

Progettazione Unità Di Apprendimento	
Titolo UDA	Sua maestà Etna
Abstract <i>(Descrizione sintetica)</i>	Conoscere il territorio e gli elementi che ne caratterizzano la sua unicità. Comprendere e rappresentare virtualmente il paesaggio e ricostruirne le caratteristiche anche in base alle rappresentazioni (miti, leggende, disegni) utilizzando i linguaggi specifici delle discipline e con le finalità di apprendimento collegate. Nel percorso didattico i contenuti delle discipline coinvolte verranno COSTRUITI con l'utilizzo delle tecnologie dell'informazione e la comunicazione attraverso la partecipazione attiva degli alunni che, verranno avviati all'utilizzo corretto e competente delle risorse disponibili.
Parole chiave	Cittadinanza digitale, media education, media literacy, vulcano Etna,
Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
Nome e cognome docente/i e disciplina/e	Castiglia Mariantonietta Italiano, matematica, storia, geografia, arte e immagine, musica, ed. motoria, ed. civica
Classe e numero studenti	Classe terza primaria 18 alunni

Età	8-9 anni
Tipologia di scuola	Scuola primaria
Caratteristiche specifiche studenti (<i>BES, altre nazionalità,..</i>)	La classe è composta da 18 bambini tra i quali vi è un'alunna con disabilità certificata, affetta da disturbo dello spettro autistico, seguita dall'insegnante di sostegno con rapporto uno a uno e per 6 ore dall'assistente alla comunicazione. In classe vi sono anche due alunni con Bisogni Educativi Speciali, per i quali è stato attivato un Piano didattico personalizzato. La partecipazione della classe per tutte le attività è più che soddisfacente, gli alunni dimostrano una vivace curiosità cognitiva in tutte le discipline ed affrontano con interesse gli argomenti proposti. Nella articolazione interna della classe, da sempre si è palesata una sostanziale differenza tra due gruppi che manifestano una diversa maturità e autonomia di esecuzione in ambito operativo. La maggior parte dei componenti lavora in maniera autonoma dimostrando di aver acquisito abilità e conoscenze adeguate, un piccolo gruppo dimostra discontinuità nello studio talvolta accompagnata da qualche inevitabile difficoltà di apprendimento. Dal punto di vista comportamentale la classe evidenzia un buon livello di collaborazione, un clima sereno e una partecipazione attiva.
Docente / Studenti / Istituzione scolastica	
Nome e cognome docente/i e disciplina/e	Castiglione Giuseppe Inglese, matematica, ed. motoria
Classi e numero studenti	Classe quarta primaria 20 alunni

Età	9-10 anni
Tipologia di scuola	Scuola primaria
Caratteristiche specifiche studenti (BES, altre nazionalità,...)	La classe, a tempo pieno con 40 ore settimanali, è composta da 20 alunni (11 maschi e 9 femmine) tra i quali un alunno DSA con PDP attivato. Classe vivace ma corretta, partecipa con entusiasmo ed interesse alla vita scolastica.

Finalità	
In relazione al Curricolo di Information Literacy	<p>La nuova società dell'informazione, orientata alla crescita di prodotti e servizi digitali interattivi ha rivoluzionato il nostro modo di vivere e di apprendere. In ambito scolastico le tecnologie possono diventare una risorsa per tutti, soprattutto quando mirate a sostenere e potenziare quelle azioni d'intervento per rispondere alle esigenze di tutta la classe senza esclusioni. L'ambiente di apprendimento in cui vengono utilizzate le nuove tecnologie dovrebbe rispondere ai bisogni di conoscenza e di comunicazione dei bambini di questa età, attratti dall'uso dei dispositivi multimediali, cercando di fornire una guida per organizzare, riflettere e attribuire senso alla loro esperienza tecnologica.</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊖ Apprendere il linguaggio digitale ⊖ Sviluppare la creatività ⊖ Migliorare la competenza digitale nella ricerca, gestione e condivisione di informazioni in relazione, nel nostro caso, ad elementi geografici, ai valori ambientali, all'ampliamento del patrimonio lessicale ⊖ Creare e fruire di percorsi didattici digitali (mappe, time-line, e-book, audio-lezioni, immagini, giochi interattivi on- line, video, comunicazione interattiva)

	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Favorire l'inclusione
<p>Obiettivi/Risultati di apprendimento</p>	
<p>Competenze (DigComp2.1)</p>	<p><i>Area di competenza: Alfabetizzazione su informazioni e dati</i> <i>Competenza specifica:</i> 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali Livello di padronanza: BASE 1 A livello base e con l'aiuto dell'insegnante l'alunno riesce a:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. individuare i suoi fabbisogni informativi b. trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali c. scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno d. identificare semplici strategie di ricerca personali. <p><i>Attività</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Seguire semplici istruzioni orali ☞ Riconoscere testi diversi per tipologia, scopo, struttura, linguaggio ☞ Apprendere i comandi della tastiera e i simboli ☞ Comprendere ed eseguire le istruzioni per una ricerca efficace ☞ Identificare semplici strategie di ricerca personali rispettando le norme ☞ Utilizzare parole-chiave ☞ Ricercare argomenti ☞ Apprendere l'uso di app e siti per accedere a dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno in modo corretto ☞ Utilizzare semplici video tutorial delle applicazioni da utilizzare ☞ Ricercare contenuti testuali e multimediali online, imparando a visualizzarli senza violare le norme sulla privacy e sul copyright <p><i>Competenza specifica:</i> 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali Livello di padronanza: BASE 1</p>

	<p>A livello base e con la guida dell'insegnante l'alunno riesce a:</p> <p>a. rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p><i>Attività</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ Analizzare e interpretare i contenuti digitali ☉ Saper fare delle scelte consapevoli e responsabili, selezionare solo le informazioni che servono allo scopo e che possano essere utilizzabili ☉ Leggere testi di divulgazione e visualizzare audiovisivi online per ricavare informazioni utili per ampliare le conoscenze su un argomento dato <p><i>Competenza specifica:</i></p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>Livello di padronanza: BASE 1</p> <p>A livello base e con la guida dell'insegnante l'alunno riesce a:</p> <p>a. individuare come organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</p> <p>b. riconoscere dove organizzarli in modo semplice in un ambiente strutturato.</p> <p><i>Attività</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ Recuperare facilmente dati e utilizzare autonomamente gli applicativi appresi e replicare anche esercitandosi a casa ☉ Apprendere l'importanza delle regole sulla privacy e del copyright ☉ Conoscere e comprendere la possibilità che, se si ignorano le norme di sicurezza, nel web si possano correre dei rischi evitabili.
--	---

Metodologie	
Procedure e metodi didattici previsti	<p>Promuovere la motivazione degli alunni attraverso un processo di apprendimento più autonomo: per scoperta, per azione, per situazioni problematiche, mediante:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☉ Brainstorming

	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Apprendimento per scoperta ☞ Learning by doing ☞ Cooperative learning ☞ Problem solving ☞ Lezione frontale (l'insegnante spiega, conduce conversazioni, fornisce materiale, pone domande stimolo, legge ad alta voce, guida i bambini nella ricerca di immagini, video ecc.)
Organizzazione	
Durata <i>(Periodo di svolgimento e durata complessiva)</i>	10h, 4 lezioni da 2h30 ore ciascuna
<input type="checkbox"/> In presenza	10h
<input type="checkbox"/> Online (anche in setting di gruppo)	
<input type="checkbox"/> Lavoro a casa	
Requisiti strumenti tecnici e/o	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Strumenti hardware (Digital Board o LIM, notebook e/o tablet) ☞ Software e materiali digitali come e-book, immagini digitali, giochi didattici

Sviluppo dei contenuti	
Descrizione del percorso	Attraverso l'UDA gli alunni sperimentano un percorso didattico che ha come prima finalità l'avvio all'utilizzo di applicativi digitali in modo corretto; la ricerca di informazioni nel rispetto delle leggi sulla privacy e copyright; l'utilizzo di app per la creazione di contenuti che riguardano gli argomenti disciplinari prescelti. La realizzazione di un e- book conclude e racchiude il percorso.
Prerequisiti (eventuali)	
Struttura	Sono previste quattro fasi, ognuna delle quali include presentazione, realizzazione e verifica dell'attività

Fase 1	<i>Il vulcano: imparare a individuare e selezionare le informazioni sui motori di ricerca tramite parole chiave</i>
Attività	<ul style="list-style-type: none"> ☉ Presentazione dell'argomento: Si parte dall'argomento di geografia incentrato sulla formazione e sulle differenti origini delle montagne. Lettura sul libro di testo, proiezione alla LIM delle pagine del libro di testo digitale e fruizione dei contenuti multimediali aggiuntivi. ☉ Apprendimento per scoperta: insieme ai bambini si individuano e si selezionano sul libro di testo digitale le informazioni relative alle particolarità delle montagne di origine vulcanica e ai conseguenti cambiamenti del territorio. Imparare a selezionare le informazioni. ☉ Learning by doing: Ricerca e visione di un video sulle caratteristiche e la formazione dei vulcani. I vulcani d'Italia. Breve introduzione ai motori di ricerca online. Apprendimento delle più semplici modalità di ricerca online per parole chiave. Acquisizione del lessico specifico. ☉ Brainstorming: si introduce la procedura della ricerca per parole chiave online e si attiva un sondaggio creato appositamente per i bambini che devono fornire le parole che conoscono e che vengono loro in mente quando

	<p>pensano al vulcano Etna. Il feedback sarà la creazione di una “nuvola di parole” dalle quali partire per sviluppare le future attività.</p>
Tempi e modalità	<p>2,5h</p>
Contenuti	<p>Si presenta l’argomento, nello specifico di GEOGRAFIA, con una lezione frontale che introduce il percorso, uguale per la terza e la quarta classe.</p> <p>La formazione e le diverse origini delle montagne. Una montagna particolare: IL VULCANO.</p> <p>Il testo è proiettato alla LIM, seguito da immagini sul fenomeno dell’innalzamento della crosta terrestre dovuto all’allontanamento o allo scontro delle zolle continentali che hanno dato origine ai Vulcani, ancora immagini del fenomeno e visione di un video sui vulcani più importanti d’Italia tra i quali l’Etna. Conversazione guidata con “domande stimolo” per attivare interesse e curiosità.</p> <p>Si prosegue con l’attività di brainstorming e si chiede ai bambini, ognuno col proprio tablet, di partecipare a un sondaggio interattivo, creato dall’insegnante con l’applicazione MENTIMETER. Ogni bambino digita la parola che gli viene in mente pensando all’Etna. Il risultato del sondaggio sarà la costruzione di una nuvola di parole o word cloud. I bambini avranno subito la visione sul tablet dei risultati, che verranno letti e interpretati in modalità dialogica. La nuvola di parole rappresenta il punto di partenza per capire quello che già si conosce rispetto a ciò che deve essere approfondito. A questo punto si chiede ai bambini di ricercare alcune parole di cui non si conosce il significato per memorizzare i termini in relazione a ciò che hanno appreso precedentemente. Successivamente sono invitati a compilare una scheda utilizzando i termini corretti e completare un cruciverba digitale, creato con l’applicazione LEARNING APPS, con domande di verifica formativa.</p>
Strumenti e risorse	<p>Digital Board / LIM, notebook/tablet</p> <p>Libro digitale, web app come Mentimeter, Wordly, Learning Apps</p>
Fase 2	<p><i>Dai lavori di gruppo per la ricerca di informazioni alla produzione creativa</i></p>
Attività	<p>Lezione frontale. L’insegnante riprende l’argomento di geografia sui vulcani e la procedura della ricerca online, invitando i bambini a ricercare su internet, tramite le parole chiave individuate, notizie sull’Etna: caratteristiche,</p>

	<p>eruzioni, cenni storici sul periodo di nascita dei vulcani (era quaternaria), vegetazione del Parco Naturale dell'Etna, clima, percorsi naturali, eruzioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> ⊖ Domande stimolo e conversazione guidata ⊖ Cooperative learning: ricerca in gruppo di notizie su internet attraverso parole chiave ⊖ Elaborazione e sintesi dei contenuti ricercati ⊖ Creazione di un puzzle on line con immagine originale.
Tempi e modalità	2,5h
Contenuti	<p>Ogni bambino sul proprio tablet oppure i bambini in piccoli gruppi muniti di notebook o tablet cercano le informazioni richieste dall'insegnante; ogni gruppo avrà delle notizie diverse da ricercare e tutte serviranno a completare il quadro generale delle informazioni. Le ricerche verranno stampate e/o proiettate sulla LIM. Con la guida dell'insegnante si farà una cernita delle informazioni più complete. Questa attività punta a innescare motivazione e interesse verso l'argomento ma anche soddisfazione nella modalità di ricerca da parte dei bambini che si sentiranno, ognuno con il proprio contributo, artefici della realizzazione di un lavoro comune. La ricerca condivisa verrà elaborata con una attività sul quaderno per la creazione di una descrizione sintetica di dati e notizie apprese, concludendosi con la realizzazione di un disegno dettagliato della struttura, anche interna, del vulcano corredato di terminologia geografico-scientifica.</p> <p>Il disegno più bello e dettagliato sarà utilizzato come immagine per un PUZZLE interattivo che l'insegnante creerà insieme ai bambini in tempo reale. Si sceglie l'immagine con una votazione e poi si utilizzerà l'applicazione JIGSAW PLANET adatta alla creazione di puzzle interattivi. Sarà l'insegnante a scegliere il numero di tessere e il livello di difficoltà adeguato all'età dei bambini. Il puzzle è un gioco divertente e competitivo; l'immagine deve essere ricomposta entro un tempo stabilito, pena l'esito sfavorevole della gara. La finalità del gioco è quella di acquisire abilità digitali ma anche di rafforzare la memorizzazione dei termini geografici appresi.</p>
Strumenti e risorse	<p>Digital Board / LIM, notebook/tablet Libro digitale, web app come JIGSAW PLANET</p>

Fase 3	
Attività	<p>Lezione frontale: ETNA e MITO</p> <p>La lezione riprende il tema ma questa volta trattato secondo la disciplina dell'italiano. L'Etna proprio per le sue storiche e continue eruzioni ha rappresentato il luogo dei MITI per eccellenza. Spiegazione del Mito come testo narrativo fantastico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lettura della storia: analisi e comprensione del testo. - Visione di un Cartone animato che racconta in mito di Efesto, dio del fuoco. - Conversazione guidata e riflessioni sulla struttura del Mito.
Tempi e modalità	2,5h
Contenuti	<p>Si comincia con la spiegazione del testo narrativo: il MITO, racconto fantastico, inventato dai popoli antichi con lo scopo di raccontare per spiegare l'origine della Terra, l'origine di fatti e i fenomeni naturali, narrando storie con dei personaggi che possiedono poteri soprannaturali, con una struttura particolare e senza riferimenti storici.</p> <p>I bambini sono guidati a riconoscere le caratteristiche elencate attraverso la lettura di un testo. Si consegna il testo del racconto mitologico: "Efesto, dio del fuoco" e si invitano i bambini a leggere la storia e ad analizzarla dal punto di vista della struttura (inizio, sviluppo, conclusione) ma anche a cogliere ed evidenziare gli elementi tipici del testo mitologico (i personaggi, il tempo, lo scopo) e a riassumerla sul quaderno. Si conclude l'attività con la visione di un breve cartone animato sul mito di EFESTO che rafforza la comprensione dell'evento mitologico usato per spiegare dei fenomeni naturali. Verifica: questionario (Google moduli) a risposta aperta sulla struttura narrativa del Mito.</p>
Strumenti e risorse	<p>Testi</p> <p>LIM, Audiovisivi</p> <p>Google Moduli</p>
Fase 4	<i>Creiamo una locandina e il libro digitale del percorso svolto</i>
Attività	L'ultima fase è destinata alla produzione creativa che sintetizza e documenta il percorso svolto.

	<p>L'insegnante organizza gli alunni in gruppi e li incarica di lavorare come una piccola redazione, dividendo loro i compiti. Alcuni gruppi collaborano alla produzione di una mappa digitale, in italiano e in inglese, che presenti i percorsi naturalistici e ricreativi per bambini e ragazzi nell'area del Parco dell'Etna da produrre con l'app POSTER MY WALL.</p> <p>Altri gruppi, sempre sotto la guida dell'insegnante, raccolgono tutti i materiali prodotti, li raggruppano in cartelle, creano un indice dei contenuti e un semplice storyboard esemplificativo di una pagina tipo del libro digitale da realizzare con la web app BOOK CREATOR.</p>
Tempi e modalità	2,5h
Contenuti	Con l'aiuto dell'insegnante, fingendo di essere dei piccoli tour operator, i bambini dovranno ricercare immagini e notizie riguardanti i percorsi naturali, i siti più importanti, gli itinerari, le attività ludiche e sportive allo scopo di creare una locandina attraente e descrittiva, ricca di immagini e contenuti. Verrà usata l'applicazione Poster My Wall
Strumenti e risorse	Notebook/tablet, app Poster My Wall

Risorse, risultati, valutazione, documentazione	
Risorse umane e tecnologiche	<p>Supporto dell'insegnante di sostegno.</p> <p>Supporto tecnologico per la connessione internet</p> <p>Tablet o PC.</p>

	Applicativi: MENTIMETER, JIGSAW PLANET, LEARNINGAPPS, GOOGLE MODULI, POSTER MY WALL, BOOK-CREATOR.
Prodotto/i finale/i	E-BOOK dal titolo “Sua maestà ETNA “ creato con l’applicazione gratuita BOOK CREATOR che racchiude tutte le attività prodotte in classe, cartacee e digitali: sondaggio interattivo realizzato con MENTIMETER ;puzzle interattivo creato con JIGSAW PLANET; il cruciverba realizzato con LEARNING APP, questionario a risposta aperta di GOOGLE MODULI, la locandina turistica in formato digitale che indica tutti i percorsi naturalistici e ricreativi, per bambini e ragazzi nell’area del Parco dell’Etna realizzata con POSTERMYWALL
Valutazione Specificare livelli di valutazione considerati (grado di soddisfazione valutazione degli apprendimenti e/o del processo e/o del prodotto) e strumenti utilizzati che possono essere qui allegati (griglie, rubriche etc...)	<p>Valutazione del processo: Interesse, impegno, autonomia e collaborazione.</p> <p>Valutazione del prodotto: Qualità dei testi, disegni, questionari, capacità di eseguire le istruzioni, di riassumere e di sintetizzare.</p> <p>Autovalutazione: Questionario di gradimento da sottoporre alla fine delle attività.</p> <p>Osservazione sistemica</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Questionari e schede da compilare ☞ Verifiche digitali sotto forma di gioco ☞ Attività individuali su quaderno ☞ Griglia di osservazione
Documentazione (strumenti metodologici impiegati, ad es. diario, griglia d’osservazion	<p>Documentazione fotografica</p> <p>Realizzazione di materiale cartaceo e digitale</p>

<p><i>e checklist, e i media, ad es. video, per documentare il processo)</i></p>	
--	--

Allegati e link <i>(se previsti: inserire titolo e una breve descrizione del contenuto. Specificare anche il formato (.doc, .pdf, .jpg, .ppt, .mp3, .flv or wmv)</i>	
Allegato 1	Attività di verifica realizzata con app per il sondaggio digitale. In cloud. https://www.mentimeter.com/s/bce5c3f073257511202fcc7329e5cae8/76de76686964/edit
Allegato 2	Compendio delle attività svolte e prodotto finale nel formato del libro digitale sfogliabile. In cloud. https://read.bookcreator.com/KKpOUER7SgR6Q09ckyCSXyYmqfE2/hrm_O2fwQAOUurYbzCy1GA

Copyright <i>(indicare eventuali materiali utilizzati coperti da copyright)</i>	
Materiale 1	