

TACCUINO
DELLE MIE PROGETTAZIONI
DIDATTICHE

IL PAZZO VIAGGIO DEL DOTTOR PISAGNA TRA LE REGIONI DEL NORD ITALIA

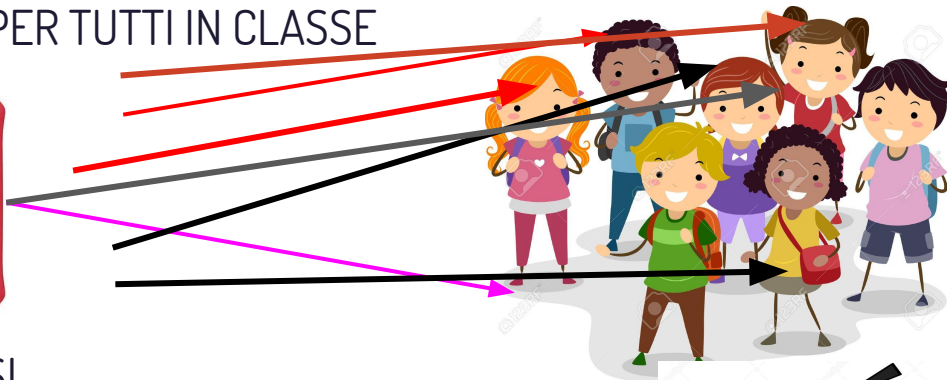
Fabrizio Prestipino

IC ALERAMO

**STRUMENTI E
APPROCCI
PER TROVARE
LA SFIDA**

Sogni/Cose che vorrei esistessero nella mia didattica

UN DISPOSITIVO PER TUTTI IN CLASSE

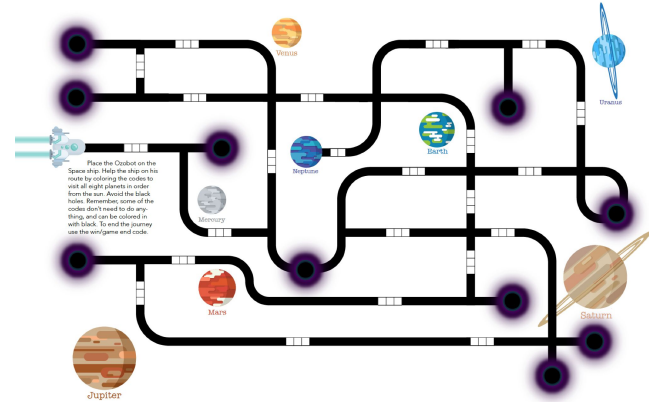


TEMPI PIÙ DISTESI



Sogni/Cose che vorrei esistessero nella mia didattica

Più Ozobot and Co e meno strumenti digitali non personali.



Lamentele/Cose che vorrei fossero migliori nella mia didattica



CONDIVISIONE

Abbozzo gli obiettivi finali

Che cosa vorrei cambiare nella mia didattica?



CONOSCENZE



NOZIONISMI

I segnali del successo

Quali segnali, quali comportamenti o quali misure mi faranno capire se le mie idee funzionano?

Nell'attività ipotizzata di geografia, i segnali del successo si evincono dall'interesse mostrato dai bambini nel proseguire la narrazione proposta e nel ricostruire gli argomenti trattati.



Download from
Download.com



Abbozzo gli obiettivi finali

Che cosa vorrei cambiare nella mia didattica?

Utilizzare le nuove tecnologie, e nello specifico il pensiero computazionale come completamento delle discipline e come elemento di raccordo tra le stesse.

Mi piacerebbe ad esempio usare Ozobot relazionandolo alla figure geometriche o per introdurre nei bambini la logica booleana e i relativi costrutti logici (e/o/non/se/allora).

Usare le potenzialità di animazione di Scratch per insegnare geografia non solo in forma mnemonica, ma anche costruendo una narrazione insieme ai bambini.

La mia sfida in sintesi!

La mia sfida è sperimentare le tecnologie di robotica (Ozobot, microbit), cercando di allargare il mio campo di conoscenza in merito, al fine di svolgere attività didattiche sempre più complesse e su più discipline. Con Ozobot potrei ad esempio realizzare progetti di musica, costruendo percorsi sulle note musicali o sulla costruzione di accordi musicali (chiamati torri degli accordi, es. accordo di Do diventa la torre composta dalle note DO-MI-SOL). Penso soprattutto ad applicazioni in quelle discipline dove i sussidiari sono in genere di poco aiuto, per via della necessaria praticità che quel tipo di disciplina richiede. Nello specifico sono riuscito a concentrarmi su un'attività di geografia, la mia sfida è sfruttare le potenzialità di animazione di Scratch per riuscire a trasmettere conoscenze geografiche attraverso un approccio non meramente mnemonico. L'idea è stata di costruire una storia geografica insieme ai bambini finalizzata alla conoscenza delle attività economiche e dei luoghi geografici del Nord Italia, compreso il patrimonio architettonico e monumentale. I bambini collaborano attivamente alla stesura del racconto, anche ricercando informazioni sui libro di testo e su internet, ma anche partecipando a sondaggi e/o attività su classroom.

La mia sfida in sintesi!

Gli elementi fondamentali saranno **la narrazione**, la **conoscenza della geografia** attraverso la **costruzione** della storia e la **realizzazione** dell'animazione su Scratch.



Identikit dell'attività Storia Geografica interattiva

DESTINATARI: Quarta elementare

DISCIPLINE: Geografia, Tecnologia, Matematica

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - COMPETENZE:

Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:

- competenze civiche
- competenze digitali
- orientarsi nello spazio utilizzando gli strumenti tradizionali e innovativi
- rappresentazioni di dati (tabelle e grafici) in situazioni significative per ricavare informazioni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - CONOSCENZE:

Al termine dell'attività, gli studenti conosceranno:

- conoscenze delle attività economiche delle regioni italiane del Nord Italia
- conoscenza del patrimonio artistico/architettonico del Nord Italia
- conoscenza dei luoghi geografici del Nord Italia
- conoscenza del grafico a torta

Progetto l'attività

- Presentazione alla classe della storia geografica e somministrazione di un questionario propedeutico alla costruzione della storia. Nel questionario sono poste domande su città, luoghi, monumenti che i bambini desiderano visitare, tra quelli del Nord Italia studiati nel primo quadrimestre, e i lavori che gli piacerebbe svolgere tra quelli proposti dal libro di testo nelle varie regioni del Nord Italia.
- Scelta del titolo della storia insieme agli allievi e del nome del personaggio principale.
- Presentazione dello software Scratch utilizzato per animare la storia.
- Scelta degli allievi, a votazione, dello sprite rappresentante il personaggio principale tra quelli proposti dalla galleria degli sprite di Scratch.
- La storia sarà costruita a passi, ad ogni step, la storia andrà avanti, sarà costruita con le proposte dei bambini espresse verbalmente, attraverso l'utilizzo tecniche di brainstorming.

Progetto l'attività

- Per coinvolgere ed incuriosire i bambini, durante la costruzione della narrazione saranno posti dei quiz, ai quali rispondere attraverso l'applicazione di Google moduli su classroom. Le risposte ai quiz indirizzeranno la trama della storia, l'obiettivo è di creare una **situazione di suspense** tra una lezione e l'altra per tenere alto l'interesse del bambino, infatti la storia muterà a seconda delle scelte ai sondaggi compiute dalla classe.

Tempi e risorse della progettazione

DURATA COMPLESSIVA:

- 4 h

RISORSE DELLA PROGETTAZIONE

- fogli di carta per questionario
- LIM
- Pc portatile
- Libro di classe di geografia
- Google moduli
- Classroom
- Scratch
- Stampante
- Word
- Acrobat PDF

FASE 4

SPERIMENTO

Racconta passo dopo passo, come condurre e/o facilitare la sperimentazione in classe e con la classe.

Specifica le **azioni** (dei docenti o degli studenti), i **tempi** e le **risorse** necessarie per realizzare l'attività didattica.



**STRUMENTI E
APPROCCI PER
SPERIMENTARE**

Struttura e scaletta della sperimentazione in classe

AZIONE	DURATA	RISORSE NECESSARIE
Distribuzione questionario da compilare in classe, sui luoghi geografici e attività lavorative preferiti dai bambini tra quelli del Nord Italia e proposti nel libro di geografia.	(30/40 minuti)	(fogli di carta, penne)
Scelta del titolo della storia e del nome del personaggio.	(20 minuti)	(Microsoft word, computer portatile)
Inizio costruzione della storia partendo dalle risposte dei questionari (attività che si ripete al proseguire del racconto).	(40 min)	(Microsoft word, LIM, Adoboe pdf)

Struttura e scaletta della sperimentazione in classe

AZIONE	DURATA	RISORSE NECESSARIE
Scelta dello sprite, per alzata di mano, del personaggio principale tra quelli proposti su Scratch	(40 minuti)	(Lim, Scratch, computer portatile)
Animazione su Scratch, in base a quanto scritto insieme ai bambini durante l'attività di brainstorming. (Attività che si ripete al proseguire del racconto)	(60 minuti)	(Lim, Scratch, computer portatile)
Costruzione dei questionari in classe sulla base delle pieghe della narrazione della storia. (Attività che si ripete al proseguire del racconto)	(20 minuti)	(Lim, Microsoft word, computer portatile, fogli di carta, penne)

FASE 5

RI-SCOPRO

Nelle prossime pagine del taccuino descrivi come intendi **valutare** che la classe abbia raggiunto gli **obiettivi di apprendimento prefissati**.

Inoltre puoi mantenere traccia delle **scoperte** durante la sperimentazione dell'attività partendo dall'**esperienza della classe**.



STRUMENTI
E APPROCCI
PER **CONTINUARE**
LA SCOPERTA

Valutazione del raggiungimento degli obiettivi di apprendimento

La valutazione sarà in itinere, soprattutto relativamente al grado di interessamento e alla curiosità dei bambini al proseguimento del racconto.

Una valutazione finale potrà essere fatta a gruppi, dove ogni gruppo espone alla classe la storia geografica costruita, proponendo delle modifiche alle attività e/o ai luoghi visitati.

Facilito autovalutazione e peer tutoring

Quali problemi ha affrontato la classe durante la sperimentazione? Quali soluzioni e materiali di supporto possono aiutare a superare questi ostacoli?

PROBLEMA:

Non tutti i bambini sono riusciti a votare i questionari su Classroom

SOLUZIONE:

Ho usato il mio tablet e computer personali, per mostrare come usare Classroom, per farlo ho creato un “utente studente fittizio” su G Suite.

RISORSE DI SUPPORTO:

computer portatile, Lim, tablet

FASE 6

RACCONTO E

CONDIVIDO

È arrivato il momento di raccontare e condividere l'esperienza fatta con la classe per essere di **reciproco stimolo** e **invitare altri docenti a sperimentare il tuo progetto!**

IN BREVE

In sostanza, l'attività si svolgerà durante tutto l'arco del quadrimestre, l'insegnante insieme ai bambini scrive la storia, intervallata da quiz ai quali i bambini risponderanno su classroom, e durante la lezione successiva la storia riprenderà in base all'esito del sondaggio. Durante le ore di tecnologia sarà invece costruita alla LIM l'animazione della storia su Scratch, costruzione che a sua volta potrà fornire ulteriori spunti sulla trama da seguire. In pratica, la storia costituirà una sorta di libro aperto, interattivo, continuamente in discussione e al quale tutti i bambini possono apportare il loro contributo.

INVENTIAMO UNA STORIA GEOGRAFICA, PER FARLO HO BISOGNO DEL VOSTRO AIUTO, TRA LE REGIONI DEL NORD ITALIA STUDIATE INDICAMI LE SEGUENTI INFORMAZIONI, PUOI AIUTARTI CON IL LIBRO O L'ATLANTE:

Quale città vorresti visitare?

IO VORREI VISITARE MILANO

Quale lavoro del settore primario ti piacerebbe fare e in quale regione l'hai trovato?

DEL SETTORE PRIMARIO LA PESCA IN LIGURIA

SECONDARIO

Quale lavoro del settore primario ti piacerebbe fare e in quale regione l'hai trovato?

DEL SETTORE SECONDARIO GLI ALIMENTARI IN EMILIA ROMAGNA

Quale lavoro del settore terziario ti piacerebbe fare e in quale regione l'hai trovato?

DEL SETTORE TERZIARIO IL TURISMO IN FRIULI-VENEZIA GIULIA

Quale luogo geografico (fiume, lago, mare, montagna, collina, zona geografica, etc.) ti piacerebbe visitare? In quale regione si trova? Se c'è una ragione particolare scrivi il perché ti piacerebbe visitarlo.

DI LAGO VORREI VISITARE QUELLO DI GARDA CHE È

IN LOMBARDIA. DI REGIONE CHE VORREI PURE VISITARE

E LA LIGURIA PERCHÈ VORREI VEDERE IL MARE E

IL PORTO VENERE.

Racconto e condivido

Iniziamo... Presentazione della storia geografica e proposta del questionario.

Scelta, dopo votazione a maggioranza, dello sprite del personaggio principale.



Inizio scrittura della narrazione e conseguente prima animazione.

Ecco la scrittura della nostra storia interattiva ed animata

Il pazzo viaggio del dottor Pisagna.

Mi chiamo Dottor Pisagna, abito a Torino, viaggeremo insieme per l'Italia. Adesso mi trovo vicino alla Mole Antonelliana. Lavoro alla Fiat.

Oggi vado a prendere il mio amico Grifone all'aeroporto di Torino, che si trova a Caselle. Il mio amico si chiama Emiliano.

Oggi stesso andremo a visitare un allevamento di suini in Emilia-Romagna e visto che ci siamo andremo a visitare lo stabilimento della Ferrari a Maranello.

Ma di colpo...squilla il telefono, è il capo del dottor Pisagna, che gli dice: "torna a Torino subito, è successo un disastro", ma il suo amico Emiliano lo convince a rimanere a Maranello. Per questa ragione il suo capo lo licenzia.

Il dottor Pisagna resta senza soldi e deve cercarsi un nuovo lavoro, si mette alla ricerca in Emilia-Romagna, quale lavoro farà tra i seguenti:

- raccogliere la frutta nei campi della Pianura Padana;
- lavorare allo stabilimento della Ferrari;
- in un allevamento di pesci o molluschi (acquacoltura);
- nel settore della tecnologia avanzata (elettronico);

- il marinaio nel porto di Ravenna;
- guida turistica nell'Appennino Tosco Emiliano;
- bagnino negli stabilimenti balneari;
- il venditore di piadina nei chioschi situati lungo la costa romagnola.

Il custode della fabbrica della Ferrari indica al dott. Pisagna il nome di un suo amico che possiede un chiosco di piadine a Riccione e cerca un aiutante. L'amico Emiliano torna a casa abbandonando il dott. Pisagna in Emilia-Romagna.

Riccione è una comune balneare di 34659 abitanti e si trova a sud dell'Emilia-Romagna.



Dopo cinque mesi di duro lavoro il dott. Pisagna impara il mestiere di piadinaro, ma ecco che un giorno..... il suo vecchio capo va a mangiare una piadina nel chiosco dove lavora il dott. Pisagna. Quindi il dott. Pisagna preso dalla rabbia decide di vendicarsi.....Come si vendica il dott. Pisagna?

VOTO SU CLASSROOM

Piadina in faccia

Fa pagare di più la piadina

Gli dà una piadina con il prosciutto scaduto

Mette un fuoco d'artificio dentro la piadina

Mette un pezzo di materiale duro dentro la piadina

Esempi di sondaggio realizzato con google moduli, inserito su <https://scratch.mit.edu/projects/507023350classroom>, e proposto nelle varie fasi di scrittura della storia al fine di creare dei momenti di suspense sul proseguimento della narrazione.


Vendetta del dottor Pisagna

Scegliete come si vendica il dott. Pisagna sul suo ex capo.

Come si vendica il dottor Pisagna?

- Getta una piadina in faccia all'ex capo
- Fa pagare ad un prezzo maggiore la piadina
- Serve all'ex capo una piadina con prosciutto scaduto
- Inserisce un piccolo fuoco d'artificio dentro la piadina
- Inserisce un pezzo di materiale duro dentro la piadina

Ubicazione Riccione sulla mappa geografica



Alfonse
Marina di Ravenna
Rusci
Milano Marittima
Cervia
Forlimpopoli
Cesenatico
Bellaria
Igea Marina
Sant'Arcangelo di Romagna
Mercato Saraceno
Novafeltria
Riccione
Cattolica

ADRIATICO

Invia

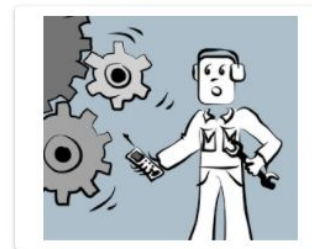
Nuovo lavoro dott. Pisagna

Ragazzi dopo aver visionato e riepilogato in classe i lavori delle Nord Italia, abbiamo scelto i tre lavori da votare, quindi VOTATE!!!!

Dopo aver perso il lavoro di piadinaro, quale nuovo lavoro andrà a fare il dott. Pisagna?



steward di volo (assistente di volo) presso l'aeroporto di Venezia



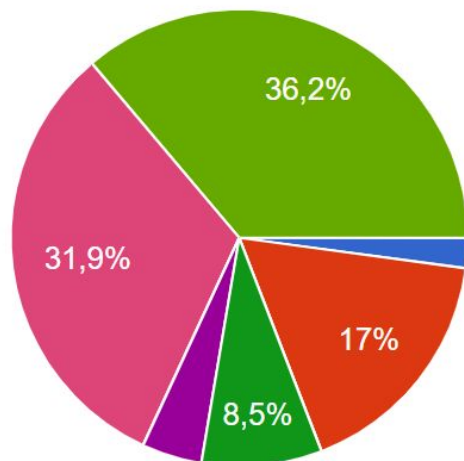
operaio nell'industria metalmeccanica (settore industriale che si occupa della lavorazione dei metalli e della produzione di oggetti in metallo).



guardaparco presso il Parco Nazionale dello Stelvio

Scegli quale lavoro dovrà fare il dott. Pisagna

47 risposte



- raccogliere la frutta nei campi della Pianura Padana
- lavorare allo stabilimento della Ferrari
- in un allevamento di pesci o molluschi (acquacoltura)
- nel settore della tecnologia avanzata (...)
- il marinaio nel porto di Ravenna
- guida turistica
- bagnino negli stabilimenti balneari
- il venditore di piadina nei chioschi situati...



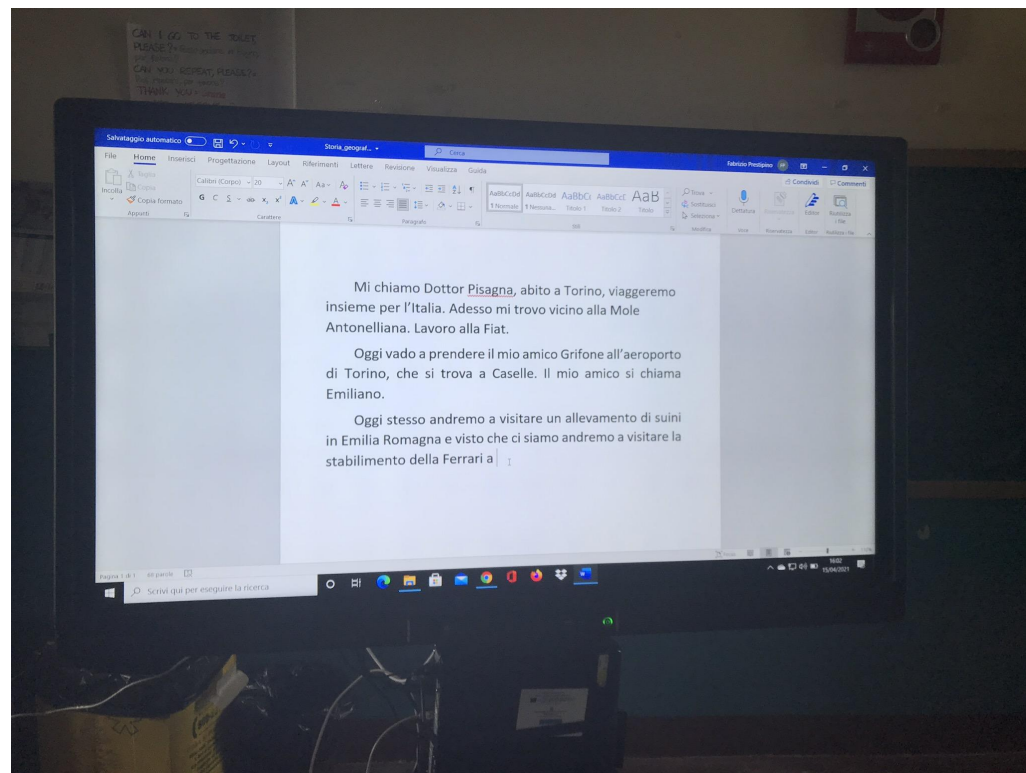
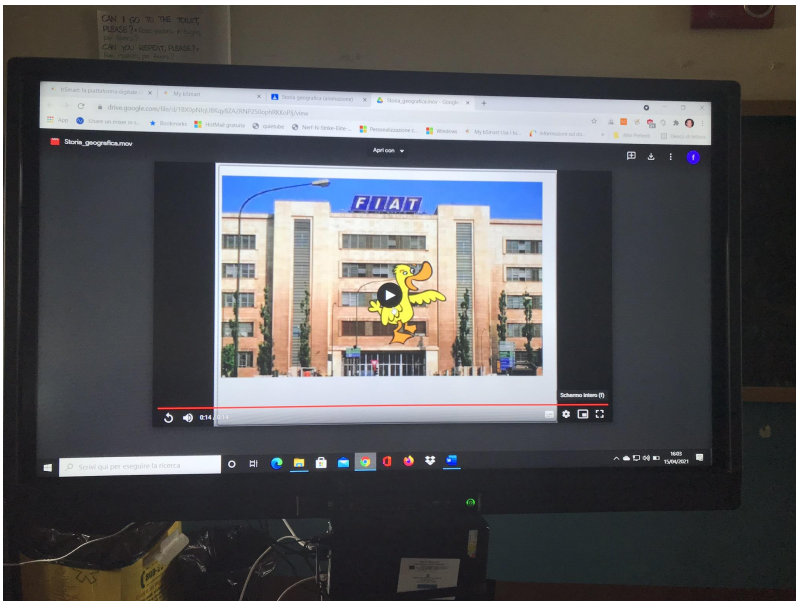
E per finire... Ecco l'animazione iniziale realizzata su scratch e che continuerà con il proseguo della storia.

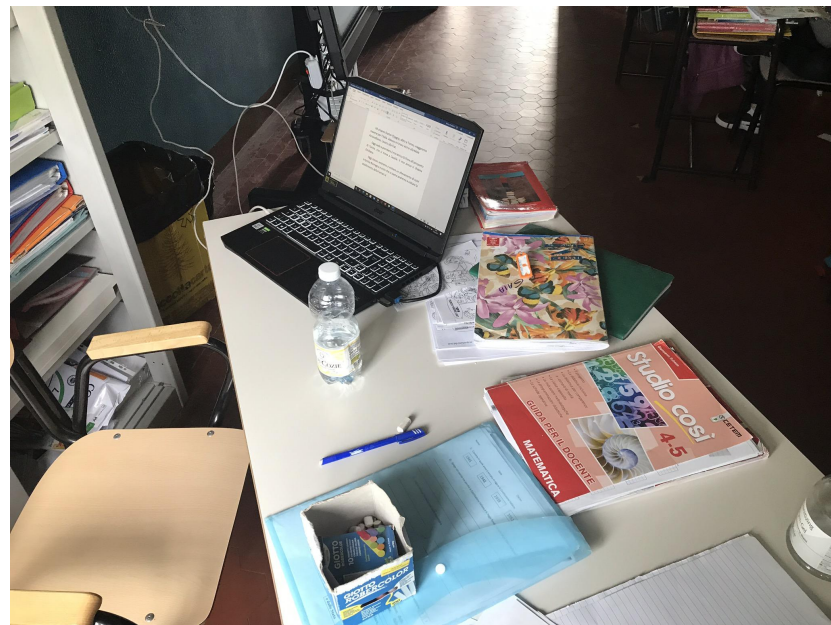
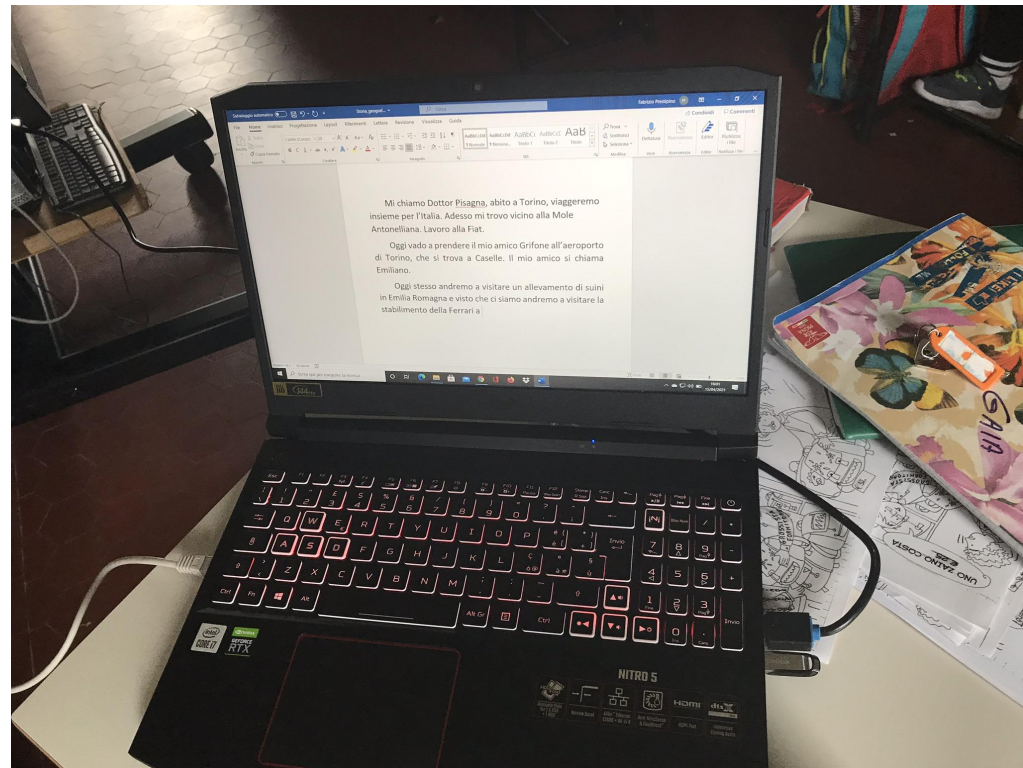
[Link all'animazione iniziale realizzata con la classe](#)



SCRATCH

Un po' del lavoro svolto in classe...





Il taccuino che hai tra le mani (o meglio sullo schermo) è il risultato di un processo di progettazione che ha previsto tutte le 5 fasi. Le principali **fonti d'ispirazione per il design di questo taccuino** sono state:

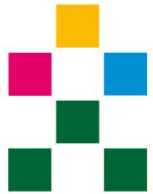
- [Come i bambini: Immagina, crea, gioca e condividere](#) di Mitchel Resnick - Erickson
- [Design Thinking for Educators Toolkit](#) © 2012 IDEO
- [Valutare ai tempi della didattica ibrida](#) - Webinar Riconnessioni

Ci farebbe piacere ricevere tuoi feedback riguardo il taccuino, per poter migliorarne fruizione e utilizzo.

Per qualsiasi feedback e suggerimento puoi scrivere a:

[**riconnessioni@fondazione scuola.it**](mailto:riconnessioni@fondazione scuola.it)

Riconnessioni è un modello di Fondazione Compagnia di San Paolo,
realizzato a Torino da Fondazione per la Scuola.



Fondazione
Compagnia
di San Paolo



Fondazione
per la
Scuola

Scopri di più
www.riconnessioni.it

Designed with ❤️ by Riconessioni
Quest'opera è stata rilasciata con
licenza [CC BY-NC-SA 3.0](#)