



Documento di progettazione e condivisione dell'attività didattica



Boosting Digital
Capacity





Egitto con Octostudio

Creazione di un libro digitale attraverso l'App Octostudio. Gli alunni in piccoli gruppi potranno creare un racconto storico ambientato nell'Antico Egitto,

DESTINATARI: 2 classi quarte (4A - 4B)
4A: 21 alunni; 2 bambini diversamente abili
4B: 21 alunni, 1 bambino diversamente abile, 1 bambino con disabilità visiva.

Discipline coinvolte:

- ITALIANO
- STORIA
- GEOGRAFIA
- ARTE
- TECNOLOGIA

Attività progettata nell'a.s. 2024-2025
da: Comunità di Pratiche.



Obiettivi



Obiettivi di apprendimento

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

- Riconoscere e identificare gli elementi del clima dell'ambiente del deserto
- Interpretare alcune fonti storiche
- Eseguire la programmazione a blocchi attraverso l'App Octostudio
- Organizzare le informazioni per la creazione del racconto storico
- Progettare una storia digitale

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- La progettazione a blocchi di "Octostudio"
- Le caratteristiche del racconto storico
- La vita quotidiana degli antichi egizi
- Le caratteristiche dell'ambiente desertico

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 type="checkbox"/> Problem-based learning |
| <input checked="" 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:

- Conoscenze storiche e ambientali (Egitto, deserto, vita quotidiana)
- Uso consapevole dell'App Octostudio e programmazione a blocchi
- Organizzazione e coerenza del racconto storico digitale
- Collaborazione e partecipazione nel lavoro di gruppo

Puoi valutare l'attività mediante:

1. **Griglia di osservazione docente** durante l'attività
2. **Rubrica valutativa del prodotto digitale** (criteri e livelli)
3. **Scheda di autovalutazione** individuale o di gruppo



Preparazione

Durata

10 ore

Setting d'aula

- Tavoli ad isola
- Un tavolo dedicato ai materiali
- Postazione digitale per ogni gruppo

Tecnologie e strumenti

Elenca le tecnologie e gli strumenti necessari per l'attività.

- Dispositivi tecnologici
- Materiale di cancelleria (pennarelli, ...)

Cosa è necessario fare prima dell'attività

Dettaglia qui la tua checklist. Esempio:

- Preparare i contenuti disciplinari (Raccogli materiali su **Antico Egitto**, Prepara una lezione introduttiva multimediale)
- Formare i gruppi di lavoro
- Predisporre materiali e spazi



Scaletta

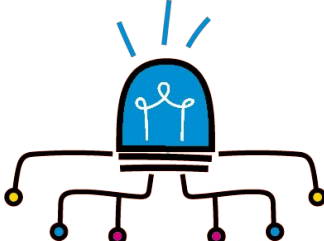
Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
2 ore	<p>Presentazione dell'Antico Egitto (clima, ambiente, vita quotidiana)</p> <p>Analisi di fonti storiche semplici (immagini, video, brevi testi)</p> <p>Azioni dei partecipanti:</p> <ul style="list-style-type: none">- Ascoltano e partecipano alla lezione- Osservano fonti e immagini- Rispondono a domande orali/scritte <p>Azioni del facilitatore:</p> <ul style="list-style-type: none">- Presenta l'Antico Egitto (ambiente, clima, vita quotidiana)- Guida l'analisi di immagini, video e fonti	<p>Immagini, mappe, video brevi</p> <ul style="list-style-type: none">- LIM o proiettore
1,5-2 ore	<p>Creazione dello storyboard o mappa del racconto</p> <p>Definizione dei personaggi, ambientazione, trama</p> <p>Azioni dei partecipanti:</p> <ul style="list-style-type: none">- Si organizzano in gruppi- Scelgono il tema e iniziano a discutere la trama <p>Azioni del facilitatore:</p> <ul style="list-style-type: none">- Crea o propone gruppi bilanciati- Fornisce consegne chiare	<p>Fogli per appunti</p> <ul style="list-style-type: none">- Lista dei ruoli nel gruppo
3-4 ore	<p>Introduzione all'app</p> <p>Programmazione a blocchi e costruzione della storia</p> <p>Inserimento di testo, animazioni e interazioni</p> <p>Azioni dei partecipanti:</p> <ul style="list-style-type: none">- Programmano la storia digitale- Scelgono sfondi, personaggi, animazioni- Testano le scene <p>Azioni del facilitatore:</p> <ul style="list-style-type: none">- Supporta i gruppi tecnicamente e metodologicamente	<p>Tablet con Octostudio</p> <ul style="list-style-type: none">- Wi-Fi- Cuffie (facoltative)- Griglia di osservazione docente
1 ora	<p>Verifica della coerenza del racconto e funzionamento tecnico</p> <p>Eventuali miglioramenti</p> <p>Azioni dei partecipanti:</p> <ul style="list-style-type: none">- Rivedono il racconto digitale- Apportano modifiche e rifiniture <p>Azioni del facilitatore:</p> <ul style="list-style-type: none">- Fornisce feedback ai gruppi- Aiuta nella revisione	<p>Scheda con criteri di controllo</p>



Condivisione di materiali prodotti



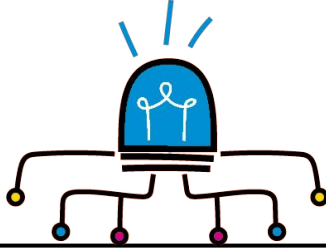
DOPO la sperimentazione



Condivisione di materiali prodotti

GRIGLIA DI VALUTAZIONE:

Area	Indicatori	Livello Base (1)	Livello Intermedio (2)	Livello Avanzato (3)
Conoscenze storiche e ambientali	Riconosce e utilizza elementi dell'Antico Egitto e del deserto	Riconosce pochi elementi, poco corretti	Riconosce gli elementi principali con qualche imprecisione	Usa correttamente e con dettaglio conoscenze storiche
Coerenza del racconto storico	Il racconto segue una sequenza logica e rispetta il contesto storico	Storia frammentata o incoerente	Storia abbastanza chiara, con qualche errore storico	Storia ben strutturata, coerente e contestualizzata
Uso dell'App Octostudio	Programmazione e a blocchi e uso degli strumenti digitali	Utilizzo minimo o scorretto dei blocchi	Utilizzo parziale e guidato dei blocchi	Utilizzo autonomo, creativo ed efficace dell'app
Collaborazione nel gruppo	Rispetto dei ruoli, ascolto, partecipazione attiva	Partecipazione scarsa o conflittuale	Collaborazione abbastanza equilibrata	Collaborazione attiva, rispetto dei ruoli e dei tempi

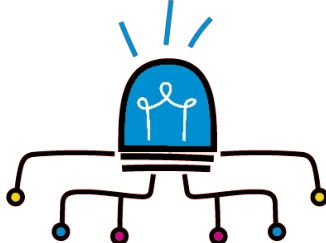


Condivisione di materiali prodotti

GRIGLIA DI AUTO-VALUTAZIONE:

Domanda	☹ Non tanto	😊 Abbastanza	😊 Molto
Ho partecipato attivamente al lavoro del mio gruppo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho rispettato il mio ruolo e ascoltato gli altri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho imparato qualcosa di nuovo sull'Antico Egitto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho contribuito alla creazione della storia digitale	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
So usare meglio Octostudio dopo questa attività	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sono soddisfatto/a del risultato ottenuto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DOPO la sperimentazione



Consigli e note

- Iniziare con un'attività coinvolgente

Prima di avviare il lavoro con Octostudio, prova a creare curiosità sull'Antico Egitto con un'attività introduttiva creativa.

- Favorire l'autonomia dei gruppi

- Incoraggiare la creatività

Non limitarti solo agli aspetti tecnici. Lascia che i bambini esplorino anche l'aspetto narrativo della storia. Chiedi loro di inventare dialoghi tra i personaggi, aggiungere dettagli sulla vita quotidiana degli Egizi o sperimentare animazioni e transizioni per rendere la storia interattiva e dinamica.

Idee per Ampliare l'Attività

1. **Progetti interattivi**

Gli studenti potrebbero inserire quiz interattivi nel racconto finale, in cui chi ascolta la storia deve rispondere a domande sul contenuto per andare avanti. In questo modo, il progetto diventa anche un modo per verificare la comprensione.

2. **Collaborazioni con altre discipline**

Questa attività può essere integrata con arte e geografia. Gli studenti possono creare mosaici o papiri come parte della preparazione per la storia, oppure disegnare la mappa dell'Egitto con i fiumi, piramidi e templi.

3. **Giochi di ruolo storici**

Prima di creare il racconto, organizza una simulazione di gioco di ruolo in cui gli studenti interpretano personaggi storici egiziani. Ogni gruppo può investigare e rappresentare una parte della società egiziana (faraoni, artigiani, agricoltori).

Suggerimenti Finali

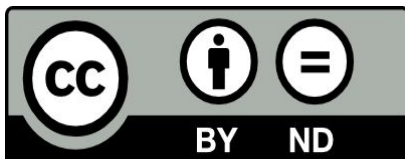
- Stimola la riflessione metacognitiva: incoraggia gli studenti a riflettere sul proprio processo di apprendimento, non solo sul risultato finale. Questo li aiuterà a comprendere meglio come gestire progetti complessi.
- Fai attenzione alla gestione del tempo: è importante stabilire tempistiche chiare per ogni fase, soprattutto quando si lavora con tecnologie che potrebbero causare ritardi o difficoltà tecniche.

Licenze

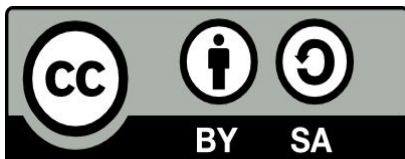
Scegli una licenza creative commons da attribuire a questo tuo documento
Scopri [qui](#) cosa sono le licenze Creative Commons



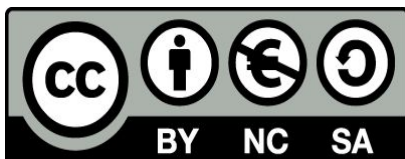
CC BY
Attribuzione



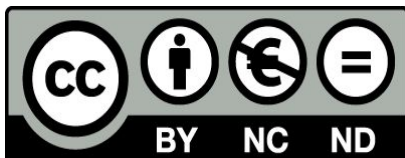
CC BY-ND
Attribuzione - Non Opere Derivate



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