

Tribù che comunicano

Docente/i	Albertini Baù Caiazzo Lischetti Orzan
Titolo dell'attività	" Tribù che comunicano ". (link alla presentazione del percorso didattico) https://drive.google.com/file/d/1AfhTRybAX5rNAoqeaVtM9K-YWXPzrxVZ/view?usp=sharing
Target (classe)	Classe 4^/ 5^ scuola Primaria
Argomento/i disciplinare/i	Storia Geografia Italiano Inglese Scienze Tecnologia e informatica Engineering Arte Matematica Religione Cattolica
Riferimento Digcomp 2.1	1 - Informazione e data literacy a - Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. b - Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. 2 - Comunicazione e collaborazione a - Interagire con le tecnologie digitali. b - Condividere con le tecnologie digitali. c - Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali. d - Collaborare attraverso le tecnologie digitali. e - Netiquette. 3 - Creazione di contenuti digitali b - Integrare e rielaborare contenuti digitali. c - Copyright e licenze. 4 - Sicurezza b - Proteggere i dati personali e la privacy . c - Tutelare la salute e il benessere.

	<p>d - Tutelare l'ambiente.</p> <p>5 - Problem Solving</p> <p>c - Utilizzare creativamente le tecnologie digitali</p>
Intersezione con altri contesti di cittadinanza	<ul style="list-style-type: none"> ★ Comunicazione ★ Accoglienza e solidarietà ★ Costituzione e diritto ★ Sviluppo sostenibile
Premessa/intro (Situazione stimolo)	I bambini ricevono su Classroom un biglietto di invito a partecipare alla Missione Gero-Emoji realizzato con Genially (ma si suggeriscono anche app come Mypostcard, Canva, Postermwall)
Competenze e/o conoscenze pregresse	<ul style="list-style-type: none"> -Saper lavorare in gruppo, rispettando le comuni regole della condivisione e del confronto collettivo. -Saper utilizzare browser e aprire schede web. -Saper accedere alla propria casella di posta o a Classroom. -Saper leggere e comprendere consegne, testi e informazioni anche in lingua inglese. -Saper leggere le carte geografiche (cartacee e digitali) -Conoscere i contenuti essenziali della civiltà egizia. -Saper fare download, salvare immagini e contenuti (es: mandala, simmetria, tabelle geroglifici) in cartelle opportunamente create. -Conoscere le isometrie e saper riprodurre immagini date in modo simmetrico. -Saper leggere e interpretare tabelle e codici creati ad hoc. -Saper utilizzare piattaforme educational, software e app, padroneggiando alcuni degli strumenti presenti nei differenti menù.
Sviluppo competenza e/o conoscenza che l'esperienza mira a creare	<p>Consolidamento delle competenze digitali e non:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ saper usare app della Google Workspace, Google Earth, pacchetto Office (Word, Power Point, Paint. ...). ➤ saper svolgere attività e giochi creati con programmi di grafica (es. Canva, Genially, Presentazioni Google, video Powtoon, ...). ➤ riflettere sulle proprie emozioni e riconoscere empaticamente quelle altrui. ➤ conoscere i fondamenti della comunicazione (con particolare riferimento a quella scritta). ➤ riconoscere l'evoluzione della comunicazione scritta, dall'antichità ai tempi moderni. ➤ cogliere l'analogia che lega i codici proposti (geroglifici e emoji). ➤ conoscere le principali regole della Netiquette. ➤ distinguere i comportamenti (corretti e scorretti) da attivare o meno nella comunicazione in rete.

	<p>➤ migliorare il “clima emotivo” della classe e il livello della cooperazione.</p>
<p>Atteggiamenti di cittadinanza promossi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Comunicazione. ● Cooperazione. ● Solidarietà. ● Inclusione sociale. ● Etica della responsabilità.
<p>Descrizione attività</p>	<p>- Riflessione con la classe circa la provenienza del biglietto ricevuto (https://view.genial.ly/607f44ab4298ce0d074645f7/interactive-content-in-vito-per-missione) , diviso in:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Localizzazione con Google Earth del fiume Nilo. - Visione di un video sul Nilo con informazioni di tipo geografico. - Visione di un video in lingua inglese relativo al fiume Nilo e successivo gioco didattico sugli antichi Egizi, con lettura di didascalie in lingua inglese e completamento delle stesse con l’opzione “scelta multipla” (piattaforma Liveworksheet). <p>- Apertura di un Genially- mappa del percorso che darà avvio alla vera e propria Mission Gero-Emoji: i bambini dovranno fermarsi ad ogni tappa, definita da numeri di pagina, e svolgere le attività proposte, legate a differenti ambiti disciplinari.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 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”. - Riproduzione delle Piramidi (livello facile) e di Tutankhamon (livello difficile) con la Pixel Art. - Rappresentazione simmetrica di figure umane egizie (uomo e donna) e coloritura del mandala egizio. - Risoluzione degli enigmi del Faraone come approfondimento del concetto di frazione. - Assegnazione di una tabella “I magnifici geroglifici” e traduzione delle parole. Utilizzazione della tastiera online

	<p>geroglifico - italiano e gioco interattivo con Wordwall sulla corrispondenza tra simboli geroglifici e lettere alfabeto italiano.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Visualizzazione di un virtual tour al Museo Egizio. - Creazione, attraverso la piattaforma on line di Mentimeter, di una “nuvola” di parole inerenti l’accoglienza. - Approfondimento della storia del “Buon Samaritano”. - Traduzione di frasi in codice geroglifico, emoji 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. <p>A conclusione del Genially, si procede all’ultima tappa con la partecipazione al “Gioco della Sfinge” e la successiva decodifica/traduzione attraverso un’attività creata con Learning Apps del <u>messaggio finale</u>: “Con le parole si costruiscono ponti o si alzano muri” scritto con codici misti (ita-gero-emoji).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riflessione conclusiva sul senso del percorso e sull’importanza della BUONA COMUNIC-AZIONE nella “rete della vita”.
<p>Prodotto degli alunni</p>	<p>In ogni tappa del percorso gli alunni saranno coinvolti nella condivisione e produzione di elaborati scritti, grafici e digitali. Nella fase finale è prevista un’attività di engineering con i Geomag e Lego (nel rispetto dei protocolli di sicurezza)</p>
<p>Valutazione</p>	<p>Osservazione in situazione dei singoli alunni e dei gruppi di lavoro (partecipazione, rispetto delle regole)</p> <p>Valutazione di tutti gli elaborati richiesti (scritti, grafici e digitali).</p> <p>Rendicontazione degli apprendimenti/competenze acquisiti durante il percorso. (Ogni alunno produrrà un elaborato scritto o digitale che sarà oggetto di valutazione)</p> <p>Completamento di un questionario di valutazione/autovalutazione tramite Google Moduli o similari.</p>
<p>Risorse aggiuntive di approfondimento</p>	<p>https://drive.google.com/file/d/1IPvxT5-PO6AQR08hi66xBm5hDYtneIn8/view?usp=sharing</p>