



QUANTIFICAZIONE E COMPUTAZIONE: DATI E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Capirne il ruolo, il valore, i rischi, le implicazioni

Discipline coinvolte

IL CORPO E IL MOVIMENTO-LA CONOSCENZA DEL MONDO

È importante che gli studenti acquisiscano consapevolezza degli aspetti computazionali della realtà, comprendendo il legame tra problemi e algoritmi, cuore del pensiero computazionale e alla base del funzionamento, dell'efficacia ma anche delle criticità di ogni applicazione digitale che ci circonda.

Mostro golosone!



Livelli in DigCom 2.1	Complessità dei compiti	Autonomia	Dominio Cognitivo
1-Base	Compiti - semplici	Con guida	Ricordo



INFANZIA



PRIMARIA

Area di Competenza (dimensione1)	Competenze (dimensione 2)
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.3 Gestire dati, informazioni
5. Risolvere i problemi	5.1 Risolvere problemi



QUANTIFICAZIONE E COMPUTAZIONE: DATI E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Capirne il ruolo, il valore, i rischi, le implicazioni

Discipline coinvolte

IL CORPO E IL MOVIMENTO-LA CONOSCENZA DEL MONDO

Note: Un eventuale percorso dedicato alle emozioni, guidato dal libro I colori delle emozioni di Anna Llenas, aiuterebbe i bambini a riconoscere i personaggi a colpo d'occhio.

Descrizione attività

Il Mostro dei colori è molto goloso e quando ha visto il tavolo pieno di biscotti frolla e cioccolato non ha saputo resistere. I biscotti però erano magici: facevano perdere la memoria! E ora Mostro è molto confuso. Lo aiutiamo a ritrovare e ordinare le sue emozioni?

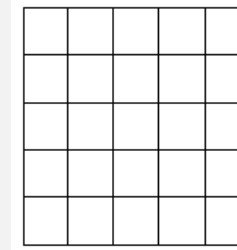
Setting

In aula o in un corridoio spazioso l'insegnante realizza una griglia aiutandosi con lo scotch di carta. È importante che ogni quadrante della griglia corrisponda ad un passo (formato bambino) e che vi siano 25 caselle, quindi cinque in verticale e cinque in orizzontale.

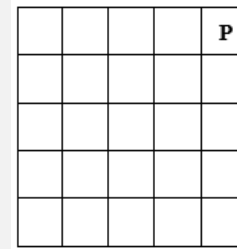
All'interno della griglia è bene scegliere una casella esterna che indichi il punto di partenza (P). La freccia è utile ad indicare verso dove deve essere orientato il bambino prima della partenza.

All'interno della griglia vengono posizionate le immagini dei mostri di ciascuna emozione del colore corrispondente. È importante che le immagini o i cartoncini sui quali vengono incollati i disegni abbiano le stesse dimensioni della casella.

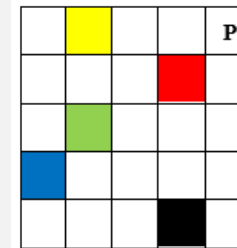
Setting



Griglia di 25 caselle



Punto di partenza (P)



immagini dei mostri di ciascuna emozione del colore corrispondente



QUANTIFICAZIONE E COMPUTAZIONE: DATI E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Capirne il ruolo, il valore, i rischi, le implicazioni

Discipline coinvolte

IL CORPO E IL MOVIMENTO-LA CONOSCENZA DEL MONDO

Anticipare

L'insegnante mostra ai bambini l'immagine di Mostro che cammina vicino ai biscotti e presenta loro il problema. In grande gruppo e guidati dall'insegnante si guardano e commentano le carte che saranno utilizzate per svolgere l'attività.

Produrre

I bambini vengono divisi in due grandi gruppi, ad ogni bambino viene assegnato un ruolo:

- Guida: bambino che crea la sequenza
- Mostro: bambino che esegue la sequenza

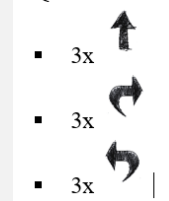
I bambini vengono abbinati tra loro: ogni coppia sarà formata da una Guida e da un Mostro. Una coppia alla volta si pesca una carta dal mazzo e si dice ad alta voce l'emozione che trovata. A quel punto il bambino Guida partendo dalla casella partenza (P) posiziona, all'interno della griglia, i quadrati con le frecce in modo da riuscire a raggiungere l'emozione pescata. Terminata l'operazione il bambino Mostro percorrere la strada e verifica la correttezza della sequenza.

Questa operazione viene eseguita diverse volte così da dare l'opportunità a tutti i bambini della sezione di ricoprire entrambi i ruoli (Guida e Mostro).

L'insegnante scatta fotografie oppure registra brevi video dell'esperienza

Scotch di carta

Quadrati con frecce



Quadrati rappresentanti le emozioni (1x ogni emozione)



Mazzo di carte rappresentanti le emozioni (2x ogni emozione)

Fogli bianchi A4

Pastelli colorati e/o pastelli a cera



QUANTIFICAZIONE E COMPUTAZIONE: DATI E INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Capirne il ruolo, il valore, i rischi, le implicazioni

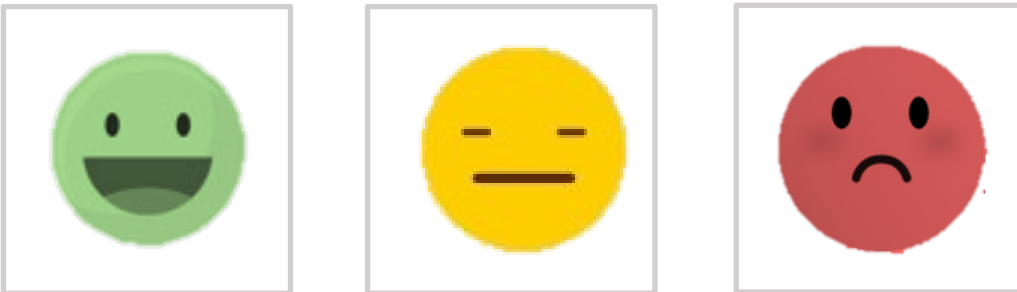
Discipline coinvolte

IL CORPO E IL MOVIMENTO-LA CONOSCENZA DEL MONDO

Riflettere

L'insegnante mostra al gruppo classe le fotografie ed i video, quindi grazie ad alcune domande stimolo guida una discussione. Dopo aver commentato le immagini i bambini disegnano l'esperienza che hanno vissuto con il corpo. Quindi, a turno ogni bambino racconta ai compagni quello che ha disegnato.

Autovalutazione: viene chiesto ad ogni bambino di indicare quanto è piaciuta loro l'attività e quindi di motivare la scelta. In questo modo l'insegnante riceverà un feedback dai bambini che risulterà utile per migliorare l'attività. Il grado di apprezzamento può essere espresso dai bambini in diverso modo, ad esempio utilizzando le braccia, le emoji, le gradazioni di colore. Ciò che è fondamentale è concordare con loro la modalità.



L'attività può essere riproposta con l'aggiunta di alcuni ostacoli da posizionare della griglia, in questo modo le sequenze potrebbero risultare più difficili.

L'attività può essere adattata ad altre tematiche, diverse dalle emozioni, quali ad esempio i colori.



Ritaglia ed usa

