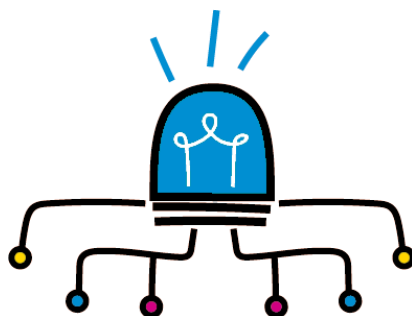




Documento di progettazione e condivisione dell'attività didattica



Boosting Digital
Capacity





VIAGGIO nel mondo delle meraviglie!

Realizzare un **libro digitale interattivo** o una **presentazione multimediale** che racconti un viaggio immaginario in un Paese o in un mondo fantastico, integrando conoscenze e competenze di tutte le discipline scolastiche e delle competenze digitali chiave.

I.C. Frassati-Scuola primaria
"G. Gozzano"

Discipline coinvolte:

- Geografia
- Matematica
- Italiano
- Inglese
- Arte e Immagine
- Educazione Civica
- Scienze
- Tecnologia

Attività progettata nell'a.s.
2025-2026 dalle Insegnanti:
Morena-De Vito-Radossi



Obiettivi



Obiettivi di apprendimento

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

- Individuare gli elementi fondamentali del territorio;
- Descrivere paesaggi, riconoscere e localizzare su carte geografiche luoghi e ambienti;
- Riconoscere le relazioni tra gli organismi viventi e i loro ambienti;
- Interpretare i grafici e diagrammi;
- Dare indicazioni in lingua inglese;
- Riconoscere l'importanza del rispetto delle regole, della collaborazione e della cittadinanza attiva;
- Riflettere su comportamenti corretti da tenere online, sull'identità digitale e sull'uso responsabile dei media;
- Argomentare, raccontare, descrivere, informare e collaborare con gli altri;
- Applicare strumenti digitali per rappresentare, scrivere, comunicare e creare contenuti;
- Progettare, creare, costruire un libro digitale interattivo.

Al termine dell'attività gli studenti **conosceranno:**

- Gli elementi fondamentali del territorio;
- Le diverse tipologie di carte geografiche;
- Le interconnessioni tra organismi viventi e il loro ambiente;
- Le diverse tipologie di grafico;
- Nuovi vocaboli inerenti al viaggio in lingua inglese;
- Le diverse tipologie di testo;
- L'importanza della cooperazione;
- Diverse applicazioni/piattaforme per la produzione di contenuti digitali.

Metodologie e valutazione



Metodologie didattiche

Seleziona le **metodologie** più adatte per raggiungere gli obiettivi di apprendimento:

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento cooperativo | <input checked="" type="checkbox"/> Peer tutoring |
| <input type="checkbox"/> Debate | <input checked="" type="checkbox"/> Problem-based learning |
| <input checked="" type="checkbox"/> Didattica laboratoriale | <input checked="" type="checkbox"/> Project-based learning |
| <input checked="" type="checkbox"/> Gioco di ruolo | <input type="checkbox"/> Altro: |
| <input type="checkbox"/> Lezione frontale | |

Cosa valutare

Per valutare l'attività osserva:

- La partecipazione degli studenti alle attività;
- La capacità di collaborare e contribuire in modo costruttivo;
- L'utilizzo degli strumenti digitali;
- La correttezza e la completezza dei contenuti nel prodotto finale.

Puoi valutare l'attività mediante:

1. Momenti di osservazione diretta durante le attività di gruppo;
2. Momenti di conversazione con gli alunni;
3. Griglie di autovalutazione dell'alunno e del docente.



Preparazione

Durata

La durata può variare a seconda del tempo disponibile in classe (5-6 settimane).

Setting d'aula

Esempio:

- Tavoli ad isola
- Un tavolo dedicato ai materiali

Tecnologie e strumenti

- Dispositivi tecnologici
- Materiale grafico-pittorico
- Digital board
- Strumenti digitali

Cosa è necessario fare prima dell'attività

Prima dell'inizio dell'attività è fondamentale dedicare tempo alla **progettazione del viaggio immaginario**, che rappresenta la base creativa e organizzativa dell'intero lavoro. Questa fase aiuta a definire il contesto, i contenuti e l'impostazione narrativa. In particolare, è importante:

- Decidere se il viaggio sarà in un Paese reale o in un mondo fantastico inventato;
- Stabilire le tappe del viaggio (luoghi visitati, mezzi usati, incontri fatti);
- Creare una mappa mentale o uno storyboard del percorso.



Scaletta

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
Settimana 1	Decidere l'ambientazione del viaggio: Scegliere se il viaggio avverrà in un Paese reale oppure in un mondo fantastico inventato . Riflettere su come l'ambiente scelto influisce sulle avventure, sugli incontri e sulle difficoltà del viaggio.	Cartellone, Post-it, Pennarelli
Settimana 2	Stabilire le tappe del viaggio: Individuare i luoghi visitati (es. città, ambienti naturali, mondi paralleli). Definire i mezzi di trasporto utilizzati. Immaginare gli incontri significativi : personaggi, creature, popoli, robot, animali parlanti, ecc.	Libri, internet, schede didattiche
Settimana 3	Creare una mappa mentale o uno storyboard: Costruire una mappa concettuale con le tappe principali e le connessioni tra esse. Realizzare uno storyboard (una sequenza di disegni o schemi) per visualizzare il racconto, tappa per tappa, come fosse una sceneggiatura.	Materiale grafico-pittorico
Settimana 4	Scelta degli strumenti digitali: Decidere con quali strumenti creare il libro o la presentazione . Alcuni esempi: Book Creator, Canva, Google Slides, PowerPoint, Genially. Stabilire il formato finale (ebook, sito web, presentazione animata...).	Tablet/PC, software di grafica, microfono, Canva, Genially, PowerPoint...
Settimana 5	Montaggio, revisione e correzioni: Completare la struttura del prodotto finale . Rivedere ortografia, coerenza, correttezza dei contenuti . Verifica che tutti i materiali multimediali siano inseriti. Aggiunta di elementi interattivi (link, quiz, audio, video...).	Tablet/PC, software di grafica, microfono, Canva, Genially, PowerPoint...
Settimana 6	Presentazione e valutazione (facoltativa) Presentare il lavoro agli altri (classe, genitori, online...). Valutazione del progetto individuale e di gruppo. Riflessione finale : cosa ho imparato? cosa migliorerei?	LIM, proiettore...



Condivisione di materiali prodotti

L'attività progettuale, che prevede la realizzazione di un libro digitale interattivo o di una presentazione multimediale incentrata su un viaggio immaginario, in un Paese reale o in un mondo fantastico, si trova attualmente nella fase di ideazione e non è ancora stata attuata operativamente con gli studenti.

Il progetto, grazie alla sua struttura flessibile e interdisciplinare, si presta ad essere adattato a differenti livelli scolastici e fasce d'età della scuola primaria. I contenuti, la complessità delle attività e gli strumenti digitali possono infatti essere calibrati in base all'età degli alunni, alle competenze già acquisite e agli obiettivi didattici previsti dal curriculum.



Consigli e note

Il ruolo del docente è fondamentale in quanto:

- Guida la progettazione e l'organizzazione dei gruppi;
- Fornisce strumenti e materiali per orientare gli studenti;
- Supporta nella scrittura e revisione dei testi;
- Aiuta a utilizzare gli strumenti digitali in modo autonomo e responsabile;
- Stimola riflessione, creatività e rispetto dei tempi.

È importante:

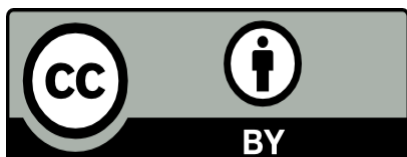
- Prevedere momenti di brainstorming guidato per stimolare la creatività;
- Offrire esempi concreti di libri digitali o presentazioni per ispirare;
- Lasciare libertà narrativa, ma con una traccia chiara da seguire.
- Alternare attività digitali con momenti manuali (disegni, mappe, storyboard su carta).
- Promuovere l'inclusione: ognuno può contribuire secondo le proprie capacità.



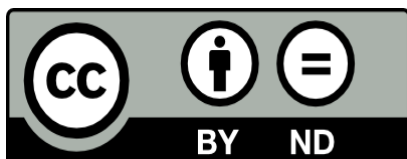
POST-IT

Licenze

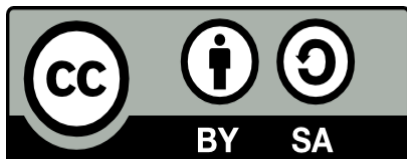
Scegli una licenza creative commons da attribuire a questo tuo documento
Scopri [qui](#) cosa sono le licenze Creative Commons



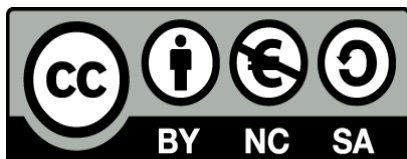
CC BY
Attribuzione



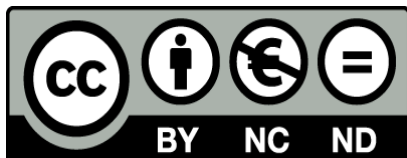
CC BY-ND
Attribuzione - Non Opere Derivate



CC BY-SA
Attribuzione - Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-SA
Attribuzione - Non Commerciale -
Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-ND
Attribuzione - Non Commerciale - Non
Opere Derivate