



*Che
l'avventura
abbia inizio!*

Contenuto prodotto nell'ambito dei progetti

"Didacta 4.0 - Vivere Digitale" (IIS L. Einaudi, Chiari)

"Cittadinanza digitale: didattica in azione" (IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



SCUOLA PRIMARIA - Classe Terza

→ **Curriculum Educazione Civica Digitale** *Cultura e creatività digitale*



DISCIPLINE: #geografia #scienze

6 ore previste

AUTORI: Vittoria Campana, Marilena Bova, Alessandra Buttazzo (Polo formativo IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



PREREQUISITI:

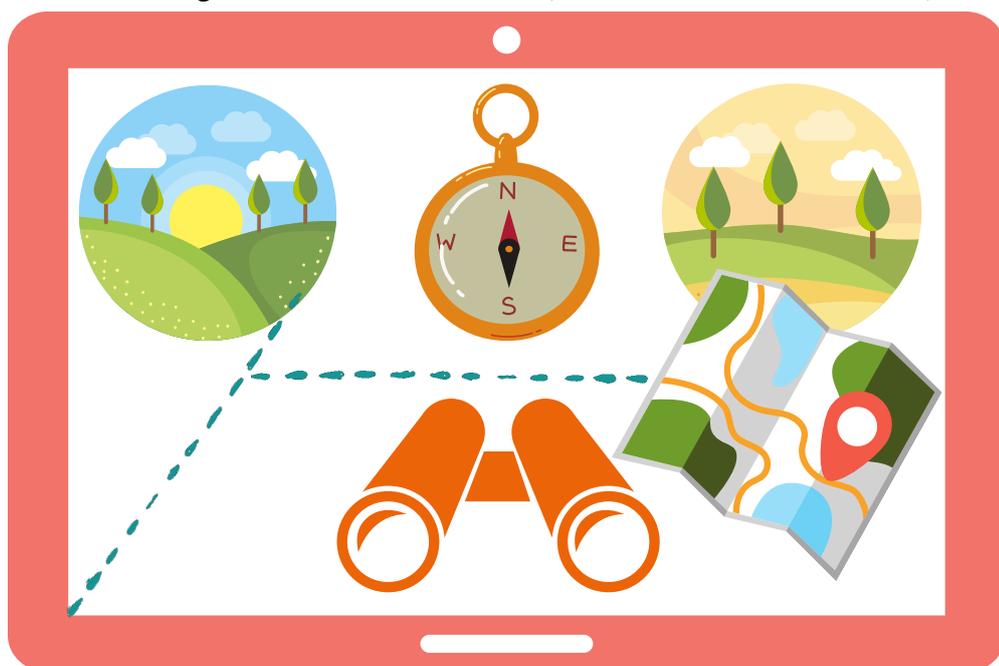
- Orientamento nello spazio conosciuto
- Conoscenza dei differenti ambienti naturali
- Conoscenza dei punti cardinali
- Utilizzo della bussola
- Conoscenza dei punti cardinali e dei riferimenti topologici



TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

- L'alunno utilizza il linguaggio della geo-graficità.
- Coglie nei paesaggi mondiali della storia le progressive trasformazioni operate dall'uomo sul paesaggio naturale.
- Si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o di interdipendenza.
- Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere

La creatività viene sviluppata attraverso la realizzazione dei giochi. Il problem solving viene attivato a livello individuale all'inizio della seconda fase, cioè quando l'esploratore chiede di trovare il percorso più breve per arrivare al parco, ma anche durante le attività di gruppo.



INDICATORI

- Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole.
- Acquisire la capacità di orientarsi nei vari spazi.
- Conoscere le regole basilari per muoversi in sicurezza.
- Conoscere i vari ambienti naturali e le loro trasformazioni.
- Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi e gli elementi di particolare valore ambientale da tutelare e valorizzare.
- Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.

MODALITA' DI VALUTAZIONE

Per la valutazione sono stati pensati degli strumenti di:

- Autovalutazione e peer evaluation tramite scheda
- Checklist di osservazione tramite scheda
- Rubrica di Valutazione tramite scheda

SFIDE

Durante le attività gli alunni affronteranno 4 sfide:

- Sfida interattiva, attraverso il gioco “La ruota della fortuna”
- Sfida nella rappresentazione grafica del percorso più breve
- Sfida al comportamento più corretto
- Sfida al gioco Memory

La fase finale prevede una verifica delle conoscenze acquisite grazie a un quiz realizzato utilizzando l’app di Google moduli. Gli alunni risponderanno ad una serie di domande, a ognuna delle quali verrà attribuito un punteggio.

Vince e finisce il gioco chi riesce a superare, totalizzando il punteggio più alto, anche l’ultimo test predisposto dalle insegnanti con l’app di Google moduli.

I punti in palio, per un gioco o una sfida, vengono inizialmente spiegati agli alunni mediante un cartellone, in modo che essi comprendano quanti sono e quando vengono attribuiti. Il cartellone conterrà non solo l’elenco delle varie sfide, ma anche l’indicazione dei gruppi che vi partecipano. Verrà prevista una legenda contenente dei simboli con diversi colori, a ognuno corrisponderà un punteggio. I bonus, inoltre, rappresenteranno degli extra e avranno il fine di premiare l’operato di chi si sarà distinto nello svolgere una particolare attività.

Ciascun gruppo sceglie un simbolo e un nome che li rappresenti, quindi ogni partecipante indosserà un medaglione, che avrà precedentemente realizzato, riportante l’immagine scelta e il nome dato al proprio gruppo.

Una volta verificato, grazie al cartellone riportante i vari punteggi, quale squadra al termine di tutte le sfide abbia realizzato il punteggio maggiore, si attribuirà il tanto atteso trofeo, proclamando così quello che sarà il gruppo vincitore.

Il Trofeo consisterà in una scatola, a cui si darà una forma che ricordi una coppa, contenente del materiale didattico di vario genere.

AUTOVALUTAZIONE



Gli alunni dovranno valutare l'attività da loro svolta attraverso dei veri e propri "Like" (pollice in su e in giù), precedentemente preparati dalle insegnanti con cartoncini e pennarelli. Tutte le risultanze saranno trascritte in tabella.

Per concludere le insegnanti e gli alunni collaborano alla realizzazione di un padlet, per documentare tutto il lavoro svolto, che verrà caricato sul sito dell'Istituto.

La leaderboard sarà costituita da un cartellone con i nomi dei gruppi e, accanto ad ogni gruppo, saranno elencati i nomi dei vari componenti.

Nella sezione relativa a ciascun gruppo verrà incollato un cartellino a forma di "like" (pollice in su) per ogni punto conquistato dal gruppo (secondo i criteri già esposti in precedenza); inoltre, per ogni punto Bonus, verrà incollato un cartellino a forma di lente d'ingrandimento vicino al nome di ciascun alunno che si sarà distinto in modo particolare nelle diverse sfide e attività.

La leaderboard costituirà così un incentivo e il punteggio sarà visualizzabile in modo immediato.

Il feedback dell'errore sarà immediato: se il gruppo "sfidato" risponderà in maniera errata, sarà il gruppo "sfidante" a cercare di dare la risposta corretta. Se entrambi i gruppi sbagliano la risposta, questa sarà suggerita dall'insegnante.

1^a Lezione:

DURATA

2 ore + lavoro a casa

MATERIALI

- PC
- Lim
- Libri
- Raccoglitori
- Schede realizzate ad hoc
- Quiz
- App

SETTING

La lezione occuperà i seguenti spazi: aula, aula informatica, uscita sul territorio.

Gli studenti lavoreranno sia individualmente che in gruppo (4 gruppi da 5).

Si utilizzerà il pc e la Lim della classe per presentazioni, video, immagini.

In aula informatica gli alunni, divisi in gruppo, realizzeranno La Ruota della fortuna mediante l'app Word wall.

Per la verifica finale si utilizzerà l'applicativo di Socrative

TECNOLOGIE

PC

App varie (Padlet, Prezi, Flippity, Google Maps, Socrative)

CONTENUTI

Con questa attività si cercherà di sviluppare la curiosità dei bambini, ma soprattutto la capacità di organizzarsi all'interno di un gruppo tenendo presente l'importanza di dover includere tutti, perché ognuno, dando il proprio personale contributo e con la sua diversità, può aiutarci a vincere, a conquistare ciò che miriamo a raggiungere. Essi inoltre avranno la possibilità di sviluppare la loro capacità di organizzare un percorso sicuro, tenendo presenti quelle che sono regole fondamentali del codice della strada.

FASI DIDATTICHE

Sin dall'inizio alla Lim, mediante un Prezi, saranno esplicitati i vincoli ai quali gli alunni dovranno attenersi e a quali obiettivi dovranno tendere. Gli stessi comunque saranno poi ribaditi durante ogni singola attività. Agli alunni verranno, quindi, mostrate delle slide contenenti, in modo schematico e con immagini, quelle che saranno le attività durante le quali dovranno gareggiare e le fasi di ognuna. Agli alunni verrà richiesto di partecipare in modo attivo, cercando di stimolarli in tal senso, alle varie esplorazioni e attività proposte. Il fine ultimo sarà quello di far acquisire loro una maggiore conoscenza dei vari ambienti, ma anche degli elementi che li compongono (alberi, ecc.)

La missione finale di ciascun partecipante sarà quella di conoscere i vari elementi che caratterizzano un ambiente e saperli individuare.

FASI DIDATTICHE 1^ Lezione

Fase dell'attivazione: Un personaggio misterioso...

Per affrontare questo argomento ricorreremo a un personaggio guida: un esploratore avventuroso, che sfida tutti i pericoli che incontra sulla sua strada, ma sempre nel rispetto delle norme di sicurezza. Gli insegnanti proietteranno alla LIM foto e il nome di esploratori famosi, spiegheranno chi è un esploratore e cosa fa. Diranno agli alunni che c'è uno in particolare che invia messaggi segreti alla classe.

Verrà aperta Gmail e mostrata una e-mail dell'esploratore che chiede se sono pronti a collaborare e a vestire i panni di tanti piccoli esploratori? Si ascolteranno tutti i pareri e poi le insegnanti proporranno un compito da svolgere a casa con il supporto dei genitori.

Attività a casa:

Ogni alunno, in risposta alla mail del nostro personaggio, dovrà realizzare un video della durata di 3 minuti in cui si presenterà nelle sue vesti di esploratore e descriverà le sue qualità immedesimandosi, così, nel ruolo. L'insegnante raccoglierà tutti i video che saranno caricati alla fine dell'attività sul Padlet della classe.

Fase 1: Un po' di educazione stradale. 1 ora

A scuola, insieme, si rivedranno immagini dei diversi ambienti, studiati durante il precedente anno scolastico, cercando di ripassare gli elementi che li caratterizzano. Si scoprirà che cos'è un ecosistema e quando un ambiente può considerarsi tale.

Il messaggio iniziale sarà: Un esploratore per muoversi in sicurezza deve conoscere i segnali

stradali più importanti. A tal fine verranno mostrati, non solo immagini degli stessi, recuperate in rete, ma anche utilizzati alcuni opuscoli forniti agli alunni dalla polizia municipale lo scorso anno. Si andrà a sottolineare l'importanza, quindi, del rispetto della segnaletica stradale.

Inizialmente verrà chiesto agli alunni quali segnali stradali essi conoscono, cosa indicano e se li rispettano.

Sfida 1: I Livello

In seguito, agli alunni verrà proposto di realizzare, divisi in quattro gruppi, un gioco interattivo utilizzando Flippity. Nello specifico, ciascun gruppo dovrà realizzare una "la RUOTA DELLA FORTUNA", che dovrà consentire agli altri gruppi di sfidarsi a individuare, nel minor tempo possibile, a quale divieto o indicazione corrispondano i vari cartelli stradali, contenuti nel gioco dell'altro gruppo e viceversa.

Ad ogni risposta esatta verranno attribuiti 5 punti. In caso di errore, l'alunno resta fermo un giro. Vincerà il gruppo che avrà totalizzato il punteggio maggiore.

Al termine dell'attività, l'insegnante proporrà la compilazione di tabelle in cui verrà chiesto a ogni alunno, di esprimere una valutazione non solo circa il lavoro svolto dai vari componenti del proprio gruppo, ma anche di valutare se stessi per quanto riguarda la partecipazione, la collaborazione e l'impegno speso per la buona riuscita della gara.

Per capire se gli alunni hanno compreso il concetto di ecosistema, l'insegnante chiederà loro di fare alcuni esempi e di disegnarne alcuni. In seguito, tali lavori verranno esposti in classe.

FASI DIDATTICHE 1^ Lezione

I vincoli sono:

- Imprescindibile è la partecipazione attiva alle varie attività da parte di ogni alunno, garantendo l'inclusività;
- Il rispetto delle regole di comunicazione sia a livello individuale che durante i lavori di gruppo;
- Il rispetto dei tempi dati nell'esecuzione delle attività;
- Una sana competizione nelle sfide;
- Responsabilità e comportamenti corretti durante le uscite sul territorio.
- Senso di appartenenza a un gruppo.

2^a Lezione:

DURATA

1 ora

MATERIALI

- PC
- Lim
- Libri
- Raccoglitori
- Schede realizzate ad hoc
- Quiz
- App

SETTING

La lezione occuperà i seguenti spazi: aula, aula informatica, uscita sul territorio.

Gli studenti lavoreranno sia individualmente che in gruppo (4 gruppi da 5).

Si utilizzerà il pc e la Lim della classe per presentazioni, video, immagini.

In aula informatica gli alunni, divisi in gruppo, realizzeranno La Ruota della fortuna mediante l'app Word wall.

Per la verifica finale si utilizzerà l'applicativo di Socrative

TECNOLOGIE

PC

App varie (Padlet, Prezi, Flippity, Google Maps, Socrative)

CONTENUTI

Viene svolta un'uscita sul territorio per comprendere elementi naturali e antropici e come si posizionano nell'ambiente

FASI DIDATTICHE

Il incontro: durata 1 ora - LIVELLO 2

Fase 2 dello sviluppo: Esploratori in azione!

Esploratori siete pronti a proseguire il nostro viaggio alla scoperta dei vari ambienti naturali?

Il nostro esploratore segreto ha inviato un messaggio in cui chiede di scoprire quali sono gli elementi naturali e antropici presenti sul nostro territorio. (Proiettiamo alla Lim il messaggio del nostro personaggio-guida immaginario).

Proponiamo agli alunni una passeggiata al Parco Muzza di Paullo, per scoprire cos'è una pianura, i suoi elementi naturali e antropici. A tal fine pensiamo a un percorso che ci permetta di cogliere non solo questi elementi strettamente collegati al paesaggio, ma anche quelli legati alla sicurezza stradale (elementi di urbanistica che rispettino la sicurezza e l'inclusività: piste ciclabili, sottopassi, percorsi speciali per persone con deficit sensoriali...).

Sottoponiamo alla classe il seguente problema: Come facciamo ad arrivare al Parco? Quali regole del codice stradale bisognerà rispettare?

Dopo aver raccolto le varie ipotesi chiediamo loro di disegnare il percorso "scuola-Parco Muzza" e di individuare tutti i punti di riferimento possibili: strade, edifici, piazze, fontane, negozi...



FASI DIDATTICHE 2^a Lezione

Sfida 2:

In seguito, ogni bambino avrà una cartina e proverà a segnare e verbalizzare quale possa essere il tragitto da fare e chi riuscirà a tracciare quello più breve guadagnerà 5 punti di Bonus. Inoltre dovrà provare a nominare tutte le piante e i fiori o altro ci sia di naturale con il nome e il disegno che troveranno sulla scheda data.

Verifica:

Utilizzando la LIM, cerchiamo su Google Maps il percorso che va dalla scuola di Paullo al parco Muzza e verifichiamo quale sia il tragitto che effettivamente ci permetterà di giungere al parco nel minor tempo possibile e attribuiamo così il Bonus al vincitore.

3^a Lezione:

DURATA

1 ora

MATERIALI

- PC
- Lim
- Libri
- Raccoglitori
- Schede realizzate ad hoc
- Quiz
- App

SETTING

La lezione occuperà i seguenti spazi: aula, aula informatica, uscita sul territorio.

Gli studenti lavoreranno sia individualmente che in gruppo (4 gruppi da 5).

Si utilizzerà il pc e la Lim della classe per presentazioni, video, immagini.

In aula informatica gli alunni, divisi in gruppo, realizzeranno La Ruota della fortuna mediante l'app Word wall.

Per la verifica finale si utilizzerà l'applicativo di Socrative

TECNOLOGIE

PC

App varie (Padlet, Prezi, Flippity, Google Maps, Socrative)

CONTENUTI

La capacità di osservazione dei dettagli caratterizza quest'ora che vede il bambino esploratore sperimentare il comportamento del pedone positivo

FASI DIDATTICHE

III Incontro: durata 1 ora- 3 livello

Fase 3: Esploratori si parte!

Invitiamo i bambini a realizzare “la bag dell’esploratore”: distribuiamo a ognuno un cartoncino e chiediamo di piegarlo a metà, chiudere due dei tre lati con della colla e scrivere sopra “Aguzza la vista!”.

All’interno della bag i bambini inseriranno un foglio con una check list di elementi naturali, antropici, di urbanistica legati all’inclusività e una penna.

Sfida 3: A questo punto, pronti per l’uscita sul territorio, lanciamo una nuova sfida: chi, lungo tutto il tragitto (andata e ritorno), riuscirà a tenere un comportamento adeguato e responsabile, rispettando le regole previste durante le uscite, si aggiudicherà l’attestato del “Buon Pedone” e riceverà altri 2 punti bonus.

Lungo il percorso i bambini dovranno spuntare sulla check list i vari elementi incontrati.

4^a Lezione:

DURATA

2 ore

MATERIALI

- PC
- Lim
- Libri
- Raccoglitori
- Schede realizzate ad hoc
- Quiz
- App

SETTING

La lezione occuperà i seguenti spazi: aula, aula informatica, uscita sul territorio.

Gli studenti lavoreranno sia individualmente che in gruppo (4 gruppi da 5).

Si utilizzerà il pc e la Lim della classe per presentazioni, video, immagini.

In aula informatica gli alunni, divisi in gruppo, realizzeranno La Ruota della fortuna mediante l'app Word wall.

Per la verifica finale si utilizzerà l'applicativo di Socrative

TECNOLOGIE

PC

App varie (Padlet, Prezi, WordWall, Google Maps, Socrative)

CONTENUTI

Si approfondisce il tema degli ambienti, si prova a capirne le diversità e si conclude con la verifica finale

FASI DIDATTICHE

Conclusione e verifica- 4 livello

Adesso cari esploratori l'avventura si fa più interessante... Con video, immagini e, perché no, un po' di fantasia esploreremo gli altri ambienti della nostra amata Terra: il mare, che da poco abbiamo rivisto durante le vacanze estive, habitat naturale di una varietà di esseri viventi; la collina, con le sue coltivazioni; la montagna abitata da animali e piante molto particolari... a proposito voi quali conoscete?

A questo punto l'insegnante propone agli alunni un'attività, chiedendo loro di cercare a casa delle immagini che rappresentino luoghi diversi da quello in cui vivono e che essi vorrebbero visitare, mostrando sia le loro caratteristiche naturali che artificiali. Le immagini raccolte saranno, poi, utilizzate per la realizzazione del gioco Memory.

FASI DIDATTICHE 4^a Lezione

Sfida 4 finale: Gli alunni saranno divisi in due gruppi e si sfideranno cercando di accaparrarsi il maggior numero di immagini. Questa sfida non prevede punteggi, ma sarà premiato il gruppo che avrà maggiormente collaborato al suo interno con l'attestato di "Ottima partecipazione".

Eccoci alla sfida conclusiva: le insegnanti mostreranno alla classe l'ultimo messaggio dell'esploratore segreto:

"Cari esploratori ci siamo quasi...siete pronti per l'ultima impresa? Bene, dovrete rispondere a tutte le mie domande, solo così potrete aggiudicarvi il titolo di "esploratore professionista".

Verifica e valutazione:

Per verificare le conoscenze acquisite agli alunni verrà somministrato con l'app Socrative un test con una serie di domande:

- 1) Abbiamo incontrato elementi naturali caratteristici? Quali?
- 2) Elementi antropici? Quali?
- 3) Ci sono opere urbanistiche pensate per la sicurezza e inclusività dei cittadini? Fai un esempio.
- 4) Nel luogo in cui viviamo, quanto spazio "ha" la natura?

A ogni risposta giusta corrispondono 3 punti, vincerà l'alunno che avrà realizzato il punteggio maggiore.

A questo punto ci sarà una classifica:

- 1° posto: "Esploratore professionista" riservato agli alunni che avranno accumulato il punteggio maggiore durante tutta l'attività;
- 2° posto: "Esploratore aiutante", dedicato agli alunni che avranno sempre collaborato e aiutato i compagni in difficoltà;
- 3° posto: "Esploratore operativo", titolo che spetterà agli alunni che avranno avuto un ruolo più pratico e manuale.

Autovalutazione: gli alunni dovranno valutare l'attività da loro svolta attraverso dei veri e propri "Like" (pollice in su e in giù), precedentemente preparati dalle insegnanti con cartoncini e pennarelli. Tutte le risultanze saranno trascritte in tabella.

Per concludere le insegnanti e gli alunni collaborano alla realizzazione di un padlet, per documentare tutto il lavoro svolto, che verrà caricato sul sito dell'Istituto.