

# LUOGHI MISANO

## » Descrizione

Arricchire/ aumentare il mondo intorno a noi attraverso contenuti aggiuntivi con lo scopo di potenziare l'esperienza sensoriale. La sovrapposizione di contenuti permette l'estensione del mondo fisico che ci circonda.

## » Prodotti

- Video realizzati dagli alunni per raccontare i "loro" luoghi.
- Tour 360° del Comune di Misano di Gera d'Adda

## » Destinatari

Alunni delle classi VD e VF della scuola primaria di Misano di Gera d'Adda

## » Prerequisiti

Sapersi destreggiare con i mezzi tecnologici (smartphone, tablet, pc) utilizzando applicativi la manipolazione di immagini, la creazione di video e introduzione alla realtà virtuale.

## » Risorse umane

Insegnanti della classe

## » Valutazione

*Del processo:*

- Osservazioni in itinere utilizzando indicatori concordati in consiglio di classe
- Questionario di autovalutazione compilato dagli alunni

*Del prodotto:* valutazione del prodotto finale secondo indicatori concordati in consiglio di classe

## » Metodologia di lavoro

- Didattica Laboratoriale
- Brainstorming
- Storytelling
- DesignThinking

## » Competenze

### » Cittadinanza

- Consapevolezza ed espressione culturale

### » Arte e immagine

- Osservare e leggere le immagini.

### » Tecnologia

- Vedere e osservare

- Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

#### » Lingua italiana

- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti
- Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo
- Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi

#### » Fasi e attività

##### Gantt attività

#### 1. Prendersi cura dei nostri luoghi - dal 09/01/2018 al 09/01/2018

##### 1.1 Brainstorming

- Durata: dal 06/02/2018 al 07/02/2018
- Materia: Italiano
- Descrizione attività: Attraverso un brainstorming i ragazzi focalizzano l'attenzione a luoghi pubblici del paese, scegliendo i principali con particolare attenzione a quelli maggiormente frequentati dai bambini/ragazzi
- Strumenti: Computer, Tablet con app specifiche per la costruzione di mappe
- Prodotti: Mappa con la lista dei luoghi di interesse
- Contenuti: *Parchi giochi - Chiesa e oratorio - Comune - Vecchio mulino - Acquedotto*

##### 1.2 Ricerca materiali

- Durata: dal 14/03/2018 al 14/03/2018
- Materia: Italiano, tecnologia
- Descrizione attività: Ricerca delle informazioni storiche - Condivisione materiale sul padlet
- Strumenti: PC - LIM - Tablet - Quaderno

##### 1.3 Fotografi per un giorno

- Durata: dal 27/03/2018 al 28/03/2018
- Materia: Arte e immagine
- Descrizione attività: -Uscita sul territorio allo scopo di fotografare i luoghi individuati. - Selezione e riorganizzazione delle foto scattate -Condivisione con i compagni del proprio lavoro per uno scambio di foto e la creazione di un catalogo condiviso
- Strumenti: iPad, Fotocamera 360°
- Prodotti: Catalogo di foto organizzate per luoghi di interesse condiviso nel cloud

- Contenuti: Funzione informativa ed emotiva delle immagini.

#### 1.4 Racconto le immagini

- Durata: dal 04/04/2018 al 18/04/2018
- Materia: Italiano - Tecnologia
- Descrizione attività: Visualizzazione, selezione e riorganizzazione delle foto scattate - Condivisione con i compagni del proprio lavoro per uno scambio di foto e la creazione di un catalogo condiviso - Scelta delle immagini per la creazione del video
- Strumenti: LIM -Tablet - PC
- Prodotti: Storyboard dei singoli video
- Contenuti: Organizzazione scritta dei contenuti attraverso forme diverse

#### 1.5 Presentazione degli luoghi scelti

- Durata: dal 18/04/2018 al 03/05/2018
- Materia: Tecnologia
- Descrizione attività: Gli alunni scegliendo la modalità preferita (a gruppi, singolarmente) creano i video di ogni luogo scelto e che insieme si è concordato di approfondire utilizzando l'archivio fotografico condiviso nel cloud e le informazioni condivise in padlet
- Strumenti: Imovie e Windows Movie Maker - Youtube per caricare i filmati
- Prodotti: 4 video che illustrano i luoghi scelti come angoli speciali
- Contenuti: Utilizzo corretto di alcuni applicativi

#### 1.6 Tour 360°

- Durata: dal 08/05/2018 al 16/05/2018
- Materia: Italiano – tecnologia - arte
- Descrizione attività: - Creazione tour 360° con la piattaforma Virtour - Scelta delle immagini del Municipio -Inserimento delle informazioni tramite hotspot
- Strumenti: GoogleMaps - Fotocamera Gear 360°
- Prodotti: Tour virtuale
- Contenuti: - Realtà virtuale

## » VALUTAZIONE UDA - PRODOTTO

## 1.1 - Completezza, pertinenza, organizzazione

LIV 1	Il prodotto presenta lacune circa la completezza e la pertinenza, le parti e le informazioni non sono collegate
LIV 2	Il prodotto contiene le parti e le informazioni di base pertinenti a sviluppare la consegna
LIV 3	Il prodotto contiene tutte le parti le informazioni utili e pertinenti a sviluppare la consegna, anche quelle ricavabili da una propria ricerca personale e le collega tra loro
LIV 4	Il prodotto contiene tutte le parti e le informazioni utili e pertinenti a sviluppare la consegna, anche quelle ricavabili da una propria ricerca personale e le collega tra loro in forma organica

## » VALUTAZIONE UDA - PROCESSO

## 2.2 - Precisione e destrezza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie

LIV 1	L'allievo utilizza gli strumenti e le tecnologie in modo assolutamente inadeguato
LIV 2	L'allievo usa strumenti e tecnologie al minimo delle loro potenzialità
LIV 3	L'allievo usa strumenti e tecnologie con discreta precisione e destrezza. Trova soluzione ad alcuni problemi tecnici con discreta manualità, spirito pratico e discreta intuizione
LIV 4	L'allievo usa strumenti e tecnologie con precisione, destrezza e efficienza. Trova soluzione ai problemi tecnici, unendo manualità, spirito pratico a intuizione

### 2.3 - Ricerca e gestione delle informazioni

LIV 1	L'allievo ricerca le informazioni essenziali, raccogliendole e organizzandole in maniera appena adeguata
LIV 2	L'allievo ricerca le informazioni essenziali, raccogliendole e organizzandole in maniera appena adeguata
LIV 3	L'allievo ricerca, raccoglie e organizza le informazioni con discreta attenzione al metodo. Le sa ritrovare e riutilizzare al momento opportuno, dà un suo contributo di base all'interpretazione secondo una chiave di lettura
LIV 4	L'allievo ricerca, raccoglie e organizza le informazioni con attenzione al metodo. Le sa ritrovare e riutilizzare al momento opportuno e interpretare secondo una chiave di lettura.

### 2.4 - Autonomia

LIV 1	L'allievo non è autonomo nello svolgere il compito, nella scelta degli strumenti e/o delle informazioni e procede, con fatica, solo se supportato
LIV 2	L'allievo ha un'autonomia limitata nello svolgere il compito, nella scelta degli strumenti e/o delle informazioni ed abbisogna spesso di spiegazioni integrative e di guida
LIV 3	L'allievo è autonomo nello svolgere il compito, nella scelta degli strumenti e/o delle informazioni. È di supporto agli altri
LIV 4	L'allievo è completamente autonomo nello svolgere il compito, nella scelta degli strumenti e/o delle informazioni, anche in situazioni nuove. È di supporto agli altri in tutte le situazioni

## » VALUTAZIONE UDA - RELAZIONE, SUPERAMENTO DELLE CRITICITÀ E LINGUAGGIO

## 3.3 - Comunicazione e socializzazione di conoscenze ed esperienze

LIV 1	L'allievo ha difficoltà a comunicare e ad ascoltare i pari, è disponibile saltuariamente a socializzare le esperienze
LIV 2	L'allievo ha una comunicazione essenziale con i pari, socializza alcune esperienze e saperi, non è costante nell'ascolto
LIV 3	L'allievo comunica con i pari, socializza esperienze e saperi esercitando l'ascolto e con buona capacità di arricchire-riorganizzare le proprie idee
LIV 4	L'allievo ha un'ottima comunicazione con i pari, socializza esperienze e saperi interagendo attraverso l'ascolto attivo ed arricchendo-riorganizzando le proprie idee in modo dinamico

## » VALUTAZIONE UDA - DIMENSIONE METACOGNITIVA

## 4.4 - Creatività

LIV 1	L'allievo non esprime nel processo di lavoro alcun elemento di creatività
LIV 2	L'allievo propone connessioni consuete tra pensieri e oggetti, dà scarsi contributi personali e originali al processo di lavoro e nel prodotto
LIV 3	L'allievo trova qualche nuova connessione tra pensieri e oggetti e apporta qualche contributo personale al processo di lavoro, realizza produzioni abbastanza originali
LIV 4	L'allievo elabora nuove connessioni tra pensieri e oggetti, innova in modo personale il processo di lavoro, realizza produzioni originali

4.6 - Curiosità	
LIV 1	L'allievo sembra non avere motivazione all' esplorazione del compito
LIV 2	L'allievo ha una motivazione minima all' esplorazione del compito. Solo se sollecitato ricerca informazioni / dati ed elementi che caratterizzano il problema
LIV 3	L'allievo ha una buona motivazione all' esplorazione e all'approfondimento del compito. Ricerca informazioni / dati ed elementi che caratterizzano il problema
LIV 4	L'allievo ha una forte motivazione all' esplorazione e all'approfondimento del compito. Si lancia alla ricerca di informazioni / alla ricerca di dati ed elementi che caratterizzano il problema. Pone domande