

Un'APP per APPrendere: Paesaggi d'acqua in Italia

IC C.so Matteotti Rignon Torino

Rosaria Pastura

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

Alunni classe quinta

DISCIPLINE COINVOLTE

Geografia, immagine, musica, tecnologia, italiano

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Progettazione di App e libri digitali

COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

- Conoscere i paesaggi d'acqua
- Competenza digitale
- Competenze linguistiche
- Saper rappresentare attraverso disegni un paesaggio naturale

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: 6 ore

RISORSE: Applicazione Pubcoder

AZIONI:

- Per riprendere l'argomento Paesaggi d'acqua (svolto in DAD) a settembre vorrei realizzare un' APP per riprendere l'argomento e rinforzare l' apprendimento
- Preparare delle etichette con le parole (lessico specifico) dei paesaggi di mare per avviare un'attività di brainstorming in cui i bambini dovranno associare le parole al paesaggio corrispondente
- Ricercare app narrative scientifiche per spiegare ai bambini la tecnica che verrà utilizzata... (prosegue)

OBIETTIVI:

competenze digitali
competenza imprenditoriale
competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

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: 6 ore

RISORSE: Applicazione Pubcoder

AZIONI:

... prosegue:

- Installare Pubcoder
- Costruire tre ipotesi di architettura dell'app su Word, con l'uso delle forme
- Cercare o creare icone da utilizzare come pulsanti da utilizzare per i menu della nostra App

OBIETTIVI: competenze digitali
competenza imprenditoriale
competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

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: 2 ore

RISORSE: Immagini (cartoline) di fiumi, laghi e mare.

AZIONI:

Esposizione dell'argomento attraverso Brainstorming:
collega le etichette con i nomi al paesaggio corrispondente

OBIETTIVI:

saper lavorare in gruppo
capacità di ricercare ed organizzare le informazioni
imparare materie di studio attraverso attività altamente motivanti.

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 3

DURATA: 2 ore

RISORSE:

Video/documentari/App per raccogliere informazioni e storie e leggende riferite all'argomento, Word

AZIONI:

- Presentazione di altre app narrative scientifiche, per mostrare ai bambini lo scopo dell'attività (1 ora)
- Scelta condivisa dell'architettura da adottare e dei pulsanti da utilizzare per la navigazione all'interno dell'App (1 ora)

OBIETTIVI:

saper lavorare in gruppo
capacità di ricercare ed organizzare le informazioni
imparare materie di studio attraverso attività altamente motivanti.

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 4

DURATA: 2 ore

RISORSE: Immagini di fiumi, laghi e mare. Suoni o musiche per accompagnare le immagini. PubCoder.

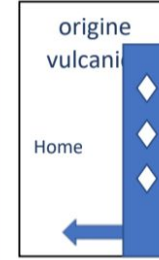
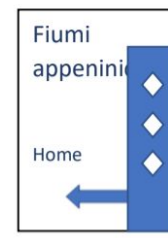
AZIONI:

- Dividere la classe in tre gruppi, ciascuno dei quali svilupperà il proprio paesaggio d'acqua (FIUMI, LAGHI, MARE)
- Ogni gruppo cercherà immagini, fotografie oppure realizzerà i disegni di paesaggi d'acqua, cercheremo anche una leggenda/curiosità legata a ciascun paesaggio (da svolgere a casa)
- Ipotesi di costruzione dell'architettura dell'App realizzando un cartellone per ciascun paesaggio: un cartellone fiume, lago e mare (2 ore)
- Scelta delle musiche o dei suoni che accompagneranno le immagini

OBIETTIVI:

saper lavorare in gruppo
capacità di ricercare ed organizzare le informazioni
imparare materie di studio attraverso attività altamente motivanti.

Architettura APP



Restituzione

Ho pensato a questa attività perché ho trovato il modo di procedere molto simile al mio modo di impostare le lezioni. Ho sempre utilizzato PowerPoint per creare delle presentazioni che ricreassero un modo di rappresentare gli argomenti di studio in forma più semplice e sintetica. Gli argomenti vengono presentati accompagnati da immagini, movimenti suoni e in argomenti come geografia, che richiedono una forte capacità di astrazione (la geografia si impara viaggiando fondamentalmente), ho verificato che possa costituire un buon metodo di visualizzare tutte le informazioni necessarie per avere un'immagine chiara nella propria mente senza necessariamente viaggiare.

Per presentare gli ambienti, i paesaggi, ho sempre utilizzato anche i cartelloni realizzati con cartoline portate dai bambini dalle loro vacanze. Le app narrative e le app scientifiche costituiscono una sintesi perfetta per realizzare un oggetto didattico utile per rinforzare gli apprendimenti. Prima di fare l'insegnante avevo partecipato alla progettazione ed alla realizzazione di un cdrom utilizzando un software molto simile a Pubcoder. Mi piace l'idea di realizzare l'app utilizzando materiali e documenti creati o ricercati dagli stessi bambini della classe.

CONSIGLI

All'interno dell'app pensavo di inserire dei mini giochi realizzati con Kahoot.

Andremo a cercare le musiche da utilizzare al seguente link
<https://www.freemusicarchive.org/search>

Eventuali effetti sonori saranno ricercati a questo link
<http://bbcsmfx.acropolis.org.uk/>

Proveremo a cercare le nostre icone per i pulsanti a questo link
<https://thenounproject.com/>



LICENZA

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

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