

Attività 1

Cacciatori di tesori

Un percorso multidisciplinare tra geografia, pensiero computazionale e lingua inglese



Attività 1

Titolo attività: Cacciatori di tesori.

Classi coinvolte: tutti gli studenti della pluriclasse 1°e 2°, per un numero complessivo di 12 alunni.

Tempi di realizzazione: 12 ore totali, suddivise in incontri da 2 ore circa.

Periodo di realizzazione: gennaio / febbraio.

Disciplina: Geografia.

Altre discipline coinvolte: inglese e coding.

Finalità: l'attività proposta vuole coinvolgere abilità disciplinari specifiche e macro-competenze, utilizzando metodologie innovative, e creando situazioni di apprendimento stimolanti e coinvolgenti, in cui l'alunno sia sempre il reale protagonista.

Il percorso coniuga contenuti propri della geograficità e del coding, ispirandosi alla metodologia CLIL.

Obiettivi:

Obiettvi operativi	Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria -Geografia-		Competenze chiave europee
• Distingue gli elementi in naturali e antropici. • Sa orientarsi nello spazio utilizzando punti di riferimento e indicatori topologici. • Distingue con sufficiente sicurezza i lati del proprio corpo (destra sinistra). • Rappresenta sul foglio in prospettiva verticale oggetti e ambienti visti dall'alto,	Nuclei fondanti <i>Orientamento</i>	- Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).	❖ Comunicazione nella madrelingua ❖ Comunicazione nelle lingue straniere ❖ Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia ❖ Imparare ad imparare

problematica che necessita di un semplice algoritmo per essere risolta; in quest'ottica, il percorso realizzato dai bambini, è la soluzione, che può essere verbalizzata non soltanto con un linguaggio verbale, ma anche con un linguaggio simbolico. Per tali caratteristiche l'attività si può considerare propedeutica allo sviluppo del pensiero computazionale nei primi anni di scolarizzazione

Prerequisiti: una buona capacità di discriminazione di elementi naturali ed antropici; una discreta abilità nell'utilizzare gli indicatori topologici per muoversi nello spazio; infine una discreta capacità di memorizzazione di vocaboli in lingua inglese.

Fasi attività:

1. *Presentazione e attività preliminari (2h)*

L'insegnante illustra alla classe l'idea di progetto.

Ciascun bambino sceglie un elemento "ostacolo" da realizzare e da inserire nel campo di gioco; poi, dopo aver determinato se appartiene agli elementi naturali o a quelli antropici, lo posiziona nel corretto gruppo, scrivendolo alla lavagna.

I bambini si mettono a lavoro e disegnano gli ostacoli su un foglio A4, denominandoli.

In più realizzano i punti di inizio e di arrivo, e i cartelli con le indicazioni guida, da usare in caso di difficoltà.

2. *Disposizione degli ostacoli sul reticolo e rappresentazione dello scenario di gioco sul quaderno (2h)*

Tutta la classe si posiziona nell'atrio, dove è stato realizzato a terra il reticolato a 64 caselle.

Uno alla volta, gli alunni scelgono dove posizionare l'ostacolo realizzato, riflettendo, mano a mano che lo scenario prende forma, su quale sia il posto più opportuno per collocarlo.

Una volta terminata questa operazione i bambini rappresentano sul proprio quaderno lo scenario di gioco, in una scheda a 64 caselle predisposta dall'insegnante.

3. *Realizzazione dei percorsi sul quaderno e esecuzioni individuali (2h)*

In questa fase, gli alunni tracciano il proprio percorso che porta il cacciatore di tesori dal punto start fino al forziere pieno di preziosi, indicando i movimenti che vengono compiuti con delle frecce vettoriali da porre nelle caselle vuote.

Una volta terminati i percorsi si realizzano sul reticolato, verbalizzando ad alta voce i movimenti compiuti e il numero di passi fatti.

4. *Realizzazione dei percorsi a coppie, con un alunno guida e un alunno esecutore (1h)*

A questo punto si eseguono i percorsi a coppie: un bambino legge il proprio percorso, indicando i movimenti da compiere al compagno esecutore, che li realizza sul reticolato.

5. *Esecuzione di tutta l'attività in lingua inglese (5h)*

L'esperienza si ripete dalla fase uno alla fase 5, questa volta utilizzando per ogni passaggio la lingua inglese: dunque elementi ostacolo denominati in inglese, comandi di gioco dati e verbalizzati in inglese, conta dei passi in lingua, ecc.

Setting d'aula: l'aula è stata utilizzata in maniera flessibile, con libera circolazione degli alunni al suo interno, per favorire il confronto e la cooperazione. Inoltre l'atrio in cui è stato realizzato il reticolato, essendo attiguo all'aula, ne è divenuto una naturale estensione. I bambini hanno preso posizione liberamente nelle varie fasi, potendo modificare i loro punti di osservazione.

Metodologie didattiche utilizzate: all'interno di questo progetto che nasce come compito di realtà, si è privilegiata una didattica di tipo laboratoriale, che pone al centro l'alunno: lo studente, infatti, ha la possibilità di essere il protagonista del proprio processo di apprendimento, assumendo un ruolo attivo, ed imparando attraverso il fare (learning by doing); si è inoltre utilizzato il metodo della gamification, per accendere attraverso la dimensione ludica la motivazione del bambino e porlo in una situazione di apprendimento rilassante e divertente. Infine, è stata presa ispirazione dalla metodologia CLIL, che promuove contenuti disciplinare in lingua inglese, promuovendo l'utilizzo della lingua straniera in contesti di apprendimento reali.

Strumenti di valutazione: potendo definire questa attività un compito di realtà, sono stati utilizzati, per la valutazione intermedia e finale, gli strumenti tipici di questi compiti, ossia griglie di osservazione sistematica, rubriche di valutazione disciplinare e autobiografie cognitive, che mi curerò di allegare nella scheda progetto.

Il lavoro di gruppo e il confronto tra pari ha anche permesso agli studenti di attivare strategie di autocorrezione o di correzione reciproca. Grazie all'osservazione costante del comportamento e dei risultati degli studenti, è stato possibile per il docente animare o direzionare il loro lavoro, in un'ottica di miglioramento e di sviluppo delle autonomie. Riporto di seguito alcuni documenti esemplificativi, del materiale utilizzato per la valutazione.

Griglia per le osservazioni sistematiche

Titolo del compito o del progetto.....

Fase.....

Data.....

L I V E L L I	Indicatori					
	Partecipa nel gruppo	Assume incarichi	Propone idee	Accoglie idee	Rispetta gli altri	Gestisce i materiali in modo
	Descrittori					
D	☐ creando disturbo	☐ saltuariamente	☐ raramente	☐ se sollecitato	☐ raramente	☐ trascurato
C	☐ in modo passivo	☐ a volte	☐ a volte	☐ talvolta	☐ a volte	☐ disordinato
B	☐ in modo attivo	☐ frequentemente	☐ frequentemente	☐ spontaneamente	☐ spesso	☐ ordinato
A	☐ in modo proattivo	☐ regolarmente	☐ regolarmente	☐ di buon grado	☐ sempre	☐ organizzato

Alunno/a	Partecipa nel gruppo	Assume incarichi	Propone idee	Accoglie Idee	Rispetta gli altri	Gestisce i materiali
1						
annotazioni:						
2						
annotazioni:						
3						
annotazioni:						
4						
annotazioni:						
5						
annotazioni:						
6						
annotazioni:						
7						
annotazioni:						
8						
annotazioni:						
9						
annotazioni:						
10						
annotazioni:						

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DISCIPLINARE

INGLESE CLASSI I II III

Indicatori:

- ☑ Ascolto (comprensione orale).
- ☑ Parlato (produzione e interazione orale).
- ☑ Lettura (comprensione scritta) .
- ☑ Scrittura (produzione scritta).

Nuclei tematici	Competenze	Obiettivo di apprendimento	Descrittori	Voto
Ascolto (comprensione orale)	Si vedano competenze di riferimento per la classe V	Comprendere parole, istruzioni e frasi di uso quotidiano	Ascolta, comprende, in modo:	
			rapido e sicuro	10
			rilevante	9
			buono	8
			corretto	7
			essenziale	6
			parziale	5
Parlato (produzione e interazione orale)		Interagire con un compagno per presentarsi o giocare utilizzando frasi ed espressioni memorizzate adatte alla situazione	Usa la lingua:	
			Con sicurezza e padronanza	10
			con padronanza	9
			Con pertinenza	8
			correttamente	7
			essenzialmente	6
			con molte lacune	5
Lettura (comprensione scritta)		Leggere e comprendere parole, cartoline, brevi messaggi accompagnati da supporti visivi	Legge in modo:	
			espressivo	10
			corretto, scorrevole	9
			scorrevole	8
			corretto	7
			meccanico	6
			stentato	5
			comprende in modo:	
			articolato	10
			rapido	9
			completo	8
			globale	7
			essenziale	6
			parziale e frammentario	5
Scrittura (produzione scritta)		Copiare e scrivere parole e semplici frasi	Copia e scrive sotto dettatura e/o autonomamente in modo:	
			completo	10
			molto corretto	9
			corretto	8
			abbastanza corretto	7
			essenziale	6
			parziale	5

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DISCIPLINARE
DISCIPLINA: GEOGRAFIA CLASSI I II III

Indicatori:

- ☑ Orientamento.
- ☑ Linguaggio della geo-graficità.
- ☑ Paesaggio.
- ☑ Regione e sistema territoriale.

Nuclei tematici	Competenze	Obiettivo di apprendimento	Descrittori	Voto
Orientamento	Si vedano competenze di riferimento per la classe V	Orientarsi nello spazio vissuto e/o noto utilizzando punti di riferimento arbitrari e convenzionali e utilizzando indicatori topologici	Si orienta nello spazio vissuto in modo:	
			eccellente e in completa autonomia	10
			preciso e adeguato nell'uso degli strumenti	9
			corretto e adeguato	8
			sostanzialmente corretto	7
			essenziale ma con qualche incertezza	6
			non adeguato	5
Linguaggio della geo-graficità		Costruire carte degli spazi vissuti	Mostra di possedere e usare il linguaggio della geo-graficità in modo:	
		Rappresentare percorsi sperimentati	eccellente e in completa autonomia	10
		Conoscere ed interpretare le principali carte	preciso e adeguato nell'uso degli strumenti	9
			corretto e adeguato	8
			sostanzialmente corretto	7
Paesaggio e Regione e sistema territoriale		Individuare e distinguere gli elementi fisici e antropici che caratterizzano l'ambiente di appartenenza	essenziale ma con qualche incertezza	6
			non adeguato	5
		Descrivere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi	Individua gli elementi di un ambiente in modo:	
			eccellente e in completa autonomia	10
			preciso e adeguato nell'uso degli strumenti	9
			corretto e adeguato	8
			sostanzialmente corretto	7
			essenziale ma con qualche incertezza	6
			non adeguato	5

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

(Per la scuola dell'Infanzia e la prima classe di Scuola Primaria)

ALUNNO: _____ Sezione/Classe: _____

RICORDA I VARI MOMENTI DELL'ESPERIENZA E VALUTA

- POCO INTERESSANTE 
- INTERESSANTE 
- MOLTO INTERESSANTE 
- WOW! ESPERIENZA DA RIPETERE 

ORA DISEGNA TU GLI SMILE

(indica le attività sui puntini)

.....	
.....	
.....	

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

(Scuola dell'Infanzia* e classi iniziali di Scuola Primaria)

Alunno/a	Che cosa abbiamo fatto	Cosa mi è piaciuto	Cosa mi è sembrato difficile	Voto l'esperienza

MATERIALE UTILIZZATO DALL'INSEGNANTE

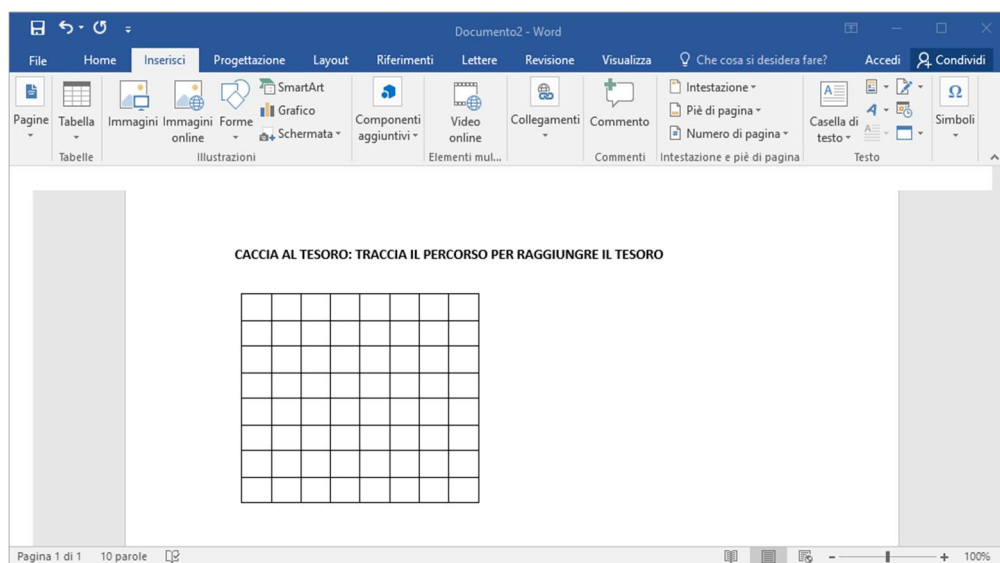
- Lavagna



- Reticolato a 64 caselle (8x8) realizzato nell'atrio della scuola



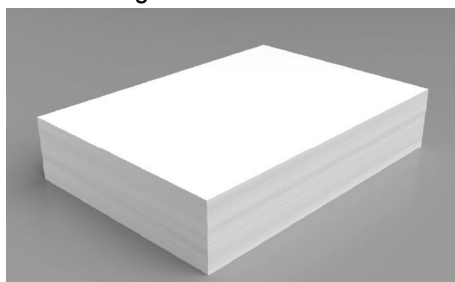
- Reticolato vuoto rappresentato su una scheda



- Smartphone



- Fogli bianchi e colori

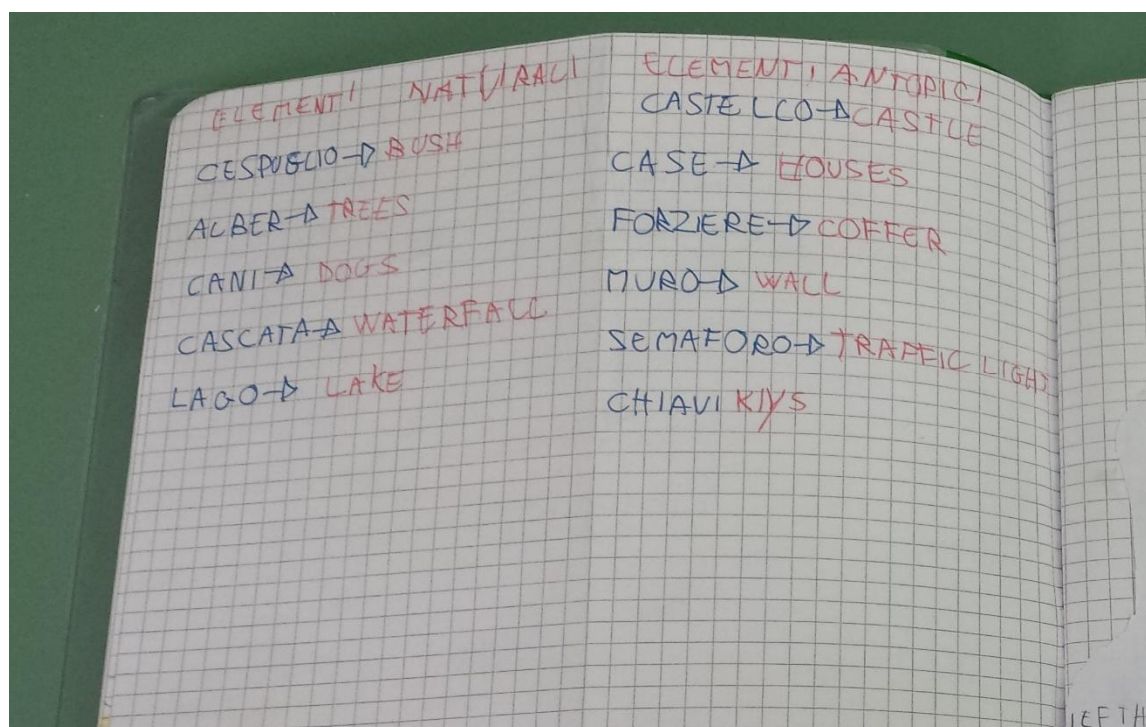


MATERIALE PRODOTTO DAGLI STUDENTI

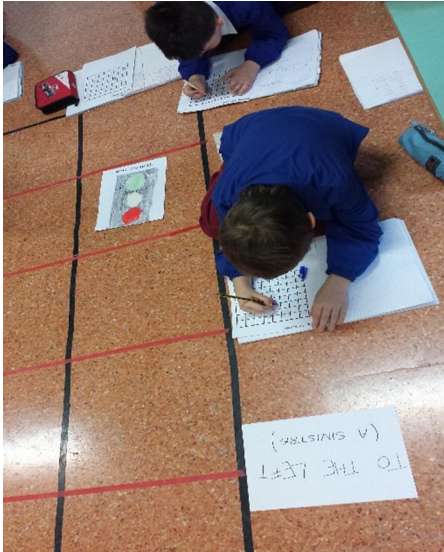
- Creazione degli ostacoli da posizionare sul reticolato



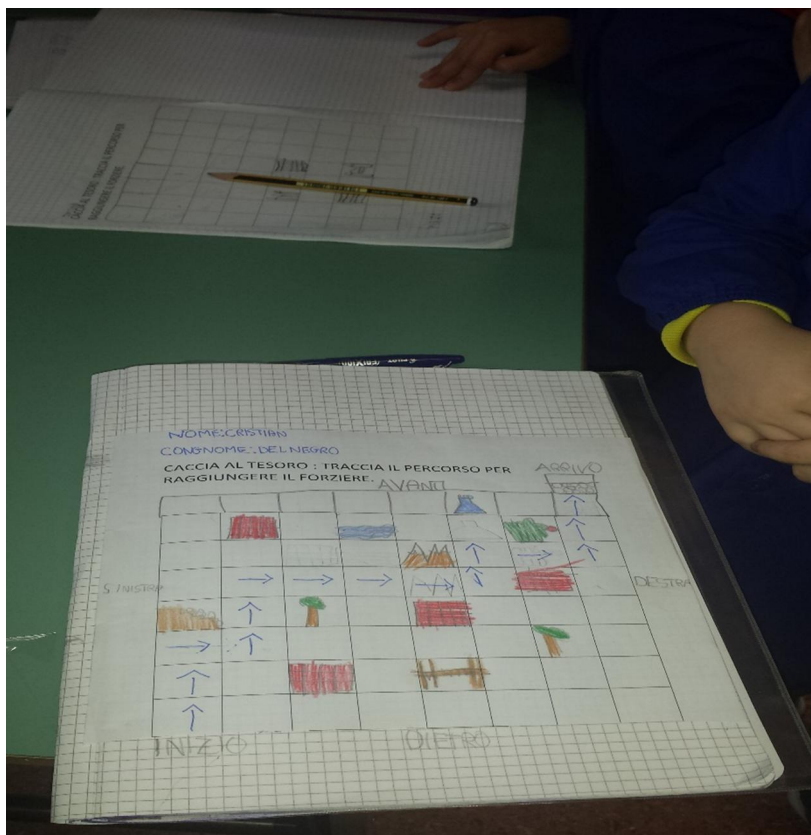
- Suddivisione degli elementi creati in NATURALI e ANTROPICI



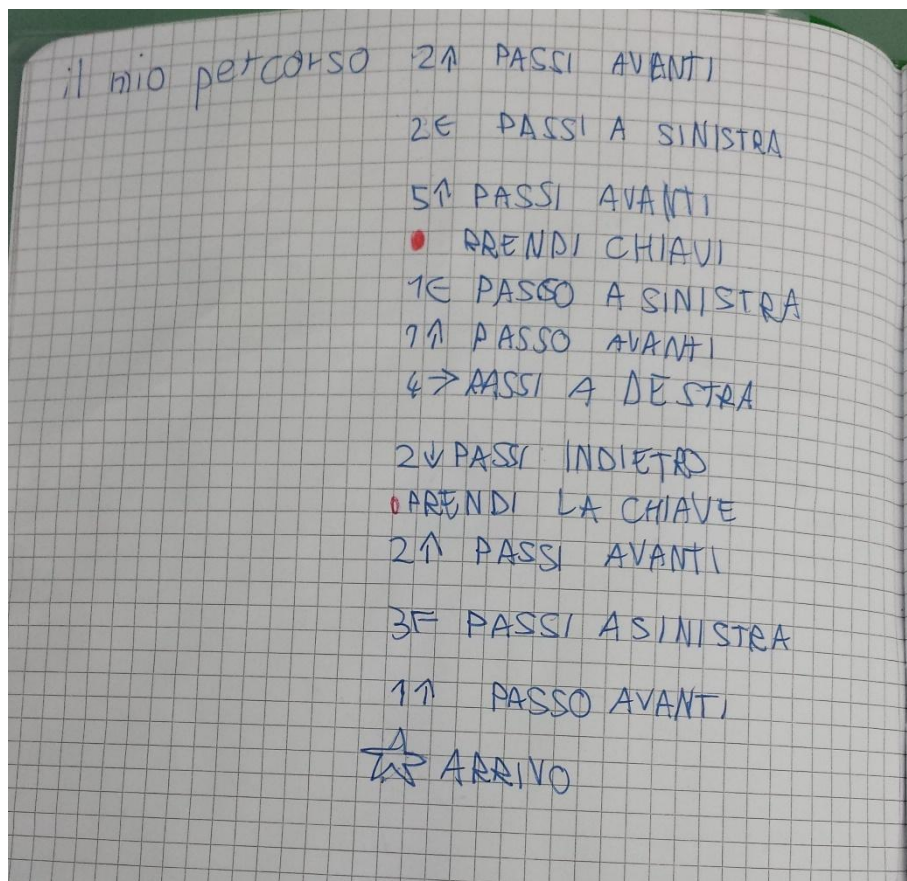
- Rappresentazione dello scenario di gioco sul quaderno



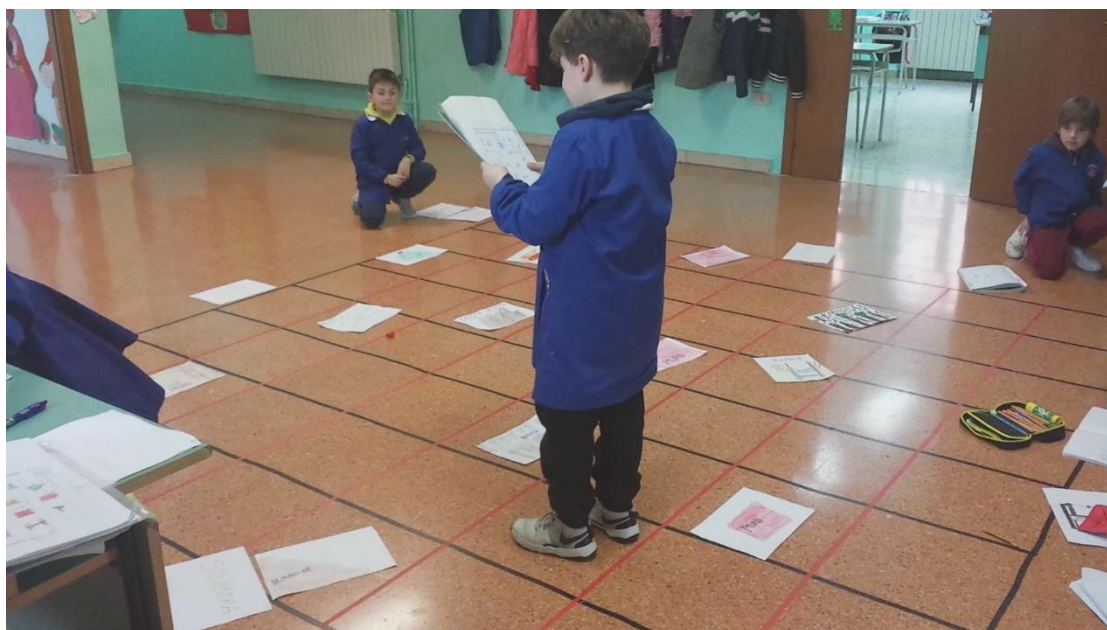
- Creazione del proprio percorso con l'inserimento di frecce direzionali all'interno delle caselle



- Verbalizzazione del percorso sul quaderno



- Realizzazione dei percorsi sul reticolato

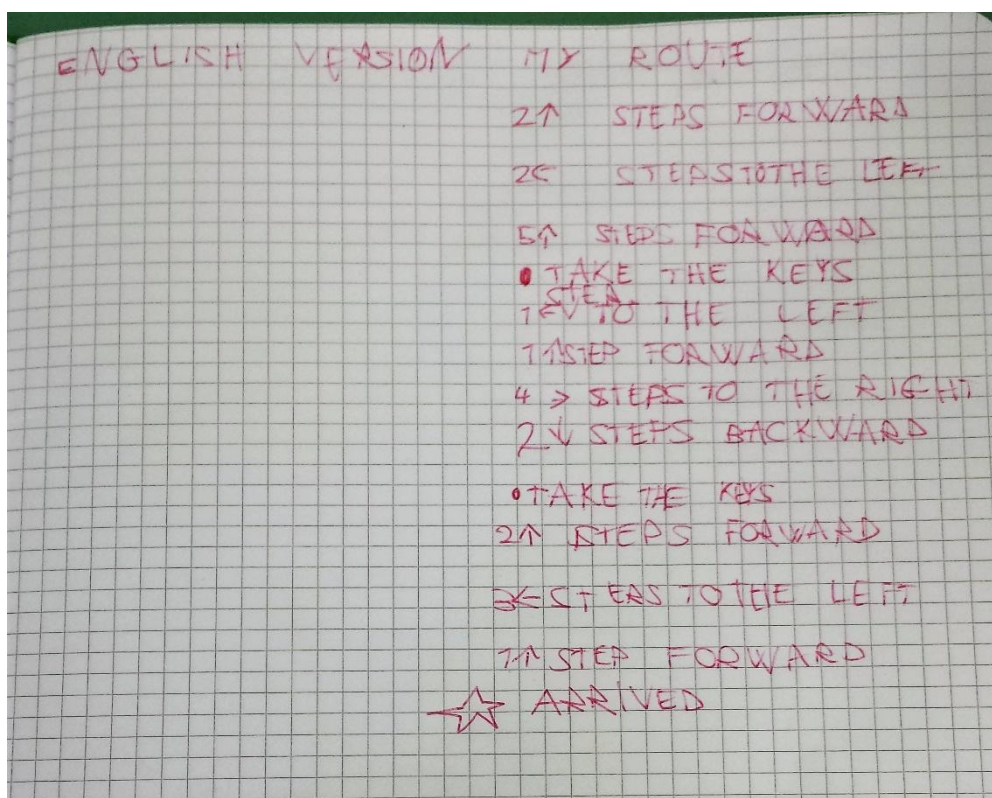


CACCIA AL TESORO REALIZZATA IN LINGUA INGLESE

- Realizzazione scenario di gioco



- Verbalizzazioni dei percorsi realizzati



- Esecuzione dei percorsi realizzati sul reticolato, con istruzioni in lingua inglese



Link utili per la documentazione video dell'attività

<https://www.facebook.com/MaestraSaraOo/>

https://www.youtube.com/channel/UCkOo_osPuXXIBmSi018sxWQ?view_as=subscriber