

ISTITUTO COMPRENSIVO ETTORE SACCONI – TARQUINIA a.s. 2021/2022

Modello	Unità di Apprendimento
Titolo	PICCOLI CITTADINI DIGITALI CRESCONO. CODY ROBY: IL TURISTA
Area tematica	CITTADINANZA DIGITALE
Destinatari	Primaria, classi 4 e 5 (tutte)
Competenze attese	Accedere a Internet significa entrare in un mondo vastissimo che offre infinite opportunità, informazioni e risorse di ogni genere, ma allo stesso tempo nasconde insidie e pericoli di cui spesso non siamo consapevoli. Bisogna dunque imparare a muoversi in esso con consapevolezza.
Destinatari	Primaria – Classi partecipanti al progetto Erasmus + AIM Active and Innovative Methodologies + altre classi quarte
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Conosce i principi base del coding (l'algoritmo = sequenza ordinate delle azioni da eseguire per risolvere un problema) ❖ Conosce potenzialità e rischi della rete Internet. ❖ Sa Utilizzare ambienti e materiali digitali per l'apprendimento.
Conoscenze (<ul style="list-style-type: none"> ❖ I principi base del coding: significato dei termini algoritmo, sequenza, dato, istruzioni elementari, ciclo di ripetizione. ❖ Il testo digitale: come è fatto, come usarlo e come scaricarlo.
Compito autentico	❖ L'Educazione al computer e: mappa interattiva dei monumenti di Tarquinia.
Abilità e conoscenze disciplinari coinvolte nel compito autentico	<p>COMPETENZA DIGITALE (TRASVERSALE)</p> <p>Competenze</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Utilizza le nuove tecnologie per svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante. ❖ Implementare competenze logiche per la risoluzione di problemi, anche di orientamento. ❖ Accrescere la creatività. ❖ Individua potenzialità e rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. <p>Abilità</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Utilizzare ambienti e materiali digitali per l'apprendimento. ❖ Sa utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. <p>Conoscenze</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ I principi base del coding: significato dei termini algoritmo, sequenza, dato, istruzioni elementari, le condizioni, ciclo di ripetizione. ❖ Il testo digitale: come è fatto, come usarlo e come scaricarlo. ❖ La rete Internet per ottenere dati, fare ricerche e comunicare. ❖ Navigare, ricercare e filtrare le informazioni. ❖ Regole del rispetto nella discussione, ascolto, prendo la parola, sintetizzo le informazioni acquisite durante la discussione in classe. <p>ITALIANO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Produce testi per scopi diversi, coerenti e corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico e lessicale. <p>INGLESE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Completare e/o scrivere parole, frasi, messaggi e brevi testi su modello guida. <p>STORIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Individuare le fonti e usarle per ricavare conoscenze sul passato. <p>GEOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Orientarsi nei diversi tipi di carte geografiche,

	<p>MATEMATICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Leggere schemi, grafici e tabelle. <p>SCIENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ricercare e utilizzare informazioni da varie fonti. <p>ARTE</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Utilizzare tecniche e materiali diversi per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme. <p>EDUCAZIONE FISICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Padroneggiare gli schemi motori e posturali in adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. <p>MUSICA</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ascoltare, comprendere e analizzare fenomeni sonori di varia natura
<p>Realizzazione</p>	<p>FASE 1: progettazione</p> <p>Definizione del personaggio che interpreterà il ruolo del turista nella mappa interattiva.</p> <p>Ricerca di materiali informativi inerenti i principali monumenti di Tarquinia (1. Sede scuola Ettore Sacconi; 2. Museo; 3 Cavalli alati; 4. Santa Maria in castello; 5. Belvedere della Ripa; 6. San Giacomo; 7. Palazzo comunale; 8. San Francesco; 9 Necropoli; 10. Tomba dell’orco e fanciulla Velka; 11. Necropoli Scataglini).</p> <p>Leggendo la mappa turistica di Tarquinia, progettare l’itinerario che passa per i diversi snodi (monumenti) selezionati; il percorso sarà descritto usando le istruzioni del Coding</p> <p>FASE 2: realizzazione dei materiali</p> <p>Elaborazione di disegni e testi inerenti i diversi monumenti tarquiniesi selezionati . Utilizzo di programmi di videoscrittura, disegno, audio.</p> <p>Preparazione della griglia quadrettata.</p> <p>Stesura dei codici che descrivono il percorso che porta da un monumento all’altro utilizzando le carte di Cody Roby oppure Codyway.</p> <p>Creazione dei QCode per la mappa interattiva.</p> <p>Fase 3: realizzazione del prodotto</p> <p>Si assemblano i diversi materiali, creando una mappa interattiva con l’utilizzo di QCode nella quale si muove il turista.</p> <p>Il link alla mappa interattiva viene condiviso con gli altri studenti dell’istituto (inserendolo nel sito della scuola) e con gli studenti delle scuole partner del progetto Erasmus (caricandolo nel blog del progetto).</p>
<p>Organizzazione del monte ore</p>	<p>11 ORE da abbinare in attività interdisciplinare con altre materie: Italiano, Inglese, Storia, Geografia, Matematica, Scienze, Arte e Immagine, Educazione fisica. Competenze trasversali: Imparare ad imparare, competenze digitali, cittadinanza attiva.</p>
<p>Strumenti di</p>	<p>Attraverso rubriche di valutazione del prodotto (compito autentico), di valutazione del</p>

Valutazione

processo (aspetti relazionali, metacognitivi e formativi); autovalutazione.