



Scuola Primaria Statale di 1° CD "Marconi" Casamassima
Anno Scolastico 2019/20
"AVANGUARDIE EDUCATIVE" - DIDATTICA PER SCENARI
CLASSI 3^A C/D

LEARNING STORY

TITOLO: "WATER CRAFT"

Il percorso di educazione ambientale centrato sull'acqua e sugli obiettivi 6 e 14 dell'agenda 2030, diventa l'occasione per costruire uno scenario di un museo virtuale e caratterizzato da un percorso tematico di tipo storico, geografico, scientifico e di educazione civica dedicato ai bambini in cui trovare informazioni utili e test relativi alle problematiche ambientali relative all'acqua.

DESIGN BRIEF

L'insegnante di scienze e tecnologia con i piccoli delle classi 3 C/D immagina di lavorare alla realizzazione di un museo virtuale sull'acqua: il gioco dovrà offrire la possibilità a qualunque bambino di conoscere l'acqua da un punto di vista storico (origine della vita), geografico (ambienti acquatici) e scientifico (caratteristiche fisico-chimiche) attraverso informazioni presenti nei vari padiglioni e utilizzare lo scenario del museo come playground per risolvere quesiti a tema.

Il museo sarà costruito in uno spazio virtuale sulla piattaforma Minecraft Edu in cui i bambini costruiranno lavorando per gruppi corrispondenti ai diversi padiglioni del museo.

I gruppi interni a ciascuna classe opereranno su un unico mondo, e potranno cooperare anche tutti i bambini della stessa classe contemporaneamente, in presenza, utilizzando il wifi della scuola, a distanza, accedendo al server condiviso dall'insegnante.

INDAGINE CONTESTUALE e ANALISI COMPARATIVA

I bambini, organizzati per gruppi, si occuperanno di ricercare informazioni relative all'acqua in tutti i suoi aspetti, di predisporre brevi frasi esplicative e giochi interattivi e relative domande per i quiz.

PROGETTAZIONE DEL PRODOTTO

Ciascun gruppo, successivamente si occuperà di costruire con il proprio avatar in Minecraft un settore del museo affidato, inserendo simulazioni, giochi, cartelli esplicativi e lavagne con domande sull'argomento che consentano attraverso un sistema di pulsanti di restituire un feed back a chi gioca.

Sarà utilizzata la piattaforma Teams per le condivisioni asincrone di file e gli incontri sincroni nella fase di test.

WORKSHOP DI PROGETTAZIONE PARTECIPATA

Dopo aver condiviso i lavori col resto della classe, il museo sarà proposto ad un esperto esterno, per testarne l'efficacia didattica

PROGETTAZIONE FINALE

Sulla base delle indicazioni ricevute, saranno effettuate modifiche relative alla struttura del gioco.

RIFLESSIONI

Ogni alunno, durante le varie fasi, registrerà le proprie riflessioni e scoperte circa il lavoro svolto e le condividerà nelle attività di gruppo.

DISCIPLINE COINVOLTE:

Scienze – Storia – Geografia - Tecnologia: Insegnante Troia Daniela