

Istituto Comprensivo "G. Gabrieli"
Mirano (VE)



COSTRUIAMO LA NOSTRA GUIDA PER L'USCITA DIDATTICA AL SEA LIFE: IL LIBRO TATTILE, IL LAPBOOK E LA GUIDA DIGITALE

Insegnanti: Annalisa Trotta e Greta Penzo

PERCHE' LA SCELTA DEL LAPBOOK

Il lapbook è uno strumento **stimolante** perché mette in gioco diverse abilità, come quelle di ricerca, di analisi, di sintesi, ma anche quelle manuali legate al fare; aiuta a sviluppare le competenze, come lo spirito di iniziativa, la progettazione, la competenza sociale nel lavorare in gruppo.



versatile

Utilizzato durante l'uscita didattica
come guida

Gioco da tavolo da due a quattro
giocatori

Mapa concettuale per il ripasso

FASI DI REALIZZAZIONE DELL'ATTIVITÀ

- Prima classificazione degli esseri viventi in base a quello che mangiano, al movimento, al nutrimento, alla loro riproduzione, a come si difendono dal freddo...ci siamo soffermati sugli ambienti in cui vivono e su come il loro corpo è ricoperto.
- Approfondimento sull'ambiente marino, descritto in tutte le sue parti attraverso l'osservazione di video e immagini alla LIM , “video 360°” e google earth 5.0, poi riprodotto su un cartoncino A3 (che diventerà lo sfondo del lapbook)
- Osservazione delle specie di pesci attraverso la descrizione fornita dalla autoguida 2019 del Sea Life



FASI DI REALIZZAZIONE DELL'ATTIVITA'



- **FOCUS DELL'ATTIVITA'** costruzione di un lapbook con categorizzazione e assegnazione dei pesci alla propria descrizione con metodo "attacca e stacca" (velcro)
- Uscita al Sea Life/ lido di Jesolo (mare)
- **CONCLUSIONE DELL'ATTIVITÀ** ripasso di quanto osservato con materiale fornito dal Sea Life (cartelloni murali e Diario di Bordo del Pirata Paletta) osservazioni sulla difesa dell'ambiente.



METODOLOGIE E TEMPI



METODOLOGIE

brainstorming
peer tutoring
attività cooperativa e laboratoriale

VALUTAZIONE

osservazione diretta
rubriche per l'osservazione, la
valutazione e la certificazione di
competenza (F. Da Re)

TEMPI
22 ORE

LIM (proiezione autoguida e
visione del fondale marino
immagini e video, GOOGLE
HEART)

Smartphone (visione video 360)

Carta colorata, cartoncino,
plastificatrice, velcro e materiale
vario di facile consumo



Traguardo di competenza di riferimento

Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze

Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo

Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, formulare ipotesi e verificarle, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni

Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse

Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.



OBIETTIVI

Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana

Riconoscere gli organismi viventi

Individuare alcune problematiche dell'intervento dell'uomo negli ecosistemi.

Individuare e distinguere la richiesta e le informazioni.

Leggere e ricavare informazioni utili da guide

Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante, immagini, brevissimi testi.

Organizzare informazioni in semplici diagrammi, grafici, tabelle.

Utilizzare un linguaggio appropriato con nuove parole

Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente

Prestare aiuto ai compagni in difficoltà



Il lavoro di team

L'intero lavoro è stato svolto con il team docente della 1A e 1B



La collega di italiano ha costruito una storia sociale attraverso l'app: storie speciali, una guida di supporto agli alunni con bisogni educativi complessi. Inoltre è stata proposta l'attività di coding "grigliata di pesce"

Con l'insegnante di sostegno e l' OSS, si è collaborato alla realizzazione di un lapbook tattile per l'alunno con disabilità grave.

L'alunno abbinerà l'immagine al pesce da lui realizzato discriminando i colori e le forme (PEI)

Osservazioni e procedure

- utilizzo di un linguaggio appropriato con **parole nuove**
- riconoscimento delle specie marine osservate e studiate
- costruzione del **lapbook**
- **entusiasmo** e partecipazione per le attività svolte
- gradimento per l'**uso creativo** e alternativo dello **smartphone** e delle tecnologie in aula



Restituzione in circle time a lavoro concluso

Osservazioni su quanto prodotto, osservato ed eventuali conclusioni sulla difesa dell'ambiente e dell'ecosistema.



IL LIBRO TATTILE, IL LAPBOOK.. L'APP

**BISOGNI EDUCATIVI DIVERSI...
STRUMENTI COMUNICATIVI E
DIDATTICI DIVERSI.**

**UN OBIETTIVO UNICO PER TUTTI GLI
ALUNNI ...MA TRE MODI DIVERSI PER
RAGGIUNGERLO.**



Il punto di partenza: l'analisi dei bisogni

ANALIZZANDO I BISOGNI EDUCATIVI DEI NOSTRI ALUNNI, IN PARTICOLARE DAL PUNTO DI VISTO COMUNICATIVO, ABBIAMO COMPRESO QUANTO FOSSE IMPORTANTE **DIVERSIFICARE**.

PER TALE RAGIONE ABBIAMO PENSATO DI COSTRUIRE **PER E ASSIEME** AGLI ALUNNI UNA GUIDA ALL'USCITA DIDATTICA, SOTTO FORMA DI STORIA SOCIALE DIGITALE.

7 punti chiave
per una didattica
inclusiva



- 1** **La risorsa compagni di classe**
L'apprendimento non è mai un processo solitario, ma è profondamente influenzato dalle relazioni, dagli stimoli e dai contesti tra pari.
- 2** **L'adattamento come strategia inclusiva**
Adattare significa venire a misura rispetto ai diversi livelli di abilità e ai diversi stili cognitivi presenti in classe.
- 3** **Strategie logico-visive, mappe, schemi e aiuti visivi**
Per gli alunni con maggiori difficoltà sono di grande aiuto i diagrammi, le linee del tempo, le illustrazioni significative e le flashcard delle regole.
- 4** **Processi cognitivi e stili di apprendimento**
Una didattica realmente inclusiva deve valorizzare i diversi stili cognitivi presenti in classe e le diverse forme di intelligenza.
- 5** **Metacognizione e metodo di studio**
L'integrante agisce per sviluppare strategie di autorregolazione, regolazione cognitiva emotiva e per strutturare un metodo di studio personalizzato.
- 6** **Emozioni e variabili psicologiche nell'apprendimento**
È centrale sviluppare una positiva immagine di sé e, quindi, buoni livelli di autostima, autoefficacia e un positivo stile di attribuzione interno.
- 7** **Valutazione, verifica e feedback**
La valutazione deve sviluppare processi metacognitivi nell'alunno o, per tanto, il feedback deve essere continuo, formativo, motivante e non punitivo o censorio.

**UN'APP PER
APPRENDERE
ASSIEME...**

PARTIAMO DA...

**BISOGNI COMUNICATIVI COMPLESSI,
INTERESSI RISTRETTI E SELETTIVI,
ABILITA' DA POTENZIARE E/O
PARTICOLARMENTE SVILUPPATE.**

ARRIVIAMO A SCEGLIERE UNO STRUMENTO DIGITALE... CONOSCENDO...

**I PUNTI DI FORZA: INTERESSE PER LO STRUMENTO DIGITALE, FACILE COSTRUZIONE,
CONDIVISIONE CON I PARI PER LA COSTRUZIONE DELLA STORIA.**

LE CRITICITA': COSTO DELL'APP, DISPONIBILITA' DI UNO STRUMENTO DIGITALE.

**IL SUO UTILIZZO: GUIDA DURANTE L'USCITA DIDATTICA, SCHEMA/MAPPA PER IL
RIPASSO, STRUMENTO MEDIATORE NELLA COMUNICAZIONE TRA PARI.**

FASI DI REALIZZAZIONE DELL'ATTIVITÀ

1. Fase d'innescio lettura e proiezione video Guizzino (lim).
2. Lettura dell'autoguida 2019, consegna dei compiti per casa (ad ogni bambino una specie diversa).
3. Creazione di pesci (disegno) su carta (quadrato 15x15 cm) da inserire nella griglia per il coding (utilizzabile con Cubetto, Doc, Mind o Bee Bot) per l'attività "Grigliata di pesce" e attività di coding.

1. FOCUS DELL'ATTIVITA' costruzione di una **STORIA SOCIALE CHE POTESSE RACCONTARE L'USCITA DIDATTICA** e in particolare l'ambiente SEA LIFE per rispondere alle seguenti domande: "Dove andremo?, Come andremo?, Cosa visiteremo?"

1. Fase conclusiva: creazione di una maglietta (pittura su stoffa) con immagine e frase chiave di Guizzino: Insieme è più bello, uniti nella diversità, da indossare in occasione dell'uscita didattica.
2. Uscita didattica presso il Sea Life di Jesolo.



FASI DI REALIZZAZIONE DELL'ATTIVITÀ

- FOCUS DELL'ATTIVITÀ costruzione di una STORIA SOCIALE CHE POTESSE RACCONTARE L'USCITA DIDATTICA e in particolare l'ambiente SEA LIFE per rispondere alle seguenti domande: "Dove andremo?, Come andremo?, Cosa visiteremo?"

CREAZIONE GIORNATA USCITA DIDATTICA

SELEZIONE INFORMAZIONI / FOTO SPECIE

CREAZIONE GALLERIA FOTOGRAFICA

CREAZIONE STORIA SOCIALE ATTRAVERSO APP: ASSEMBLAGGIO FOTO / REGISTRAZIONI AUDIO

METODOLOGIE, STRUMENTI, TEMPI

**Brain-storming, peer
tutoring, coding con Doc e
cubetto.**

14 ORE TOTALI

**Lim (proiezione video e
autoguida).**

**Carta centimetrata e poi
plastificata (per la produzione
dell'attività "grigliata di pesce").
App Storie Speciali (creazione
storia sociale).**

**Maglietta bianca e colori per
stoffa.**



Traguardi...

COMPETENZE

- **Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti.**
- **Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.**
- **Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo a partire dall'attività di studio.**
- **Esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo.**

OBIETTIVI...

Traguardi...

Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.

Rispondere oralmente in modo adeguato a semplici domande.

Chiedere informazioni.

Riferire su un'esperienza personale in modo comprensibile e utilizzando gli indicatori spazio temporali. Intervenire nella conversazione: spontaneamente, rispettando il turno.

Rispondere con comportamenti adeguati a richieste verbali.

Utilizzare strumenti tecnologici d'uso quotidiano (Lim, tablet, telefono).

Disegnare semplici immagini.

Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso semplici tabelle, mappe, diagrammi proposti dall'insegnante, disegni, brevissimi testi.

Utilizzare con la guida dell'insegnante programmi informatici di utilità (programmi di scrittura, di disegno, di gioco).

Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui.

Assumere incarichi e portarli a termine con responsabilità.

Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente.

Prestare aiuto ai compagni in difficoltà.

Osservazioni e procedure



PROCEDURE

- 1 individuare informazioni chiave di uno specifico argomento.
- 2 creazione storia sociale con l'utilizzo di app
- 3 rispetto del turno, e diversità individuali.

OSSERVAZIONI

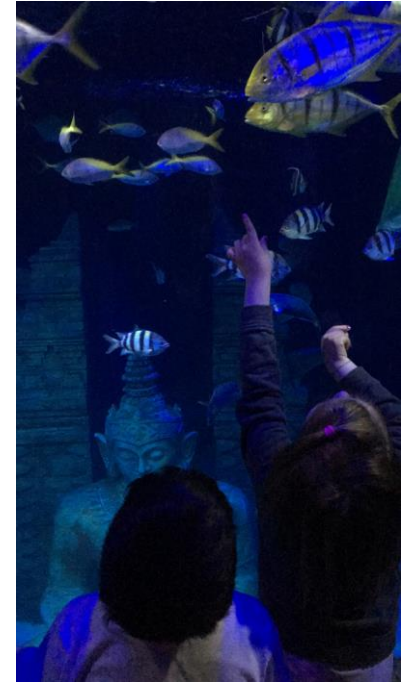
- 1 partecipazione attiva alle attività proposte;
- 2 apprezzamento per l'utilizzo delle tecnologie;
- 3 ottima collaborazione degli alunni e delle loro famiglie per la produzione de materiali assegnati a casa.

IL LAVORO DI TEAM

**LE FAMIGLIE CHE HANNO
CREATO ASSIEME AI BAMBINI
CIRCA 35 SPECIE DIVERSE,
CON I MATERIALI PIU'
DIVERSI.**



**UN TEAM CHE NON SI
FERMA DI FRONTE ALLE
DIFFICOLTA' E VEDE I PUNTI
DI FORZA DI OGNI ALUNNO**



**...LO STUPORE E LA
MERAVIGLIA DEI
BAMBINI**

Bibliografia -sitografia

Giuditta e Ginevra Gottardi “Il mio primo lapbook” (Erickson 2016).

Munaro, Cervellin, Peer teaching e inclusione (Erickson 2016).

C. Gray, Il nuovo libro delle storie sociali, (Erickson 2016).

Giunti Junior, Il mare, (Giunti 2016).

Aprendo apprendo

www.laboratoriointerattivomanuale.com

<https://m.youtube.com/watch?v=rjTxFZSB9s>

<https://m.youtube.com/watch?v=rjTxFZSB9s>

App STORIE SPECIALI



Grazie per l'attenzione.

Il lavoro di squadra è l'abilità di lavorare insieme verso una visione comune. L'abilità di dirigere ogni realizzazione individuale verso un obiettivo organizzato. E' il carburante che permette a persone comuni di ottenere risultati non comuni.

(Anonimo)