

Viaggio nell'Universo

I.C King - Mila.

Carla Canzanella

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

Classe 3 scuola secondaria di primo grado

DISCIPLINE COINVOLTE

Scienze

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Creazione di contenuti digitali

COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

- Conoscere l'Universo
- Conoscere la vita di una stella
- La nostra stella: il Sole
- Conoscere il sistema solare
- Competenza digitale

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 ore

RISORSE: Connessione a Internet; PC o tablet.

AZIONI:

- Ricerca su internet di materiale: video, foto
- Ricerca di App
- Preparazione di un PowerPoint di presentazione

OBIETTIVI: Rendere più dinamica la lezione

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 2

DURATA: 2 ore

RISORSE: Connessione a Internet; PC o tablet.

AZIONI:

- Organizzazione su padlet del materiale trovato
- Preparare una lezione con vari strumenti on line

OBIETTIVI: Rendere dinamica e interessante la lezione

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 1

DURATA: 4 ore

RISORSE: Connessione a Internet; PC o tablet.

AZIONI:

- Visione del Power Point per introdurre l'argomento
- Fornire ai ragazzi il link di padlet della lezione
- Visione dei vari materiali
- Discussione di gruppo con i ragazzi
- Divisione in gruppi per la ricerca di altro materiale da condividere con la classe

OBIETTIVI: Accendere l'interesse dei ragazzi

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: 4 ore

RISORSE: Connessione a Internet; PC o tablet.

AZIONI:

Organizzazione su Jamboard o su padlet di tutte le informazioni trovate negli archivi on line.
Creazione di una “foto” dinamica con ThingLink

OBIETTIVI: Accendere l'interesse dei ragazzi

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



Interessare i ragazzi all'argomento e stimolarli alla ricerca di materiale.

Valutazione con un test scritto con google moduli.



CONSIGLI

link consultati:

<https://www.nasa.gov/multimedia/imagegallery/index.html>

<https://www.thinglink.com/>

<https://it.padlet.com/dashboard>



LICENZA

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

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