

Missione Gero -Emoji

I gruppi classe che si dedicheranno a questa MISSIONE affronteranno un vero e proprio viaggio nello spazio e nel tempo, vivranno molte esperienze, approfondiranno tanti argomenti ma, soprattutto...SI DIVERTIRANNO!

Il team di lavoro ha pensato di affascinare i bambini con una storia originale, prove INTERDISCIPLINARI, giochi, lavori artistici, al fine di appassionare i ragazzi al sapere, al saper fare e aiutarli nella maturazione di competenze attraverso la MOTIVAZIONE, le EMOZIONI e la digitalizzazione.

Il GIOCO DIDATTICO DIGITALE si riconferma una risorsa irrinunciabile per accompagnare gli alunni nel loro percorso di crescita PERSONALE e nella costruzione di una forte identità come CITTADINI DEL MONDO!

Ora tocca a voi!

Cliccate sul link del BIGLIETTO di INVITO e BUONA AVVENTURA!

★ PARTENZA!

IL BIGLIETTO DI INVITO

Cliccando **sugli elementi interattivi**, vi troverete di fronte a **tre** proposte interattive:

WHERE: link a Google Earth che ci trasporta direttamente sul fiume Nilo in Egitto.

TODAY: link al video del fiume Nilo, con informazioni geografiche.

BEFORE: 1. "River Nile" (Visione di un video in lingua inglese relativo al fiume Nilo e successivo gioco predisposto sulla piattaforma Liveworksheet). CLIL

2. "Ancient Egyptians" (Gioco didattico sugli antichi Egizi, con lettura di didascalie in lingua inglese e completamento delle stesse con l'opzione "scelta multipla" tramite piattaforma Liveworksheet). CLIL

3. **Infografica** che presenta le **nove** tappe del percorso progettato (ad ogni step corrispondono alcune pagine di un racconto, creato tramite il sito ufficiale di Geronimo Stilton).

Si invitano i docenti a recuperare dei Geomag e dei mattoncini Lego, utili agli alunni che li useranno per costruire un ponte e un muro in collegamento a un messaggio finale che scopriranno solo a termine del percorso ("Le parole possono creare ponti o innalzare muri").

Si precisa che la maggior parte delle attività sono state "linkate" al documento originale per consentire il download e la successiva proposta agli alunni dei materiali in formato cartaceo.

★ A SPASSO SUL FIUME!

Pagina 1: TAITA VUOLE IMPARARE DALLO SCRIBA DEL FARAONE

Attività proposte: riproduzione delle Piramidi (livello facile) e di Tutankhamon (livello difficile) con la Pixel Art. (Arte e immagine e Tecnologia)

Pagina 2 : *ARRIVA ...SARA!*

Attività proposte: individuazione con “Google Earth” del fiume PO, ricerca di informazioni ad esso relative, costruzione di un testo informativo e confronto con i dati inerenti il fiume Nilo. Suggestioni per i colleghi: collegamento al tema dell'inquinamento delle acque (domanda stimolo “Quanto sono inquinati questi due fiumi?”), approfondimento dell'obiettivo numero 14 dell'agenda 2030 “Flora e fauna: proteggere la vita e la varietà delle specie animali e vegetali che popolano le acque”. (Italiano, geografia, tecnologia, scienze, educazione civica)

Pagine 4 e 5: *UN UOMO VESTITO STRANO*

Attività proposte: rappresentazione simmetrica di figure umane egizie (uomo e donna) e coloritura del mandala egizio. (Arte e Immagine)

Pag 6: *METTERCI ALLA PROVA*

Attività proposta: risoluzione degli enigmi del Faraone come approfondimento del concetto di frazione. (Matematica)

Pag 7: *GEROGLIFICI*

Attività proposta: assegnazione della tabella “I magnifici geroglifici” e traduzione di parole. Utilizzazione della tastiera online geroglifico - italiano e gioco interattivo con Wordwall sulla corrispondenza tra simboli geroglifici e lettere alfabeto italiano. (Italiano e storia)

Pag 8: *TAITA AL MUSEO*

Attività proposta: visualizzazione di un virtual tour al museo egizio (Tecnologia e storia)

Pag 9 e 10: *COME FARÒ A FARMI CAPIRE? IN QUALE MONDO STRANO SONO FINITO?!*

Attività proposte: creazione, attraverso la piattaforma on line di Mentimeter, oppure con altri strumenti suggeriti, di una “nuvola” di parole “gentili” inerenti l'accoglienza, partendo dalla riflessione circa il disagio in cui si trovano i protagonisti nella difficoltà di comunicazione (Tecnologia, educazione civica, italiano).

Approfondimento della storia del “Buon Samaritano”. (Religione)

Pag 11: *SARA E LA PIRAMIDE*

Attività proposte: traduzione di frasi in codice emoji, geroglifico e in italiano attraverso l'utilizzo delle tabelle di decodifica, gioco di riconoscimento del codice emoji con Kahoot.

Presentazione della Netiquette e di un decalogo relativo ai buoni comportamenti da adottare in rete. (Italiano, storia, tecnologia, educazione civica)

Pagina 12: *CONCLUSIONE DELLA STORIA, GIOCO DELLA SFINGE E... MESSAGGIO FINALE!*

Attività proposte: partecipazione al “Gioco della Sfinge”, decodifica del messaggio finale, scritto con codici misti (ita-gero-emoji) attraverso un'attività creata con Learning Apps e successiva traduzione grazie alle abilità finora acquisite.

N.B. Durante tutte le tappe della missione, alla fine delle diverse attività, le docenti forniranno Geomag e mattoncini Lego in premio per le sfide superate (i bambini ne riceveranno altri anche con il gioco della sfinge!)

Giocando scopriamo il senso del percorso e l'importanza della BUONA COMUNIC-AZIONE nella "rete della vita".

Buon lavoro ai colleghi e buon divertimento ai bambini!

Chiara, Cristina, Monica, Orietta e Sonia