

SCHEDA DIDATTICA

Descrizione attività didattica e obiettivi:

Si presentano esempi di didattica attiva e integrata al digitale in un percorso di esplorazione e contatto con ambienti MICRO e MACRO. Le attività outdoor potenziate dall'uso del digitale sono utili a scoprire il proprio ambiente naturale e antropico per divenire consapevoli della dimensione locale. Le attività di connessione con altri alunni nel mondo in MysterySkype o in Flipgrid favoriscono la conoscenza di alunni in realtà distanti e differenti in un viaggio di scoperta che può affrontare tematiche globali e favorire interazioni efficaci e rispettose dei differenti background.

Sia nelle attività rivolte al micro che quelle focalizzate al macro, gli alunni allenano competenze di base e competenze trasversali in situazione autentiche, collaborando e co-costruendo percorsi e prodotti.

Eventuale tipologia di prodotto (o prodotti se più di uno) realizzato dagli studenti:

Diverse tipologie testuali - Ebook - Presentazioni - immagini interattive - Video griglie di discussione- Online meetings con alunni di altre nazionalità - - Momenti di revisione metacognitiva

Docenti coinvolti:

Vittoria Volterrani, docente di Italiano, Inglese, Arte presso IO Bobbio - Plesso Primaria di Travo

Ordine di scuola e classi coinvolte:

Classe 4^ - Percorso adatto dalla 4^ primaria alla 3^ secondaria 1°grado

Attori esterni coinvolti (esperti, istituzioni, soggetti del territorio, ecc...):

nessuno

Discipline coinvolte:

Italiano - Inglese - Arte - Geografia - Scienze - Educazione civica

Strategia didattica/Metodologie:

Outdoor Learning, Clil, Collaborative learning, Cooperative Learning, Placed based education, Experiential learning, Game Based learning, Brainstorming, Interviste reciproche, Role Playing...

Strumenti tecnologici:

Google Lens / Google My Maps - Flipgrid - Book Creator/Storyjumper - Genially/Thinglink - 123Apps - Quizlet - Quizizz - YouTube - WordWall -GSuite (Meet - Classroom - Google Docs)- Skype o altri strumenti di video call GDPR compliant.

Competenze sviluppate dall'attività didattica:

COMPETENZE DISCIPLINARI (riferimento 8 [Competenze Chiave Europee](#))

- **Alfabetizzazione** - costruendo varie tipologie testuali
- **Multilinguismo** - in situazione autentica, comunicando con studenti di altre parti del mondo
- **Competenze numeriche, scientifiche e ingegneristiche** - raccogliendo e analizzando dati relativi a elementi naturali sul territorio, ricercando informazioni approfondite
- **Competenze digitali e tecnologiche di base**- utilizzando il digitale in modo funzionale e attivo outdoor e in collegamenti online per potenziare conoscenze ed entrare in contatto con diverse realtà
- **Competenze interpersonali e la capacità di imparare nuove competenze** - acquisire modalità e prassi riutilizzabili per continuare ad imparare in autonomia e in situazioni differenti anche grazie alla relazione
- **Consapevolezza ed espressione culturali** - conoscere se stessi e gli altri in relazione alle dimensioni locali e globali

COMPETENZE TRASVERSALI riferimento Competenze 21° secolo [Battelle for kids network](#) e [World economic forum](#))

- **Alfabetizzazione letteraria** - comprendere e usare il linguaggio scritto e orale creando e condividendo diverse tipologie testuali
- **Alfabetizzazione scientifica** - abilità di usare la conoscenza e i principi scientifici per capire l'ambiente di un individuo e fare ipotesi utilizzando l'APP Google Lens e osservando l'ambiente in situ
- **Alfabetizzazione alle ICT** - capacità di trovare e condividere informazioni, rispondere a domande e interagire con altre persone nel mondo attraverso il digitale durante la Mystery Skype
- **Pensiero critico/Problem solving** - capacità di identificare e risolvere una situazione problematica, utilizzando le informazioni raccolte collegando a precedenti mappe cognitive per formulare una soluzione nella Mystery Skype
- **Comunicazione** - abilità di ascoltare, comprendere e contestualizzare informazioni anche in lingua inglese
- **Collaborazione** - abilità di lavorare in gruppo per raggiungere un obiettivo comune per creare una storia condivisa o trovare soluzioni al problema
- **Curiosità** - desiderio conoscere ed esplorare nuove realtà indagando e analizzando nella scoperta del territorio o facendo domande a ragazzi di altre nazioni
- **Consapevolezza sociale e culturale** - capacità di interagire con altre persone, anche con diverso background in modo appropriato

COMPETENZA GLOBALE (riferimento [Global competence OCSE](#))

- **Impegnarsi in comunicazioni aperte, appropriate ed efficaci con persone di culture diverse** - attraverso le Mystery Skype
- **Comprendere e apprezzare le diverse prospettive del mondo** - attraverso le Mystery Skype
- **Esaminare questioni locali e globali** - esplorando il territorio e utilizzando le griglie di Flipgrid per discutere di tematiche locali e globali

Fasi dell'attività didattica

FASE	DESCRIZIONE SINTETICA DELL'ATTIVITA' DIDATTICA	ATTIVITÀ IN DDI	ATTIVITÀ IN DDP	STRATEGIA DIDATTICA	STRUMENTI E FUNZIONI	RISORSE AD USO DEL DOCENTE UTILIZZATE NOME DEL FILE, FORMATO	MODALITÀ DI VERIFICA
1. MICRO: esplorazione del contesto	Uscita sul territorio/ giardino/parco e individuazione di elementi da conoscere riconoscimento e annotazione	Gli alunni in autonomia, con uno smartphone/tablet con scaricata la APP GOOGLE LENS inquadrano gli elementi che desiderano conoscere e ricercano informazioni in merito. Annotano sulla scheda.	Gli alunni, a piccoli gruppi, con uno smartphone/tablet con scaricata la APP GOOGLE LENS inquadrano gli elementi che desiderano conoscere e ricercano informazioni in merito. Annotano sulla scheda.	Experiential Learning Outdoor Learning Libera ricerca e scoperta	Google Lens Classroom	SCHEDA RACCOLTA INFO DI BASE E MULTISENSORIALI	Monitoraggio schede che verranno copiate su Google Docs in classroom
2. MICRO: testo informativo	Approfondimento di uno degli elementi su schema testo informativo	Alunni organizzati in coppie, ricercano in internet, dati, immagini, ulteriori elementi, li sintetizzano e compongono il testo condiviso in Drive. Non possono modificare il contributo del compagno, ma possono mettere suggerimenti e commenti. ULTERIORE POSSIBILE STEP: creazione di una presentazione	Alunni a gruppi da 3, con 3 device a disposizione (un device a studente) predispongono il testo informativo. Ruoli scrittore ricercatore informazioni ricercatore dati e immagini Tutti sono membri del gruppo ULTERIORE POSSIBILE STEP: creazione di una presentazione	Scrittura collaborativa Cooperative learning Fact checking	Doc Drive Tool per la presentazione digitale: Spark - Canva - Presentazioni...	SCHEDA TESTO INFORMATIVO	Check list del testo Correzione da Classroom
	Presentazione dei testi informativi	In sincrono, ogni coppia condivide lo schermo e ha max. 5 minuti per presentare la propria ricerca Domande	In presenza, ogni coppia ha max. 5 minuti per presentare la propria ricerca Domande	Presentazione al grande gruppo	Doc in Drive - Strumenti per la presentazione (Spark Canva - Google presentazioni)		Con griglia per valutare contenuto e capacità espositiva - Eventualmente estetica della presentazione
3. MICRO testo descrittivo	Uscita sul territorio per la descrizione personale e soggettiva di uno degli elementi identificati	Gli alunni in autonomia tornano all'aperto ad osservare uno degli elementi individuati con Lens e, seguendo la scheda annotano le osservazioni utili ad una descrizione personale.	Gli alunni, a gruppi di interesse, tornano all'aperto ad osservare uno degli elementi individuati con Lens e, seguendo la scheda annotano le osservazioni utili ad una descrizione personale.	Outdoor education Scrittura collaborativa	Classroom o nel Google Doc Genially/Thinglink 123APPS	SCHEDA TESTO DESCRITTIVO	Check list del testo Correzione da Classroom

		<p>Gli appunti presi diventano la base di un testo descrittivo scritto in un Doc in Drive.</p> <p>I singoli testi vengono raccolti in un'immagine interattiva Genially/Thinglink che può essere condivisa nello stream di Classroom o nel blog di classe, in modo che tutti possano leggere le descrizioni degli altri.</p>	<p>In classe, in piccoli gruppi di interesse comune, lavorano in modo collaborativo per creare un testo scritto o in analogico o in digitale.</p> <p>I lavori dei gruppi vengono letti in classe, alternando le voci nel gruppo o in alternativa, gli alunni a casa registrano la lettura del testo con 123APPS e inviano i file che possono essere raccolti in un'immagine interattiva Genially/Thinglink</p>				<p>Condivisione di alcuni elementi dell'immagine interattiva in sincrono/classe.</p> <p>Autovalutazione e feedback della classe</p>
4. MICRO inventastorie	<p>Creazione di un testo narrativo di tipo collaborativo e creativo</p>	<p>Studenti a gruppi di 3, con uno schema condiviso in un Doc in Drive, compongono una storia cooperativa, di tipo realistico o fantastico che contenga gli elementi naturali identificati con Lens, scrivendo ognuno con un colore differente.</p> <p>L'attività necessita di lavoro in sincrono che può essere condotto in sotto stanze o semplicemente in sincrono durante un unico meet in diversi Doc condivisi da Classroom.</p>	<p>Outdoor, dato un incipit fornito dall'insegnante, gli alunni in cerchio creano a partecipazione spontanea, una storia collaborativa di tipo realistico o fantastico che contenga gli elementi naturali identificati con Lens. Gli alunni inventano, l'insegnante annota la storia e, se necessario modera, stimola, collega.</p>	<p>Collaborative learning</p>	<p>Se in Distance Learning direttamente in sincrono con desktop condiviso dall'insegnante che annota la storia creata in modo cooperativo dagli alunni</p>	<p>SCHEDA TESTO NARRATIVO</p>	<p>Correzione da Classroom</p> <p>Circle time di feedback e individuazione di similitudini, paragoni, metafore</p>
	<p>Creazione di un ebook dal testo cooperativo</p>	<p>In sincrono, l'insegnante discute con i ragazzi di come dividere la storia in parti e assegna una parte del testo a ciascuno.</p> <p>A casa, in autonomia, gli alunni illustrano le parti della storia.</p> <p>In sincrono, l'insegnante condivide il link dell'ebook in StoryJumper o Book Creator appena avviato, assegna 2 pagine affiancate (illustrazione/testo) a ciascuno. Gli alunni entrano nel tool e inseriscono testo, disegni (precedentemente fotografati e salvati).</p> <p>A casa, si allenano nella lettura della loro parte e inseriscono il parlato nell'ebook</p> <p>In sincrono si decide la copertina.</p>	<p>L'insegnante divide la storia in parti e assegna una parte del testo a ciascuno. Gli alunni illustrano le parti della storia.</p> <p>L'insegnante condivide il link dell'ebook appena avviato, assegna 2 pagine affiancate (illustrazione/testo) a ciascuno. Gli alunni entrano nel tool e inseriscono testo e disegni (precedentemente fotografati e salvati).</p> <p>A casa, si allenano nella lettura della loro parte e inseriscono la parte parlata nell'ebook</p> <p>Insieme si decide la copertina.</p> <p>L'ebook viene condiviso in classe, pubblicato nello stream di Classroom o sul Blog di classe</p>	<p>Collaborative Learning</p> <p>Circle time</p>	<p>StoryJumper/ Book Creator</p>	<p>ESEMPIO EBOOK STORYJUMPER - LA RANA</p>	<p>Il prodotto nel complesso e come singole parti in termini estetici, di cura e di uso del tool.</p> <p>Feedback degli alunni su elementi grafici e sull'espressività nella lettura</p>

		L'ebook viene condiviso in sincrono, pubblicato nello stream di Classroom o sul Blog di classe					
5. MACRO la Mystery Skype	Organizzazione di una Mystery Skype	L'insegnante entrando su Flipgrid o in eTwinning individua un partner per la Mystery SKYPE. Prende accordi per una Mystery Skype session. Una Mystery Skype è a tutti gli effetti un Clil di Geografia. 2 Classi di due Paesi differenti si incontrano online senza sapere di dove sono. Seguendo una batteria di domande chiuse alternandosi come in un pingpong, devono scoprire dove vive la classe che hanno di fronte. Al termine della sessione, quando entrambe le classi hanno indovinato, le classi interagiscono scambiandosi informazioni sulla loro vita quotidiana				CARTELLA MATERIALI MYSTERY SKYPE	
	Propedeutica alla Mystery	L'insegnante spiega il concept della Mystery Skype e avvia gli alunni all'acquisizione degli ambiti lessicali necessari. Invia i materiali di studio in modalità Flipped Classroom. Crea alcune attività in Quizlet e in Quizizz per stimolare gli alunni nel sincrono all'acquisizione del lessico di base. Le mette a disposizione per la pratica a casa su un wall Wakelet da pubblicare in Classroom o Blog. Stimola inoltre l'acquisizione delle funzioni comunicative necessarie utilizzando in sincrono una spinning wheel in WordWall e interagendo con gli alunni in sincrono	L'insegnante spiega il concept della Mystery Skype e avvia gli alunni all'acquisizione degli ambiti lessicali necessari. promuove attività giocate in classe a piccoli gruppi per l'acquisizione lessicale Crea alcune attività in Quizlet e in Quizizz per stimolare gli alunni nel sincrono all'acquisizione del lessico di base. Le mette a disposizione per la pratica a casa su un wall Wakelet da pubblicare in Classroom o Blog. Predisporre quizz in Kahoot da giocare in classe a piccoli gruppi Stimola inoltre l'acquisizione delle funzioni comunicative necessarie utilizzando in una spinning wheel in WordWall. Gli alunni organizzati a gruppi cooperativi di 3 individuano le risposte.	Flipped Classroom Game based Learning Cooperative Learning	Quizizz Quizlet Kahoot Wakelet Spinning Wheel Wordwall	DOMANDE MYSTERY SKYPE	Pronuncia e pertinenza in griglia
	Simulazioni Mystery Skype	Acquisiti ambiti lessicali e funzioni comunicative della Mystery Skype, gli alunni in sincrono simulano la Mystery Skype session giocando contro l'insegnante. L'insegnante fingerà di essere in un luogo sconosciuto nel mondo, rispondendo alle yes or no question come se si trovasse lì, mentre gli alunni risponderanno riferendosi al luogo dove realmente vivono.	Acquisiti ambiti lessicali e funzioni comunicative della Mystery Skype, gli alunni in classe e a piccoli gruppi cooperativi di 3, simulano la Mystery Skype session giocando contro l'insegnante. In ogni gruppo: - un researcher che avrà a disposizione cartine, atlante e un device con Google Maps/Earth - un writer che annoterà le risposte dell'insegnante	Simulazioni Role Playing Cooperative Learning Game Based Learning	Google Maps/Earth	DOMANDE MYSTERY SKYPE	pronuncia e pertinenza in griglia

		Per scoprire dove si trova l'insegnante utilizzano Google Maps o Google Earth	- uno speaker, che farà le domande e risponderà L'insegnante fingerà di essere in un luogo sconosciuto nel mondo, rispondendo alle yes or no question come se si trovasse lì, mentre gli alunni risponderanno riferendosi al luogo dove realmente vivono.				
	Mystery Skype activity	Nel giorno e nell'ora stabiliti dai due docenti, le classi si collegano in sincrono. Gli alunni singolarmente con Google Maps/Earth aperto in un'altra scheda, provano ad indovinare dove si trova l'altra classe riproducendo quanto simulato con l'insegnante. Quando, dopo un ping pong di domande, entrambe le classi avranno indovinato. Gli alunni entreranno in contatto facendosi reciprocamente alcune domande relative alla loro vita quotidiana, gusti e preferenze.	Nel giorno e nell'ora stabiliti dai due docenti, le classi si collegano in sincrono. Gli alunni, organizzati in gruppi cooperativi, con mappe e Google Maps/Earth connesso, provano ad indovinare dove si trova l'altra classe riproducendo quanto simulato con l'insegnante. Quando, dopo un ping pong di domande, entrambe le classi avranno indovinato. Gli alunni entreranno in contatto facendosi reciprocamente alcune domande relative alla loro vita quotidiana, gusti e preferenze	Cooperative Learning Game Based Learning	Google Maps/Earth	SCHEMA YES/NO QUESTIONS	pronuncia pertinenza in griglia
6. MACRO Discussioni in Flipgrid	Avvio di una discussione in lingua tra classi di 2 paesi utilizzando Flipgrid	Due insegnanti di diversi Paesi in contatto su Flipgrid o in eTwinning creano una griglia di discussione con un video stimolo. In sincrono, sperimentano una griglia di prova per vedere il funzionamento del tool. Quando gli alunni sono in grado di utilizzare lo strumento, somministrano il Flipgrid condiviso a casa in modalità Flipped agli alunni. Gli alunni registrano la loro risposta in inglese e la postano nel Flipgrid (è possibile anche scaricare app su smartphone). In sincrono si guardano alcuni video e si chiariscono eventuali dubbi. In asincrono gli alunni ritornano sul Flipgrid condiviso e lasciano alcune repliche (scritte o video) ai video dei compagni.	Due insegnanti di diversi Paesi in contatto su Flipgrid o in eTwinning creano una griglia di discussione con un video stimolo. In classe, sperimentano il funzionamento del tool. Quando gli alunni sono in grado di utilizzare lo strumento, i docenti somministrano il Flipgrid condiviso a casa in modalità Flipped agli alunni. Gli alunni registrano la loro risposta in inglese e la postano nel Flipgrid (è possibile anche scaricare app su smartphone). In classe si guardano i video e si chiariscono eventuali dubbi. A casa gli alunni ritornano sul Flipgrid condiviso e lasciano alcune repliche (scritte o video) ai video dei compagni.	Comunicazione in situazione autentica asincrona	Flipgrid Youtube		pronuncia pertinenza

		Scegliere con alunni della primaria argomenti molto semplici (gusti/ animali preferiti/ sport...) ed effettuare griglie propedeutiche di classe solo in italiano. Con alunni della secondaria argomenti un più strutturati (tempo libero/ musica/ sostenibilità...)					
7. MACRO eTwinning	Attività sincrone in eTwinning	Gli alunni partecipano in sincrono da casa alle attività di progetto eTwinning programmate che possono variare di volta in volta	Gli alunni partecipano dalla classe alle attività di progetto eTwinning programmate che possono variare di volta in volta	vari	Uso della piattaforma eTwinning e del Live Event	A seconda delle attività proposte	Partecipazione, ascolto e comprensione interesse in griglia