



Documento di progettazione e condivisione dell'attività didattica



Boosting Digital
Capacity





LA MIA AULA

Attività didattiche che favoriscono la formazione e la comprensione della rappresentazione spaziale e temporale.

Si offrono spunti relativi alla capacità di osservazione, di motricità fine, di sviluppo del senso spaziale, di orientamento spaziale e temporale. Sviluppo della creatività utilizzando la tecnica dello stop motion per realizzare l'aula su carta in modo dinamico

Discipline coinvolte:

- geografia
- italiano
- matematica

Attività progettata nell'a.s. 2022-23 da: Fulvia Faccilongo

Obiettivi



Obiettivi di apprendimento

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

- Riconoscere, identificare gli spazi scolastici
- riconoscere le forme geometriche
- utilizzare l'applicazione google documenti per creare forme geometriche
- utilizzare la tecnica dello stop motion

COMPETENZE DIGICOMP 2.0:

- Interagire con le tecnologie digitali
- Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- Sviluppare contenuti digitali
- Integrare e rielaborare contenuti digitali
- Usare creativamente le tecnologie digitali

Metodologie e valutazione



Metodologie didattiche

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

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

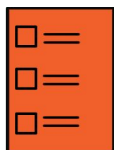
Cosa valutare

Per valutare l'attività osserva:

- coordinazione oculo-manuale
- capacità di orientamento spaziale e temporale
- coordinazione dei piccoli movimenti

Puoi valutare l'attività mediante:

1. elaborato finale



Preparazione

Durata

4,30 ore

Setting d'aula

Esempio:

- Tavoli ad isola

Tecnologie e strumenti

- computer
- materiale di cancelleria (pennarelli, ...)
- stampante
- tablet

Cosa è necessario fare prima dell'attività

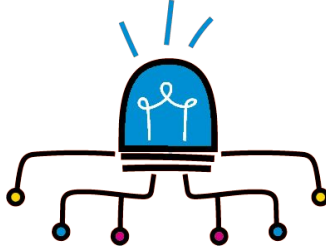
Dettaglia qui la tua checklist. Esempio:

- osservazione dell'aula



Scaletta

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti
Es: 30 min	: osserviamo la nostra aula indichiamo gli oggetti più importanti e chiamiamoli con il loro nome	Esempio: Cartellone, Post-it, Pennarelli
15 min	mettiamo un foglio colorato sugli oggetti simili scegliendo un colore diverso per ogni raggruppamento	
30 min	riproduciamo al computer la forma della nostra aula (disegnando un grande rettangolo o quadrato) e disegniamo al suo interno (forme più piccole) i vari raggruppamenti con le aree colorate (strumento secchiello)	
15 min	utilizzare lo strumento testo per scrivere il nome di ogni area (banchi, sedie, cattedra, armadi)	
30 min	dopo aver stampato i disegni si possono completare aggiungendo a mano con le matite, i pastelli o i pennarelli, particolari e figure	
2,30 ore	divisi in 3 gruppi si occupano di fotografare gli elementi spostati lentamente e di realizzare con l'applicazione stop motion il video rendendo l'esperienza più creativa	



Consigli e note

con le stesse procedure si possono progettare ambienti più complessi es;
cameretta, locali della scuola, ambienti esterni

DOPO la sperimentazione



POST-IT