per comunicare con i robot.
La sequenza delle istruzioni è importante in un algoritmo.	Sì	Attraverso gli esempi pratici hanno dimostrato che l'ordine dei compiti è importante e che ci



Può esistere più di una soluzione valida per eseguire la stessa azione.		può essere più di una soluzione valida.
Altre osservazioni sugli obiettivi di apprendimento:		

Osservazioni/ Proposte di miglioramento		
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	abbiamo dovuto svolgere il Foglio di lavoro 1 in forma orale perché alcuni studenti lo trovavano complicato (soprattutto i più piccoli).	
Durata della lezione Piano	1h 15. La realizzazione della lezione ha richiesto meno tempo rispetto alla pianificazione iniziale. Gli studenti hanno appreso i concetti la prima volta senza dover ripetere gli esercizi.	
Sequenza delle attività di riscaldamento	Gli studenti sono stati molto partecipativi e interessati a questa parte. Abbiamo scelto di creare un algoritmo con i compiti che svolgiamo al mattino dal momento in cui ci svegliamo fino a quando diamo il buongiorno all'insegnante. Una volta definite le fasi, le abbiamo lette all'insegnante.	
Sequenza di attività guidate	Abbiamo eseguito tutte le attività proposte, ad eccezione della attività in cui gli studenti dovevano progettare da soli una sequenza di passi per gli altri gruppi (per i più piccoli è stato complicato scrivere una sequenza di forme geometriche con lo stesso numero di passi).	
Esercizio di valutazione	Una volta terminata la parte pratica. Gli studenti si sono seduti tutti insieme e sono stati interrogati sui concetti di base della lezione: cos'è un programma, un algoritmo e le loro differenze.	
Altri		

Feedback			
Studenti	Studenti La parte dei robot danzanti è stata molto divertente.		
Insegnanti	Gli studenti hanno partecipato molto attivamente alla lezione. Si raccomanda vivamente di ripetere la lezione più volte in modo che gli studenti possano fissare bene le conoscenze.		



Informazioni generali			
Data	12/06/2023	Durata totale	3h
Scuola/ Paese	EIPACA Manosque /Fra	ncia	
Gruppo dell'anno	4 - 5 anni	Livello di istruzione	MS - GS
Numero di studenti	8-10 studenti	Numero di insegnanti	2 insegnanti
Modulo	Modulo 6		
Piano didattico	BeeBot Mat conta da 1 a 10 e BeeBot routine quotidiana		
Materiale utilizzato	Due robot Beebot Un numero di schede Beebot Una routine della scheda Beebot Un set di carte per lavorare con i numeri due set di carte comando Bee-Bot Un set di carte Ruolo Bee-Bot Forbici Nastro adesivo		
Descrizione della posizione	Aula		
Altri	Sfruttando il fatto che si trattava di una classe multilivello senza molti studenti. Le due lezioni sono state svolte nello stesso giorno, ma in sessioni diverse separate da una lunga pausa. Gli studenti avevano già completato la lezione precedente. In cui è stato spiegato come comunicare con i robot.		

Obiettivi di apprendimento			
Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni	
Lavorare in modo cooperativo per raggiungere un obiettivo	Sì	Gli studenti hanno collaborato per raggiungere i resti proposti. Ma nonostante il fatto che tutti Gli studenti hanno svolto tutti i ruoli proposti, ma alcuni hanno avuto problemi quando si è trattato di lavorare in squadra. Evidentemente tutti gli studenti volevano programmare il robot.	
Conoscere le funzioni di un robot Bee-Bot. Programmare il robot Bee-Bot	Sì	Gli studenti possono facilmente e rapidamente	



		hanno capito come far funzionare il robot.
Decomporre un "problema" più grande in parti più piccole per risolverlo più facilmente. Per eseguire un programma complesso per il robot Bee-Bot	Sì	Per programmare il robot a seguire le routine eseguite, gli studenti hanno iniziato con quattro azioni e da lì hanno aggiunto una routine alla volta.
L'ordine delle istruzioni/fasi in un programma è importante.	Sì	
Altre osser	vazioni sugli obiettivi di app	prendimento:

Osservazioni/ Proposte di miglioramento		
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	Gli studenti hanno completato l'intera sequenza di attività senza problemi.	
Durata della lezione Piano	2 ore	
Sequenza delle attività di riscaldamento	Le attività sono state svolte come descritto nella lezione. Gli studenti hanno partecipato attivamente alla discussione. Evitate di dare il robot agli studenti finché non è necessario che prestino attenzione alla conversazione.	
Sequenza di attività guidate	L'uso dei ruoli è stato molto utile per organizzare il lavoro ed evitare conflitti. Tutti gli studenti hanno svolto tutti i ruoli. Gli studenti hanno lavorato molto bene sulle lezioni passando dai programmi meno complicati (la lezione sui numeri) a quelli più complicati (la generazione delle routine quotidiane).	
Esercizio di valutazione	Nel corso della lezione è stato verificato che tutti gli studenti ha compreso ed eseguito tutti i ruoli stabiliti. Una volta terminata la parte pratica. Gli studenti si sono seduti tutti insieme e sono stati interrogati sui concetti di base della lezione.	
Altri		

Feedback	
Studenti	Gli studenti hanno apprezzato molto le lezioni con i



	Robot BeeBot.
Insegnanti	La lezione è stata molto coinvolgente e divertente per gli studenti. Hanno imparato rapidamente a far funzionare il robot



Informazioni generali			
Data	13/06/2023	Durata totale	1h45
Scuola/ Paese	EIPACA Manosque /Fra	ncia	
Gruppo dell'anno	6 anni	Livello di istruzione	GS
Numero di studenti	17 studenti	Numero di insegnanti	3 insegnanti
Modulo	Modulo 6		
Piano didattico	Lasciate che siano loro a creare la storia delle stagioni.		
Materiale utilizzato	Tablet e smartphone con l'applicazione Scratch Jr. scaricata e installata.		
Descrizione della posizione	Aula		
Altri	Si formano gruppi di tre studenti per gruppo.		

Obiettivi di apprendimento		
Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
Lo studente è stato in grado di lavorare in modo cooperativo in un gruppo per raccontare una storia.	Sì	Alcuni studenti a questa età hanno difficoltà a condividere e a lavorare in gruppo.
Tutti gli studenti devono proporre idee creative per creare la storia.	Sì	Gli studenti di questa età tendono a essere molto creativi e ad avere idee molto originali. A loro piace molto poter usare la loro creatività
La storia soddisfa i requisiti stabiliti. Per farlo, gli studenti hanno dovuto utilizzare le seguenti funzioni: • Combinare diversi movimenti	Sì	Affinché gli studenti non fermarsi ai primi passi, è necessario incoraggiarli/guidarli a passare al livello successivo.



 blocchi in sequenze programmate Personalizzare i personaggi Registrare suoni e aggiungerli ai progetti Implementare sfondi diversi 		
Altre osse	rvazioni sugli obiettivi di apprer	ndimento:

Osservazioni/ Proposte di miglioramento		
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	La maggior parte degli studenti ha svolto la sequenza di attività programmata. Una minoranza di studenti ha avuto difficoltà a completare alcune sequenze.	
Durata della lezione Piano	3 ore divise in due sessioni di 1h30	
Sequenza di attività di riscaldamento	Questa parte dell'attività si è svolta senza problemi e gli studenti sono stati molto partecipativi.	
Sequenza di attività guidate	Gli studenti sono rimasti particolarmente colpiti dalla possibilità di personalizzare i personaggi con le proprie foto e dalla personalizzazione dei colori. Si consiglia di motivare gli studenti a passare alle fasi successive della lezione.	
Esercizio di valutazione	I gruppi hanno trovato molto interessante mostrare la loro storia al resto della classe.	
Altri		

Feedback	
Studenti	La parte dei robot danzanti è stata molto divertente.
Insegnanti	La lezione è stata molto coinvolgente per gli studenti. Sarebbe molto interessante ripetere la lezione in classe, in modo che gli studenti possano fissare le loro conoscenze.



Alcuni insegnanti ritengono che sia necessaria una formazione aggiuntiva per gestire bene il software.



5.6. Modulo 7 Arti

Informazion	i generali			
Data	31.10.2023	Durata totale	50min	
Scuola/ Paese	Asilo EuroEd, Romania			
Gruppo dell'anno	5-6	Livello di istruzione	Grande gruppo	
Numero di studenti	15	Numero di insegnanti	1 + 1 assistenti didattici	
Modulo	Modulo 7			
Piano didattico	Forme e colori			
Materiale utilizzato	 PC, smartboard, fogli di carta, colori ad acqua, pennelli. matite/pastelli/plastilina/argilla, fogli bianchi, blocchi da costruzione colorati/un modellino di casa immagini (https://tinyurl.com/4up2hw3b https://tinyurl.com/4nu3nbvs https://www.houzz.ie/photos/garage-apartment-maine-coastroundwindowinstairwellphvwvp~372188https://tinyurl.com/bdh2pyxf https://tinyurl.com/4r9ekctkhttps://www.atlasobscura.com/places/kindergarte n-wolfartsweier) Fogli di lavoro 			
Descrizion e della posizione	Aula			
Altri				

Obiettivi di apprendimento		
Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
Riconoscere/nominare forme e colori	Sì	Tutti i bambini sono stati in grado di riconoscere forme e colori
Discutere le caratteristiche delle diverse forme.	Sì	Tutti i bambini sono stati in grado di parlare delle caratteristiche delle diverse forme.



Confrontare e contrapporre forme diverse.	Sì	Tutti i bambini sono stati in grado di confrontare e contrapporre forme diverse.	
Osservare e identificare le forme utilizzate per disegnare/dipingere una casa e l'ambiente circostante.	Sì	Tutti i bambini sono stati in grado di osservare e identificare le forme utilizzate per disegnare/dipingere una casa e l'ambiente circostante.	
Utilizzare forme geometriche e colori adeguati per disegnare una casa e l'ambiente circostante.	Sì	Tutti i bambini sono stati in grado di utilizzare forme geometriche/colori adeguati per disegnare una casa e l'ambiente circostante	
Competenze: capacità linguistiche orali, capacità di lavoro autonomo, capacità di osservare e tradurre correttamente ciò che visualizzano, capacità di ascolto consapevole, capacità motorie fini e grossolane, entusiasmo per l'apprendimento.	Sì	Le attività hanno contribuito a sviluppare le diverse competenze dei bambini: competenze linguistiche orali, capacità di lavoro autonomo, capacità di osservare e tradurre correttamente ciò che visualizzare, capacità di ascolto consapevole, motricità fine e grossolana, entusiasmo per l'apprendimento	
Altre osservazioni sugli obiettivi di apprendimento:			

Osservazioni/ Proposte di miglioramento		
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	a giudicare dall'impegno e dalla partecipazione dei bambini Durante tutta la lezione, tutte le attività erano adatte a questo gruppo di età.	
Durata della lezione Piano		
Sequenza delle attività di riscaldamento	Gli esercizi di riscaldamento ben scelti hanno suscitato l'interesse e la curiosità dei bambini. È stata anche un'ottima occasione per l'insegnante di scoprire ciò che i bambini già sapevano sull'argomento, di rafforzare un linguaggio importante e di mettere i bambini di buon umore (canzoni).	
Sequenza di attività guidate	Le attività sono state ben selezionate, con collegamenti a ciò che i bambini sapevano in	



precedenza e basandosi sulle conoscenze precedenti (transizioni fluide e tempestive tra le attività). Le attività hanno avuto le seguenti caratteristiche: Preparare e coinvolgere gli studenti nelle attività Buon uso di attività digitali e tradizionali (la ruota digitale è stata una buona introduzione e ha suscitato l'interesse dei bambini per l'argomento) Buon uso del TPR Stimolare la creatività e l'immaginazione dei bambini chiedendo loro di disegnare e colorare/dipingere la casa dei loro sogni utilizzando forme geometriche. Coinvolgere aiutando i bambini ad esplorare l'argomento (dai livelli concreti a quelli più astratti, dall'osservazione all'analisi e ai discorsi) Buon equilibrio tra movimento e attività statiche Uso equilibrato delle arti (canzoni, pittura e disegno) Sviluppare la capacità di parlare e ascoltare Sviluppare le capacità di presentazione dei bambini chiedendo loro di presentare la casa dei loro sogni. Aiutare i bambini a esprimere le loro opinioni chiedendo loro di condividere le loro idee sulla casa dei loro coetanei in un ambiente favorevole e non giudicante. Tutte le attività sono state modellate e dimostrate dall'insegnante con l'aiuto dei bambini. Sviluppare le capacità di pensiero critico (i bambini dovevano giustificare le loro risposte/preferenze/opinioni) Rispettare le esigenze e l'individualità di ogni bambino (quando alcuni bambini avevano difficoltà con la rappresentazione astratta delle forme, l'insegnante ricorreva a oggetti concreti). Incoraggiare il buon comportamento e il rispetto dei punti di vista e delle preferenze degli altri. Sviluppare la fiducia e l'autostima
Tutti i bambini hanno partecipato alla valutazione presentando i loro disegni e condividendo anche le loro opinioni sui dipinti dei compagni, senza essere giudicati.

o espresso il loro entusiasmo e apprezzamento per la ne.



Insegnanti	L'insegnante ci ha detto di aver realizzato tutte le attività, che erano adatte all'età degli studenti e molto coinvolgenti.



Informazioni generali			
Data	25.10.2023	Durata totale	50min
Scuola/ Paese	Asilo EuroEd, Romania		
Gruppo dell'anno	5-6	Livello di istruzione	Grande gruppo
Numero di studenti	15	Numero di insegnanti	1 + 2 assistenti didattici
Modulo	Modulo 7		
Piano didattico	Le stagioni		
Materiale utilizzato	PC, smartboard, fogli di carta, piatti di carta bianca o cartone bianco. cerchi - 1 per bambino; forbici - 1 per bambino; fermagli di carta - 1 per bambino; marcatori; immagini di riviste o fotografie che ritraggono diversi tipi di meteo/disegno per bambini; cotone/fettuccia; colla -Link alle ruote di stagione: https://wordwall.net/resource/10000259/seasons https://wordwall.net/resource/32198159/seasons -Fogli di lavoro		
Descrizione della posizione	Aula		
Altri			

Obiettivi di apprendimento		
Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
Riconoscere le stagioni sulla ruota	Sì	Tutti i bambini sono stati in grado di nominare e identificare le stagioni sulla ruota.
Identificare elementi specifici della primavera	Sì	Tutti i bambini sono stati in grado di identificare elementi specifici della primavera/autunno.
Identificare i diversi tipi di Meteo	Sì	Tutti i bambini sono stati in grado di identificare i diversi tipi di tempo.
Utilizzare i simboli che rappresentano i tipi di tempo	Sì	Tutti i bambini sono stati in grado di utilizzare



				simboli che rappresentano tutti i tipi di tempo
Per creare meteorologico	un	orologio	Sì	Tutti i bambini sono stati in grado di creare un orologio meteorologico
Altre osservazioni sugli obiettivi di apprendimento:				

Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	tutte le attività erano adatte a questa fascia d'età (com- dimostra l'impegno dei bambini nelle attività).
gruppo ur eta proposto	annound impegne up connent none university.
Durata della lezione Piano	
Sequenza delle attività di riscaldamento	Le attività di riscaldamento sono state ben selezionate hanno stimolato l'immaginazione e la curiosità dei bambin È stata anche una buona occasione per l'insegnante chiedere agli studenti cosa sapevano dell'argomento, cripetere il vocabolario chiave e di creare un'atmosfer piacevole (canzone).
Sequenza di attività guidate	Le attività sono state ben selezionate, con collegamenti a ci che i bambini sapevano in precedenza, e si sono basate sull conoscenze precedenti. Le attività proposte facevano parte dun piano sequenziale e ponderato che consentiva ai bambin di passare agevolmente da un'attività all'altra e di impegnari in ogni compito. Le attività hanno avuto le seguenti caratteristiche: -Preparare e coinvolgere gli studenti nelle attività -Buon uso del TPR -Buon equilibrio tra attività digitali e tradizionali -Buon uso delle arti (musica, pittura) -Buon equilibrio tra movimento e attività statiche -Collegare la lezione al contesto dei bambini e a quello channo vissuto. bambini conoscere l'argomento -Creare aspettative di apprendimento e stimolare la creativite e l'immaginazione (attività che stimolano l'immaginazione dei bambini: la sfilata di moda e l'orologio meteorologico). -Sviluppare la capacità di parlare e di ascoltare -Sviluppare nei bambini la consapevolezza della sequenzi degli eventi. -Sviluppare il lavoro di coppia e di gruppo



	-Tutte le attività sono state modellate e dimostrate dall'insegnante con l'aiuto dei bambiniSviluppare le capacità di pensiero critico (i bambini dovevano giustificare le loro risposte)Incoraggiare il buon comportamento e il rispetto dei punti di vista e delle preferenze degli altriRispetto delle esigenze e dell'individualità di ciascun bambino	
Esercizio di valutazione Altri	Tutti i bambini hanno partecipato alla valutazione e all'attività di gioco di ruolo, aiutandosi a vicenda. L'attività è stata incoraggiata e sostenuta anche dall'insegnante.	

Feedback	
Studenti	Hanno espresso il loro entusiasmo e apprezzamento per la lezione.
Insegnanti	L'insegnante ci ha detto di aver realizzato tutte le attività, che erano adatte all'età degli studenti e molto coinvolgenti. L'insegnante ha anche sottolineato che il programma della lezione è trasferibile ad altri argomenti - quindi, data la stagione in corso (autunno), ha cambiato l'argomento da primavera ad autunno e ha funzionato molto bene.



Informazioni generali			
imormazioni generali			
Data	25.10.2023	Durata totale	50min
Scuola/ Paese	Asilo EuroEd, Romania		
Gruppo dell'anno	5-6	Livello di istruzione	Grande gruppo
Numero di studenti	15	Numero di insegnanti	1
Modulo	Modulo 7		
Piano didattico	Numeri		
Materiale utilizzato	- PC, lavagna elettronica - Fogli di lavoro (i 2 fogli di lavoro) - Sistema audio e video - 15 canzoni per il conteggio, giochi per le dita e filastrocche in età prescolare https://childhood101.com/15-preschool-counting-songs- fingerplaysrhymes/ -Canzoni per contare in età prescolare https://www.teachingexpertise.com/classroom-ideas/counting-songs- forpreschool/ -Schede con i numeri 1-5/ https://tinyurl.com/yv957exb -Fogli di lavoro		
Descrizione della posizione	Aula		
Altri			

Obiettivi di apprendimento		
Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
Riconoscere il numero e la cifra 1 e associarla alla quantità.	Sì	Tutti i bambini hanno riconosciuto il numero e la cifra l e l'hanno associata alla quantità.
Diventare ricettivi al ritmo dei battiti.	Sì	Tutti i bambini hanno compiuto i gesti specifici necessari a



		scrivere correttamente il numero 1 e sono stati ricettivo al ritmo dei battiti.
Compiere i gesti specifici necessari per scrivere correttamente il numero 1	Sì	Tutti i bambini sono stati in grado di creare i gesti necessari per scrivere il numero 1.
Essere consapevoli della posizione che il numero 1 occupa nella scala numerica.	Sì	Tutti i bambini erano consapevoli della posizione del numero 1 nella scala numerica.
Per colorare esteticamente il numero 1.	Sì	Tutti i bambini hanno colorato esteticamente il numero 1/creato il numero 1 dal proprio corpo.
Altre osse	ervazioni sugli obiettivi di appre	ndimento:

Osservazioni/ Proposte di miglioram	ento	
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto Durata della lezione Piano	tutti i bambini hanno partecipato attivamente alla lezione tutti gli attività erano adatte a questa fascia d'età. 50 minuti (tempo sufficiente per svolgere tutte le attività e per rispettare i tempi di consegna) ritmo individuale dei bambini)	
Sequenza delle attività di riscaldamento	Le attività di riscaldamento sono state ben selezionate di hanno sollevato l'interesse e la motivazione dei bambini. I bambini hanno cantato la canzone e hanno anche contato da 1 a 5 alcune volte contando le dita delle mani e dei piedi o contando le loro azioni come saltare, agitare le mani e battere le mani cinque volte. I bambini hanno anche imparato che un numero è più di una semplice parola, poiché denota un valore quando cantano una canzone su 5 di qualcosa, che poi cambia in quando uno se ne va, poi in 3, ecc. È stata anche una buona occasione per l'insegnante di ripetere il vocabolario chiave creare un'atmosfera piacevole (canzone).	
Sequenza di attività guidate	Le attività sono state ben selezionate, dai concetti concreti a quelli più astratti. I bambini, guidati dall'insegnante, si sono mossi agevolmente tra le attività e sono rimasti concentrati e impegnati in ogni compito. Le attività avevano le seguenti caratteristiche: -Preparare e coinvolgere gli studenti -Buon uso del TPR	



	-Buon uso delle arti (musica, disegno, colorazione e scultura) -Buon equilibrio tra attività digitali e tradizionali -Introduzione e buon uso degli esercizi digitali -Buon equilibrio tra attività di movimento e attività statiche -Creare aspettative di apprendimento e stimolare la creatività e l'immaginazione (ai bambini è stato chiesto di disegnare la figura 1 nella farina, di colorarla nei loro fogli di lavoro o di crearla con il loro corpo)Sviluppare la fiducia e l'autostima (i bambini sono sempre stati incoraggiati dall'insegnante a svolgere i loro compiti)Tutte le attività sono state modellate e dimostrate dall'insegnante con l'aiuto dei bambiniSviluppare le capacità di pensiero critico (i bambini dovevano giustificare le loro risposte)Incoraggiare il buon comportamento e il rispetto dei punti di vista e delle preferenze degli altriRispettare le esigenze e l'individualità di ogni bambino. (quando uno dei bambini aveva difficoltà a identificare il numero 1, l'insegnante lo ha aiutato ricorrendo ad ausili più concreti o al contesto del bambino).
Esercizio di valutazione	Tutti i bambini hanno partecipato alla fase di valutazione. L'insegnante si è concentrata su ciò di cui avevano bisogno. Li ha incoraggiati e aiutati a correggersi.
Altri	

Feedback			
Studenti	Ai bambini piaceva quello che stavano facendo partecipando partecipare con entusiasmo a tutte le attività		
Insegnanti	L'insegnante ci ha detto di aver raggiunto tutti gli obiettivi e che le attività erano adatte all'età degli studenti e molto coinvolgenti. Ci ha anche detto di aver adattato il programma della lezione ai suoi bambini e di aver utilizzato un'attività digitale come valutazione.		



T.C.	. 1.		
Informazion	ıı generalı		
Data	27.10.2023	Durata totale	50min
Scuola/ Paese	Asilo EuroEd, Romania		
Gruppo dell'anno	5-6	Livello di istruzione	Grande gruppo
Numero di studenti	15	Numero di insegnanti	1 + 1 assistenti didattici
Modulo	Modulo 7		
Piano didattico	La routine quotidiana		
Materiale utilizzato	-PC, smartboard, fogli di carta -Canzone del riordino per i bambini Canzone dei bambini per il riordino Canzoni super semplici https://www.youtube.com/watch?v=SFE0mMWbA-Y -Immagini: https://www.123rf.com/clipart-vector/tidy_up.html https://www.shutterstock.com/search/messytidyhttps://play.google.com/store/apps/det ails? id=air.com.devgameapp.KinderkardenGirlsGames&hl=en_ZA -Fogli di lavoro		
Descrizion e della posizione	Aula		
Altri			

Obiettivi di apprendimento		
Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
Imparare a conoscere lo spazio che ci circonda.	Sì	Tutti i bambini hanno imparato a conoscere lo spazio che li circonda
Regolare il loro comportamento (prestare attenzione a mettere via i giocattoli/riordinare).	Sì	Tutti i bambini si sono impegnati nelle attività e sono stati in grado di regolare il loro comportamento.



Migliorare le capacità motorie attraverso la musica e la danza (disponendo i giocattoli attraverso il canto e la danza - movimento).	Sì	Tutti i bambini hanno potuto migliorare le loro capacità motorie attraverso la musica e la danza.
Offrire ai bambini l'opportunità di riflettere sulle proprie azioni (cosa potrebbe accadere se non si mette in ordine).	Sì	A tutti i bambini è stata offerta l'opportunità di riflettere sulle loro azioni (cosa potrebbe accadere se non mettessero in ordine). Le attività hanno aumentato la loro consapevolezza sulle conseguenze delle loro azioni.
Seguire la linea logica degli eventi.	Sì	Tutti i bambini sono stati in grado di seguire la linea logica degli eventi.
Sviluppare abilità quali: ordinare consapevolmente i giocattoli, abilità linguistiche orali durante il canto, lavoro indipendente. competenze, ascolto attivo, ecc.	Sì	Tutti i bambini hanno lavorato su abilità quali: ordinare consapevolmente i giocattoli, abilità linguistiche e orali. abilità durante il canto, abilità di lavoro indipendente, ascolto attivo, ecc.
Altre osse	ervazioni sugli obiettivi di apprei	ndimento:

Osservazioni/ Proposte di miglioram	ento
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	tutte le attività erano adatte a questa fascia d'età, coinvolgendo i bambini con il corpo e con l'anima.
Durata della lezione Piano	OK
Sequenza delle attività di riscaldamento	Le attività di riscaldamento sono state ben selezionate e hanno sollevato l'interesse e la curiosità dei bambini. È stata anche una buona occasione per l'insegnante di chiedere agli studenti cosa sapevano sull'argomento, nonché di ripetere il vocabolario chiave e di creare un'atmosfera piacevole (canzone This is the way).



Sono stati ben selezionati, con collegamenti a ciò che i bambini sapevano in precedenza e basandosi sulle conoscenze precedenti. Le attività hanno avuto le seguenti caratteristiche: -Preparare e coinvolgere gli studenti nelle attività -Buon uso del TPR -Un buon uso della musica (canzoni che creavano uno stato positivo e mettevano i bambini di buon umore, aumentando la concentrazione, rafforzando la memoria, stimolando la motivazione e permettendo ai bambini di interiorizzare il messaggio attraverso la ripetizione)Buon equilibrio tra movimento e attività staticheCreare aspettative di apprendimento e stimolare la creatività e l'immaginazione (la storia viene prima riprodotta senza il suono e ai bambini viene chiesto di immaginarla e poi di confrontarla con l'originale)Sviluppare la capacità di parlare e di ascoltare -Sviluppare nei bambini la consapevolezza della sequenza degli eventi e delle conseguenze delle loro azioni (cosa succede se non mettono via i giocattoli)Aiutare i bambini a seguire le istruzioni -Sviluppare al fiducia e l'autostima -Tutte le attività sono state modellate e dimostrate dall'insegnante con l'aiuto dei bambiniSviluppare le capacità di pensiero critico (i bambini dovevano giustificare le loro risposte)Incoraggiare il buon comportamento e il rispetto dei punti di vista e delle preferenze degli altriRispettare le esigenze e l'individualità di ogni bambinoUtilizzare una serie di arti per familiarizzare i bambini con la vita quotidiana. routine -Trasferibile in un nuovo contesto (l'insegnante ha introdotto nuove attività che completano il programma giornaliero dei bambini).
condividendo le loro idee sui dipinti dei compagni, senza essere giudicati. La valutazione dei loro lavori è stata consolidata dall'insegnante.

Feedback



Studenti	Hanno espresso il loro entusiasmo e apprezzamento per la lezione.
Insegnanti	L'insegnante ci ha detto di aver raggiunto tutti gli obiettivi di apprendimento, che erano adatti all'età degli studenti e molto coinvolgenti. Ha anche dichiarato che se l'insegnante ha bisogno di più attività con i bambini più grandi, può rivedere l'intero programma giornaliero dei bambini e quindi aggiungere attività incentrate sulla canzone This is the way(https://www.youtube.com/watch?v=Pd4WnsXwdqw)



Informazioni generali			
Data	13,10,2023	Durata totale	50min
Scuola/ Paese	Asilo EuroEd, Romania		
Gruppo dell'anno	5-6	Livello di istruzione	Grande gruppo
Numero di studenti	15	Numero di insegnanti	1 + 2 assistenti didattici
Modulo	Modulo 7		
Piano didattico	Parti del corpo		
Materiale utilizzato	PC, smartboard, fogli di carta, colori ad acqua, pennelli. https://www.craftplaylearn.com/if-youre-happy-and-you-know-it/ https://youtu.be/9xp1XWmJ_Wo -Fogli di lavoro		
Descrizione della posizione	Aula		
Altri			

Obiettivi di apprendimento		
Elenco degli obiettivi di apprendimento	Raggiunto/Non raggiunto	Osservazioni
Identificare/nominare le parti del corpo umano	Sì	Tutti i bambini hanno nominato le parti del corpo, le hanno indicate e hanno lavorato con esse nei loro fogli di lavoro.
Sviluppare la consapevolezza e il controllo del corpo dei bambini.	Sì	Simile al primo punto. Tutti i bambini hanno mostrato consapevolezza delle azioni che possono compiere con il proprio corpo.
Sviluppare la motricità fine e la coordinazione	Sì	Tutti i bambini sono stati in grado di muovere le parti del corpo secondo le istruzioni dell'insegnante.



Per migliorare la memoria e la concentrazione	Sì	Tutti i bambini sono stati in grado di memorizzare e ripetere tutte le parti del corpo.
Sviluppare le competenze linguistiche	Sì	Tutti i bambini sono stati in grado di ripetere e utilizzare le nuove parole relative alle parti del corpo nelle loro frasi.
Per aumentare l'autostima e la fiducia in se stessi	Sì	Tutti i bambini sono stati orgogliosi e hanno apprezzato la galleria d'arte con i loro dipinti.
Altre osservazio	ni sugli obiettivi di	apprendimento:

Osservazioni/ Proposte di miglioramento	
Adeguatezza delle attività al gruppo di età proposto	a giudicare dall'impegno e dalla partecipazione dei bambini Durante tutta la lezione, tutte le attività erano adatte a questo gruppo di età.
Durata della lezione Piano	la lezione è molto densa, per cui l'insegnante deve essere ben organizzato e in controllo degli imprevisti dei bambini reazioni.
Sequenza delle attività di riscaldamento	Le attività di riscaldamento sono state ben selezionate e hanno sollevato l'interesse e la curiosità dei bambini. È stata anche una buona occasione per l'insegnante di chiedere agli studenti cosa sapevano dell'argomento, di ripetere il vocabolario chiave e di creare un'atmosfera piacevole (canzone).
Sequenza di attività guidate	-Sono stati ben selezionati, con collegamenti a ciò che i bambini sapevano in precedenza e basandosi sulle conoscenze precedenti. Le attività hanno avuto le seguenti caratteristiche: -Preparare e coinvolgere gli studenti nelle attività -Buon uso del TPR -Creare aspettative di apprendimento e stimolare la creatività e l'immaginazione (la storia viene prima riprodotta senza il suono e ai bambini viene chiesto di immaginarla e poi di confrontarla con l'originale)Sviluppare la capacità di parlare e di ascoltare -Sviluppare nei bambini la consapevolezza della sequenza degli eventiSviluppare il lavoro di coppia e di gruppo -Sviluppare la fiducia e l'autostima



	-Tutte le attività sono state modellate e dimostrate dall'insegnante con l'aiuto dei bambiniSviluppare le capacità di pensiero critico (i bambini dovevano giustificare le loro risposte)Incoraggiare il buon comportamento e il rispetto dei punti di vista e delle preferenze degli altriBuon equilibrio tra movimento e attività statiche.
	-Rispettare le esigenze e l'individualità di ogni bambino.
Esercizio di valutazione	Tutti i bambini hanno partecipato alla valutazione condividendo le loro idee sui dipinti dei compagni, senza essere giudicati. La valutazione dei loro lavori è stata consolidata dall'insegnante.
Altri	

Feedback	
Studenti	Hanno espresso il loro entusiasmo e apprezzamento per la lezione (facce felici, abbracci).
Insegnanti	L'insegnante ci ha detto di aver realizzato tutte le attività, che erano adatte all'età degli studenti e molto coinvolgenti.





steamersproject.eu