

<p>Titolo del percorso: Coding Ecosostenibile RicicliAmo, Facciamo la Differenza</p>	<p>Titolo dell'esperienza Coding Ecosostenibile RicicliAmo, Facciamo la Differenza</p>  <p>Istituto Comprensivo E. Sacconi Tarquinia - Classe 3 Scuola Primaria</p>
<p>Progettazione di</p>	<p>Nome Annamaria</p> <p>Cognome Pirozzi</p> <p>Il progetto è stato eseguito in classe in collaborazione con le colleghe Michela Maria Madureri Patti, Anna Micozzi, Cristiana Zanolì.</p>
<p>Destinatari</p>	<p>Scuola Primaria Nardi Tarquinia - Classe 3 A</p>
<p>Descrizione</p>	<p>PRODOTTO FINALE: A partire da un prodotto scratch che illustra, in sintesi, gli argomenti trattati in classe per le buone pratiche del Riciclo dei rifiuti e la visita guidata effettuata presso una Piattaforma CO.NA.I., si intende realizzare il GIOCO RicicliAmo per verificare le competenze raggiunte dagli alunni attraverso il concetto della corretta selezione dei materiali e l'individuazione della tipologia del rifiuto da riciclare, ciascun alunno conferirà, virtualmente, nel bidone corretto, il rifiuto proposto a rotazione dal gioco. Gli alunni dovranno riprodurre con semplici comandi della tastiera del PC sulla piattaforma scratch e sul quaderno il percorso da compiere per gettare il rifiuto nel bidone giusto.</p> <p>ATTIVITÀ: Gli alunni, dopo aver visualizzato le presentazioni, create ad hoc e proiettate sulla Digital Board hanno scoperto qual è il percorso dei rifiuti, successivamente hanno visitato una Piattaforma CO.NA.I. verificando direttamente il ciclo dei rifiuti e l'importanza della selezione che i cittadini devono fare per consentire il recupero dei rifiuti prodotti nelle nostre case. Gli argomenti trattati in classe: I Rifiuti – La Raccolta Differenziata – Le Piattaforme CO.NA.I. - I Consorzi di Riuso - Il Compost. Poi gli alunni partecipano al gioco RicicliAmo realizzato su piattaforma scratch.</p>

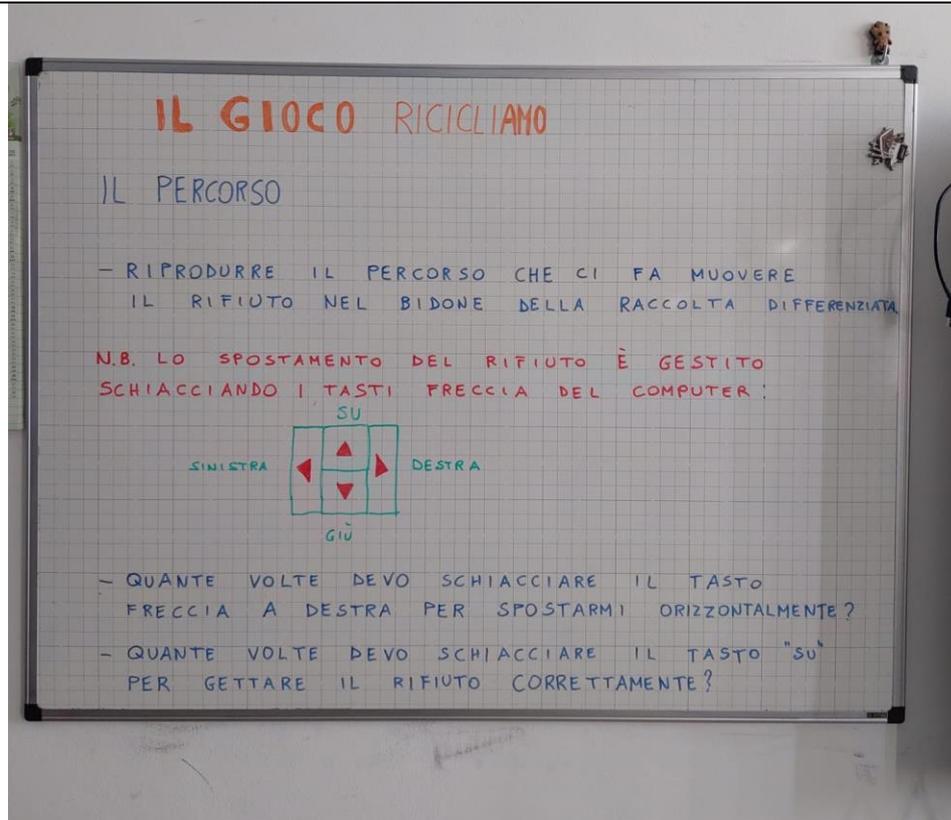
Durata:	240 minuti in classe (4 ore) 120 minuti presso la Piattaforma CO.NA.I. (2 ore)	
Materiale occorrente	<ul style="list-style-type: none"> - Bottiglia di plastica - Lattina - Carta di una rivista - Buccia di banana - Fogli colorati - Pennarelli - Matite - Righelli - Quaderni 	
Strumenti (se si utilizzano piattaforme o software online inserire il link, meglio se open source)	<p>YouTube</p> <p>PowerPoint</p> <p>Pixton https://app.pixton.com/#/</p> <p>Scratch</p> <p>Video Il ciclo dei rifiuti Da cosa rinasce cosa https://youtu.be/A2jW3nIJSdM</p> <p>il ciclo dei Rifiuti - HERAMBIENTE https://youtu.be/eTJN_g_d-Sw</p> <p>Vetro https://youtu.be/c7ANYbw3vt0</p>	
Setting d'aula (ambienti di apprendimento)	<p style="text-align: center;">Fisici</p> <p style="text-align: center;">Classe Piattaforma CO.NA.I.</p>	<p style="text-align: center;">Digitali</p> <p style="text-align: center;">Digital Board, Personal Computer, Scratch Video, Rete Internet PIXTON, PowerPoint, YouTube</p>

Step 1	<p>Conoscere la Raccolta differenziata e i materiali riciclabili, con il ciclo dei rifiuti. Saper riconoscere i materiali. Applicare le regole virtuose a scuola e a casa. L'importanza del Riciclo.</p> <p>Visione in classe di presentazioni in PowerPoint, video didattici sulla RD e il ciclo dei rifiuti, attraverso la Digital Board.</p>
Step 2	<p>Creazione e visione di due presentazioni che sintetizzano e introducono la Piattaforma CO.NA.I. che gli alunni visiteranno.</p> <p>Presentazione Generale Il Riciclo dei Rifiuti: le buone pratiche Link:</p> <p>Il Compost Link</p> <p>A partire dai video visionati in classe gli studenti partecipano a un dibattito, guidati dell'insegnante (brainstorming).</p>
Step 3	<p>Visita alla piattaforma CO.NA.I..</p> <p>La piattaforma visitata accoglie i rifiuti provenienti dalla Raccolta Differenziata di molti Comuni presenti sul territorio. I materiali sono selezionati, pressati e stoccati nelle apposite aree. Le eco balle vengono caricate sui tir con destinazione i Consorzi di Riuso (affiliati al CO.NA.I.) dove vengono trasformati in nuovi materiali e ad avere una nuova vita.</p>
Step 4	<p>Visione della sintesi (realizzata dall'insegnante) della visita didattica con la piattaforma scratch (coding plugged)</p> <p>gli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - esprimono le proprie impressioni scaturite dalla visita didattica effettuata; - realizzano graficamente l'esperienza sul quaderno; - rispondono ai quesiti proposti, digitando con il computer la risposta. <p>Il Prodotto realizzato con Scratch Coding Ecosostenibile RicicliAmo, Facciamo la Differenza</p>
Step 5	<p>L GIOCO RicicliAMO</p> <p>L'insegnante realizza con la piattaforma scratch il Gioco "RicicliAmo"</p> <p>Il Prodotto realizzato con scratch LINK:</p> <p>Attività di coding unplugged Gli studenti in classe</p> <p>-riproducono sul quaderno il percorso che consente di effettuare il movimento dell'oggetto da collocare nel bidone della RD.</p>

	<p>Lo sostamento del rifiuto è gestito con la pressione dei tasti direzionali, freccia della tastiera del PC: giù – su – destra – sinistra. Per validare il percorso premere il tasto “invio”.</p> <p>L’insegnante chiederà “Quante volte devo schiacciare il tasto freccia a destra per spostarmi orizzontalmente, quante volte devo schiacciare il tasto freccia su per raggiungere il bidone corretto?</p> <p>Gli alunni possono replicare sul loro quaderno il gioco, simulando la corretta sequenza dei tasti freccia. Esempio per gettare la bottiglia di plastica nel bidone: schiaccia 21 volte freccia a destra, due volte freccia su.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ciascun alunno viene invitato a partecipare al gioco RicicliAmo per verificare le competenze conseguite. - dopo aver partecipato al gioco, gli allievi rispondono alle seguenti domande: Quanti passi devo fare per arrivare al bidone giusto? In che direzione e verso?
<p>Annotazioni tecniche sul progetto realizzato</p>	<p>Il Coding comprende dei costrutti, il più semplice è l’assegnazione di un valore a una variabile (cambia il valore) . Nella sintesi del progetto Coding Ecosostenibile - RicicliAmo, Facciamo la Differenza, lo “score” introduce un costrutto condizionale (if, then, else) che prevede una condizione la quale può assumere 2 valori “vero” o “falso”. Se la condizione è verificata allora vengono eseguite le istruzioni successive (“then”) se non è verificata vale “false”, allora vengono eseguite le istruzioni del ramo “else”.</p> <p>Esempio :</p> <p>Nel gioco</p> <p>If bottiglia di plastica tocca bidone della plastica</p> <p>Then suona “WIN” musica vincente e aumenta la variabile “score” di uno</p> <p>Else suona musica “BONK” e diminuisce il valore degli score di 1.</p> <p>Un altro costrutto presente è il ciclo “forever”. Il ciclo permette di eseguire delle istruzioni fino a quando la condizione del ciclo è vera, poiché la condizione del ciclo è “forever”, il ciclo viene eseguito sempre.</p> <p>L’uscita dal ciclo “forever” è gestito dall’istruzione “stop script” che viene eseguita quando il rifiuto viene riciclato nel bidone giusto.</p> <p>Il movimento dell’oggetto da collocare nel bidone è gestito con la pressione dei tasti freccia : giù, su, destra, sinistra.</p> <p>Attraverso il gioco RicliAmo gli allievi codificano perfettamente la sequenza da attuare, creando delle istruzioni chiare e semplici per collocare il rifiuto nel bidone giusto.</p> <p>Il coding è una ottima strategia didattica poiché consente agli studenti di imparare a risolvere un problema, più o meno complesso, utilizzando gli strumenti tecnologici.</p>
<p>L’attività svolta in classe - Immagini</p>	<p>La presentazione scratch <i>Le buone pratiche del Riciclo dei rifiuti – Visita alla piattaforma CO.NA.I..</i></p> <p>Discussione in classe</p>



**IL GIOCO RicicliAMO
IL PERCORSO CODING
Le Istruzioni**



I MATERIALI – I rifiuti (esempi)



ESECUZIONE DEL GIOCO RICICLIAMO

Lo sostamento del rifiuto è gestito con la pressione dei tasti freccia della tastiera del PC: giù – su – destra – sinistra.



GRAZIE PER L'ATTENZIONE