



I TESORI VERDI

Maria Vespini

Motivazione della proposta

Curiosità sulle specie vegetali

Desiderio di scoprire da parte degli alunni

Realizzare un prodotto multimediale sui tesori del proprio territorio.



Competenza disciplinare di riferimento

Scienze - Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà

Matematica - Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli,

Tecnologia - Progettare e realizzare con Scratch un progetto che sensibilizza i giovani al rispetto per la natura



Obiettivi specifici di apprendimento

Osservare una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo ? Riconoscere, descrivere, classificare diversi tipi di vegetali ? Riconoscere e denominare le parti che costituiscono la struttura delle piante ? Conoscere e descrivere la funzione dei semi, delle radici, del fusto e delle foglie per la crescita, la nutrizione e la respirazione delle piante



Tempi

40 ore



Strumenti

- Aule all'aperto
- Fotografie
- Scratch
- Schede tecniche



Competenze raggiunte

- Descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana, utilizzando semplici schematizzazioni e modellizzazioni –
- Rilevare dati significativi, analizzarli, interpretarli, sviluppare ragionamenti sugli stessi, utilizzando consapevolmente rappresentazioni grafiche e strumenti di calcolo
- - Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio con la realizzazione di un gioco interattivo didattico

Valutazione

Nuovo materiale: "Video lezione" x | Sito UDA Gualdo Tadino ... scrigno x | Lavori del corso per IoT in educat x | presentation_layout.potx - Google x | +

Non sicuro | istitutocomprensivogualdo.com/attachments/article/852/Sito%20UDA%20Gualdo%20Tadino%20...%20scrigno%20di%20verdi%20tesori%20cl%205%...

RUBRICA 2 – COMPITO DI REALTÀ				
LIVELLO				
DESCRIPTORI/ CRITERI	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Rispondenza del videogame allo scopo per il quale è stato predisposto	Il videogame è completo nella sua programmazione ed è esattamente rispondente allo scopo per il quale è stato predisposto.	Il videogame è completo nella sua programmazione ed è rispondente allo scopo per il quale è stato predisposto.	Il videogame è sostanzialmente ben strutturato, ma contiene indizi non fondamentali per la soluzione del gioco.	Alcune parti dell'algoritmo del videogame risultano non funzionali per lo scopo per il quale è stato predisposto.
Estetica ed originalità	Il prodotto è molto curato e presenta personalizzazioni per quanto riguarda l'interazione fra gli Sprite, la gestione delle narrazioni e i cambi di scena.	Il prodotto è curato e soddisfa i canoni per quanto riguarda l'interazione fra gli Sprite, la gestione delle narrazioni e i cambi di scena.	Il prodotto è curato in modo essenziale per quanto riguarda l'interazione fra gli Sprite, la gestione delle narrazioni e i cambi di scena.	Il prodotto risulta poco curato per quanto riguarda l'interazione fra gli Sprite, la gestione delle narrazioni e i cambi di scena.

Istituto Comprensivo di Gualdo Tadino
Insegnanti: Bellucci Maria Maddalena – Bisciaio Simonetta – Moroni Gabriela - Funaro Valentina

Scuola Primaria di Cartiere

Anno Scolastico 2017 – 2018

Indirizzo

20:55
01/09/2020