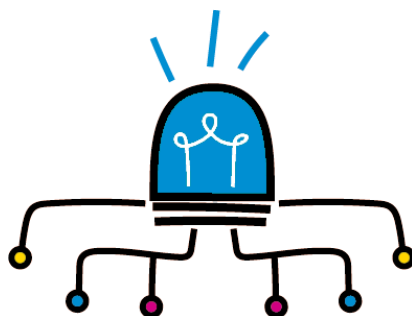




Documento di progettazione e condivisione dell'attività didattica



Boosting Digital
Capacity





Dimmi cosa fai....

L'attività progettata ha come obiettivi :

- mostrare agli alunni come sia possibile raccogliere e interpretare dati attraverso il "data phisicalization" che ha un approccio più divertente ed efficace;
- far riflettere gli alunni in merito alla loro gestione del tempo libero.

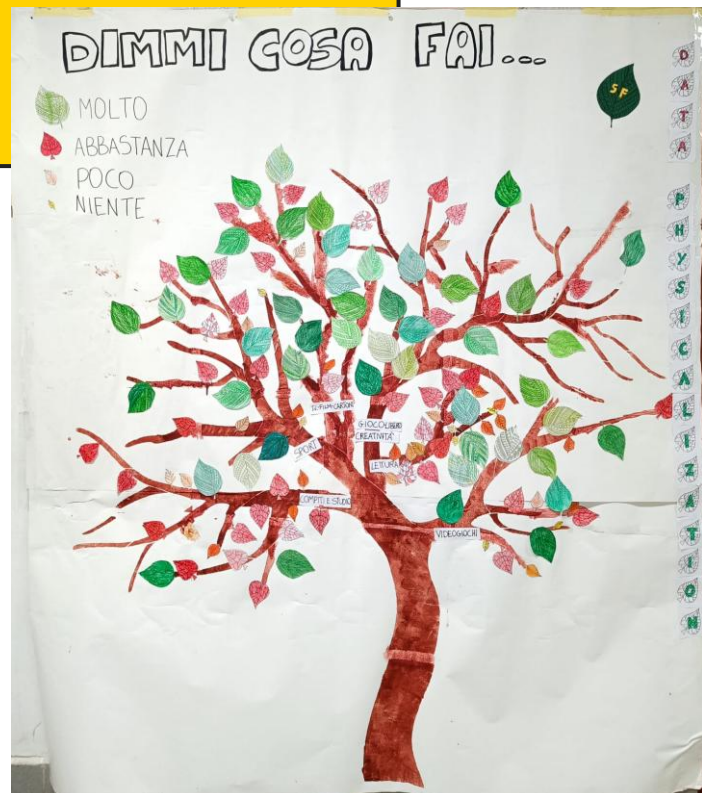
Destinatari: classi 4° e 5° Scuola Primaria

Discipline coinvolte:

- Arte e immagine,
- Tecnologia,
- Matematica,
- Inglese
- Educazione Civica.

Attività progettata nell'a.s.
2025-2026 da:
Nadia D'Antona

Circolo Didattico Allievo -
plessso Franchetti



Obiettivi



Obiettivi di apprendimento

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

- riconoscere, identificare nomi delle attività svolte in inglese e gli avverbi di frequenza;
- spiegare, interpretare dati;
- argomentare, valutare i dati raccolti;
- progettare, creare, costruire una data phisicalization originale.

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- le attività preferite dai compagni;
- consigli su come trascorrere il tempo libero.

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"/> X Didattica laboratoriale | <input type="checkbox"/> X 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:

- Interesse e partecipazione;
- capacità di collaborazione confronto.

Puoi valutare l'attività mediante:

1. osservazione sistematica;
2. questionario di gradimento.



Preparazione

Durata

4 ore

Setting d'aula

- Tavoli ad isola.
- Un tavolo dedicato ai materiali.

Tecnologie e strumenti

- Materiale di cancelleria (pennarelli, matite, forbici, colla).
- Stencil, tempere, cartellone grande.

Cosa è necessario fare prima dell'attività

- Spiegare cos' è un data phisicalization e mostrare alcuni esempi che si trovano in rete.
- Procurare il materiale necessario.
- Definire i gruppi di lavoro.



Scaletta

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
Primo incontro: 60 minuti	Presentare il progetto che si intende svolgere con gli studenti: <ul style="list-style-type: none">- spiegare il data phisicalization;- mostrare alcune immagini a riguardo;- chiedere cosa ne pensano;- proporre di realizzarne uno insieme sul «tempo libero»;- chiedere di raccogliere i dati sul come si trascorre il tempo libero attraverso un mini questionario.	LIM
Secondo incontro: 2 ore	Realizzare insieme l'albero e le foglie che indicano i dati.	Mascherine stencil Tempere Cartoncini Forbici Colla Pennarelli
Terzo incontro : 60 minuti	Ogni alunno applica le foglie (di grandezza diversa in base alla quantità di tempo scelta) sui rami attività. Osservazione e riflessione sul lavoro finito e sulla rappresentazione dei dati. Compilazione del questionario di gradimento.	Colla



Condivisione di materiali prodotti

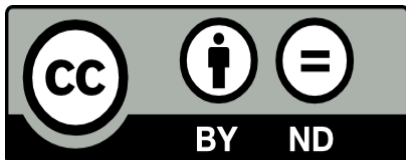
Questionario sul tempo libero



DOPO la sperimentazione

Licenze

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



CC BY-ND
Attribuzione - Non Opere Derivate