

“L'ANTICO EGITTO”

I.C. PALAZZESCHI - OTTINO e I.C. GOZZI-OLIVETTI - VITTORIO AMEDEO II e
I.C. ORBASSANO II - L. DA VINCI e I.C. TORINO II - AURORA

Cristina Cavelli - Ilaria Pagliuca -
Carmelo Galvano - Samanta Gianino

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

Classe IV della primaria

DISCIPLINE COINVOLTE

Storia
Arte e immagine
Italiano e Inglese

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Pensiero computazionale

COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

- Conoscenza della civiltà egizia: usi e costumi;
- Produzione di uno storytelling a partire dal classico schema di uno storyboard;
- Elaborare le informazioni acquisite a livello storico per produrre elaborati con diversi linguaggi (visivo, digitale, sonoro);
- Tradurre i dialoghi dei personaggi in lingua inglese;
- Conoscenza e utilizzo di Scratch;
- Sviluppo del pensiero creativo;
- Sviluppo dello spirito imprenditoriale, sociale, relazionale (sia individuale che in gruppo).

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo **progettato e preparato** l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 1

DURATA: 2, 3 ore

RISORSE: 2, 3 insegnanti, libro di testo

AZIONI:

- Preparazione dell'argomento disciplinare, in condivisione interdisciplinare con i docenti coinvolti;
- Organizzazione della visita al Museo Egizio;
- Preparazione del materiale e della strumentazione necessaria;
- Allestimento dell'aula;
- Suddivisione della classe in gruppi di lavoro composti da 3, 4 bambini ciascuno.

OBIETTIVI: Introduzione dell'argomento disciplinare e approfondimento del tema con visita al Museo Egizio.

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 2

DURATA: 20 ore

RISORSE: schema Storyboard, cancelleria, vocabolario di inglese

AZIONI:

- Esposizione e studio approfondito dell'argomento storico previsto dal curriculum della disciplina;
- Visita didattica al museo egizio di Torino;
- Presentazione alla classe dell'attività laboratoriale e suddivisione degli studenti in piccoli gruppi;
- Produzione di una storia inventata ambientata nel periodo storico affrontato;
- Trasposizione della storia inventata nello schema Storyboard - tecnica del fumetto e dialoghi in lingua inglese;
- Disegno delle scene e dei personaggi (faraoni, piramidi, divinità, mummie e altri personaggi inventati).

OBIETTIVI: Consolidamento dell'argomento disciplinare sull'Antico Egitto, sviluppo del pensiero creativo, illustrazione e schematizzazione in sequenza nello storyboard, consolidamento della lingua inglese

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 2

DURATA: 20 ore

RISORSE: LIM, PC o tablet con Scratch installato

AZIONI:

- Scansione delle scene e dei personaggi prodotti per importarli su Scratch;
- Visione sulla LIM di alcune attività Scratch realizzate da altri utenti della community;
- Remix di alcune attività utili per le storie inventate dai ragazzi;
- Programmazione su Scratch delle storie inventate da ogni gruppo;
- Una volta prodotte le storie su Scratch sono state salvate su chiavetta USB individuali;
- Condivisione delle animazioni digitali con la classe e con gli insegnanti coinvolti.

OBIETTIVI: Conoscenza e utilizzo della piattaforma Scratch, sviluppo del linguaggio digitale e del pensiero computazionale, ricerca dei collegamenti interdisciplinari

RESTITUZIONE E VALUTAZIONE

Raccontiamo, passo dopo passo, come è avvenuta la restituzione e valutazione, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza



Valutare il raggiungimento dei seguenti obiettivi:

- Consolidamento e approfondimento dell'argomento storico;
- Sviluppo dello spirito imprenditoriale, sociale, relazionale (sia individuale che in gruppo);
- Valutazione delle competenze linguistiche, digitali e artistiche.



