

PAST - PRESENT - FUTURE

I.C. TUROLDO - COSTA e I.C. TUROLDO - LEOPARDI

Cristina Giannella - Daniela Rigoli - Maria Stoppelli

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

Scuola primaria: classi 2°

DISCIPLINE COINVOLTE

Storia
Arte e immagine, Tecnologia
Inglese

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Essere Digitali

COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

- Competenze multilinguistica;
- Competenza digitale;
- Competenza grafica;
- Imparare a imparare;
- Conoscere il concetto di tempo;
- Saper collocare gli eventi sulla linea del tempo.

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: 1 mese

RISORSE: Calendario/Parete del tempo

AZIONI:

- Brainstorming: “che cos'è il tempo?”;
- Ricerca di fotografie personali dell'infanzia;
- Raccolta di oggetti nuovi e oggetti vecchi;
- Catalogazione del materiale.

OBIETTIVI: Conoscere il concetto di tempo

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: 1 mese

RISORSE: Materiale scolastico, cancelleria, quaderni

AZIONI:

- Realizzare un libretto sulla storia personale;
- Gioco memory: trovare le coppie vecchie/nuove in inglese;
- Preparare lo storytelling della storia personale;

OBIETTIVI: Rendersi conto del fluire del tempo e ripercorrere le tappe del passato personale

RESTITUZIONE E VALUTAZIONE

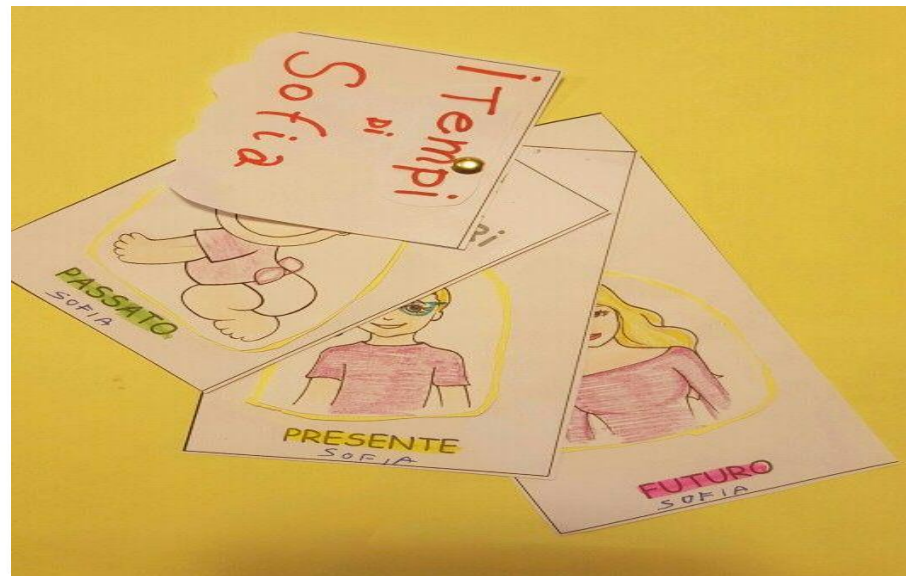


Raccontiamo, passo dopo passo, come è avvenuta la restituzione e valutazione, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza

Valutare il raggiungimento dei seguenti obiettivi:

- Cogliere il tempo nei suoi momenti di successione.
- Riconoscere e saper scrivere la data del giorno e le date significative della propria vita.
- Conoscere ed utilizzare i termini prima-adesso-dopo.
- Riconoscere gli oggetti del passato e saperli abbinare ad oggetti del presente.

”



CONSIGLI

Per rendere più interattiva e strutturata l'esperienza si può realizzare lo storytelling su Scratch.

<https://scratch.mit.edu/>



LICENZA

Indica qui la licenza aperta da attribuire al documento, scegliendo e citando solo una delle seguenti:

- [CC BY-NC-SA](#)
- [CC BY-NC](#)
- [CC BY-NC-ND](#)
- [CC BY](#)
- [CC BY-ND](#)

