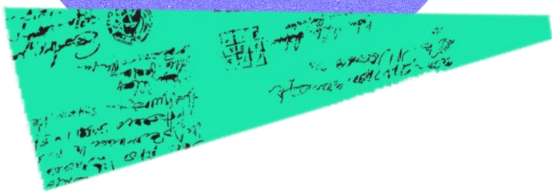
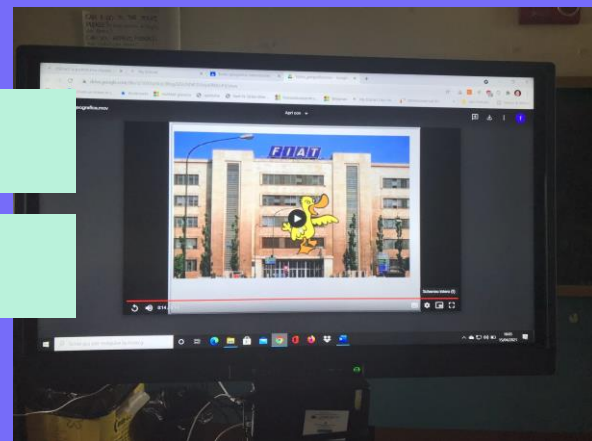


IL PAZZO VIAGGIO DEL DOTTOR PISAGNA TRA LE REGIONI DEL NORD ITALIA

IC ALERAMO

Fabrizio Prestipino



Presentazione attività



Destinatari

Classe quarta scuola primaria

Discipline coinvolte

- Geografia,
- Tecnologia,
- Matematica.

Obiettivi di apprendimento

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

- Acquisire competenze civiche
- Acquisire competenze digitali
- Orientarsi nello spazio utilizzando gli strumenti tradizionali e innovativi
- Rappresentazioni i dati (tabelle e grafici) per ricavare informazioni

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- Attività economiche delle regioni italiane del Nord Italia
- Patrimonio artistico/architettonico del Nord Italia
- Luoghi geografici del Nord Italia
- Grafico a torta

Valutazione

Racconta come valutare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento prefissati



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.

Scaletta



Racconta, passo dopo passo, come condurre l'attività didattica in classe, come traccia per l'erogazione e come stimolo per permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

Durata	Azioni:	Risorse necessarie:
30/40 min	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.	(fogli di carta, penne)
20 min	Scelta del titolo della storia e del nome del personaggio.	(Microsoft word, Computer)
40 min	Inizio costruzione della storia partendo dalle risposte dei questionari (attività che si ripete al proseguire del racconto).	(Microsoft word, LIM, Adobe pdf)
40 min	Scelta dello sprite, per alzata di mano, del personaggio principale tra quelli proposti su Scratch.	(Lim, Scratch, computer)
60 min	Animazione su Scratch, in base a quanto scritto insieme ai bambini durante l'attività di brainstorming. (Attività che si ripete al proseguire del racconto)	(Lim, Scratch, computer)
20 min	Costruzione dei questionari in classe sulla base delle pieghe della narrazione della storia. (Attività che si ripete al proseguire del racconto)	(Lim, Microsoft word, computer portatile, fogli di carta, penne)

Preparazione



Racconta, passo dopo passo, come preparare l'attività didattica, cosa è necessario fare prima di iniziare ad erogare l'attività in classe.

Durata complessiva:

4 h

Risorse:

Carta e penne, Computer, Scratch, Questionario, Google Moduli, Google Classroom, Microsoft Word, Adobe PDF, Libro di testo di geografia, LIM, Stampante.

Azioni:

- 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.

Preparazione



Racconta, passo dopo passo, come preparare l'attività didattica, cosa è necessario fare prima di iniziare ad erogare l'attività in classe.

Azioni:

- 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.

Documentazione e Condivisione



- 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.

Documentazione e Condivisione



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

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

Quale lavoro del settore ^{SECONDARIO} 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 VERVILI-VENEZIA GIULIA

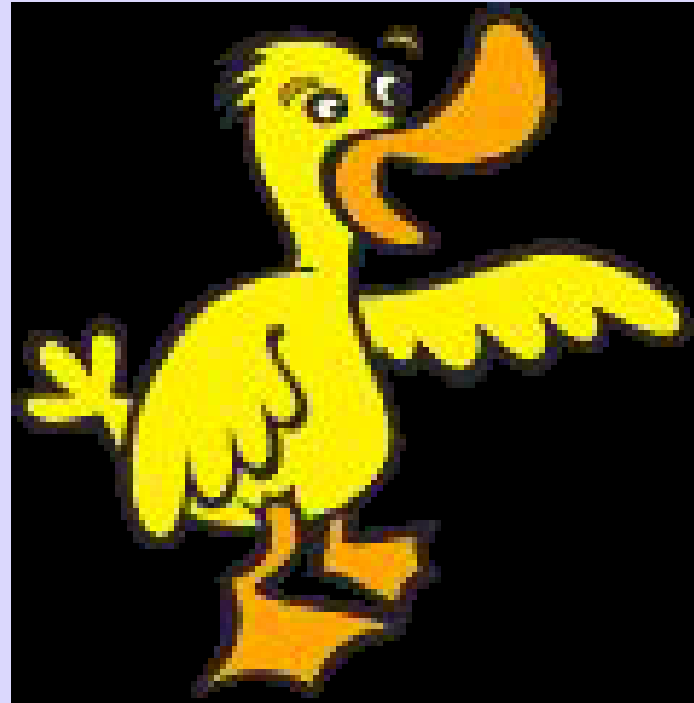
Quale luogo geografico (fiume, lago, mare, montagna, collina, zona geografica, etc.) ti piacerebbe visitare? In quale regione si trova? Se c'è una ragione particolare scrivi il perché ti piacerebbe visitarlo.
DI LAGO. VORREI VISITARE QUELLO DI GARDA CHE È IN LOMBARDIA. DI REGIONE CHE VORREI PURE VISITARE È LA LIGURIA PERCHÉ VORREI VEDERE IL MARE E IL PORTO VENERE.

Documentazione e Condivisione



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

Inizio scrittura della narrazione e conseguente prima animazione.



La storia interattiva ed animata

Il pazzo viaggio del dottor Pisagna.

Mi chiamo Dottor Pisagna, abito a Torino, viaggerò 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, qui il 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 (elettronica)

- 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 dottor 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 dottor 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 dottor 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 dottor Pisagna. Quindi il dottor Pisagna preso dalla rabbia decide di vendicarsi.....Come si vendica il dottor 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

Documentazione e Condivisione



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

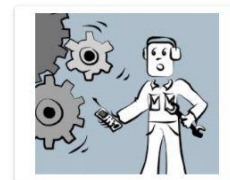
Nuovo lavoro dott. Pisagna

Regazzi 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

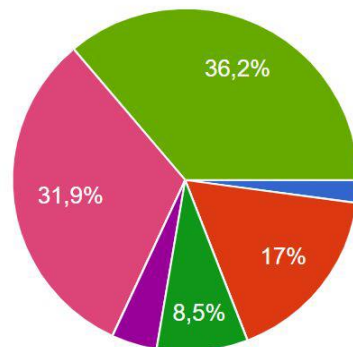
Documentazione e Condivisione



Esempio di grafico a torta come relativo alla votazione sul sondaggio.

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 situ...

Documentazione e Condivisione



E per finire l'animazione Scratch!

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



SCRATCH



Consigli

Alcuni materiali utili

- *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 Riconessioni

Licenza

- CC BY-NC-SA