

EAS “LA SCUOLA CHE VORREI”

Titolo dell'attività	La scuola che vorrei!
Descrizione analitica della classe <i>Specificare il numero di studenti e la presenza di BES, DSA, ADHD, Autismo, interculturalità, ecc</i>	(classi prime – seconde) La classe è composta da
Disciplina /e coinvolte	Ed.civica, arte, tecnologia e italiano.
Traguardi di competenza <i>Cfr. Indicazioni Nazionali Max 2</i>	• Favorire la partecipazione a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti. • Promuovere il rispetto verso gli altri, l’ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell’incuria per maturare consapevolezza di alcune problematiche riferite all’ambiente
Dimensioni di competenza <i>Max 3 scritti all’infinito</i>	• Collaborazione: Contribuire alla definizione di regole adeguate per sé e per gli altri nella vita della classe. • Progettazione: Pianificare e costruire un semplice oggetto conosciuto. • Digitalizzazione: Utilizzare semplici software e materiali digitali in collegamento con le discipline di apprendimento.
Prerequisiti richiesti <i>(conoscenze e abilità che i bambini devono già possedere per poter affrontare l’attività in modo ottimale)</i>	Lettura e scrittura di base Capacità di piegare, ritagliare, colorare e incollare materiali Familiarità con l’importanza delle regole per garantire il rispetto e la collaborazione all’interno della classe.
Indicatori osservabili <i>Sono da esprimere dal punto di vista degli studenti, scritti in ottica SMART: le conoscenze e le abilità che gli studenti acquisiranno e gli atteggiamenti che potrebbero sviluppare. Max 4 scritti alla III persona</i>	- identifica e descrive diritti e doveri dei bambini nella scuola, comprendendo il valore di ciascuno. - riconosce e descrive gli elementi costitutivi della scuola, come le regole, l’organizzazione degli spazi e il rispetto reciproco. - manipola e utilizza materiali diversi (carta, cartoncino, colori) per la costruzione del lapbook in modo ordinato e con autonomia crescente. - accende un dispositivo digitale, utilizza la tastiera per scrivere brevi testi e naviga tra le applicazioni

singolare		
Area/e Competenza Digitale messa in campo	Estetica	
Articolazione e timing delle attività Descrivere la sequenza logica delle attività previste, usando un linguaggio chiaro, con una stima dei tempi per ciascuno step (specificare sempre le consegne e gli stimoli che vengono date agli studenti). Spiega il ruolo degli studenti e il ruolo dell'insegnante per ogni attività. Questi passaggi dovrebbero essere sufficientemente dettagliati per poter replicare l'attività in un contesto simile, con metodi di insegnamento simili, e si consiglia di specificare ciò che è azione dell'insegnante e ciò che è azione degli studenti. Attenzione anche a specificare i momenti nei quali si va a valutare. L'intero progetto deve essere articolato per una durata massima di 8 ore.	ANTICIPARE - LOGICA PROBLEM SOLVING <i>In questa fase il docente predispone il lavoro preliminare individuale (da far svolgere a casa oppure in aula), prepara il framework concettuale e il materiale di supporto e lancia lo stimolo.</i>	Durata
	L'insegnante presenta il decalogo "Nella scuola che vorrei", esponendo i punti principali scritti sul cartellone. Ogni punto viene discusso brevemente, chiedendo agli studenti di riflettere su quale di questi principi potrebbe essere più importante per loro. Domande guida: "Quali di queste regole conosci già?", "Cosa ti piace di queste idee?", "Che cosa vorresti aggiungere?" Ogni bambino scrive, in modo anonimo, delle idee su come migliorare la scuola (p.es., regole più giuste, ambienti più sostenibili, maggiore rispetto reciproco). Le idee vengono raccolte utilizzando Mentimeter (o una lavagna digitale), creando una "nuvola di idee" visibile a tutti. Domande guida: "Cosa ti piacerebbe cambiare nella tua scuola?", "Quali regole ti sembrano più giuste?", "Cosa ti fa sentire bene a scuola?" Ogni gruppo di 4-5 bambini discute le idee emerse nel brainstorming, cercando di approfondire i concetti. Ogni gruppo seleziona 4-5 idee da sviluppare, utilizzando un piccolo schema di sintesi (in formato cartaceo) → Scheda di riflessione proiettata con 4-5 domande guida (p.es., "Come questa idea risolve un problema della nostra scuola?", "In che modo la tua proposta è realizzabile?").	2 ore.
	PRODURRE - LOGICA LEARNING BY DOING <i>In questa fase il docente costruisce la consegna per l'attività d'aula di gruppo e organizza il lavoro (comunicazione del mandato di lavoro, predisposizione di strumenti e materiali, organizzazione dei gruppi, organizzazione del setting, definizione del prodotto atteso, organizzazione di tempi e modalità della condivisione) e i tempi di realizzazione e presentazione.</i>	Durata
	L'insegnante presenta i dettagli del lavoro di gruppo. Il prodotto da realizzare sarà un lapbook. Ogni apertura sarà realizzata da un gruppo che rappresenterà un aspetto della scuola ideale:	4 ore

	"Regole per una scuola giusta", "Ambiente e natura", "Come possiamo migliorare la relazione tra studenti", "Tecnologie nella scuola". Formazione dei gruppi e assegnazione dei compiti: ● Azione: Ogni gruppo di 4-5 bambini si organizza. L'insegnante assegna a ciascun gruppo una sezione del lapbook da sviluppare. Ogni gruppo deve definire un nome per il proprio "progetto di scuola ideale" e suddividere il lavoro. ● Materiale: Carta colorata, colla, forbici, pennarelli, etichette, post-it, cartoncini, computer/tablet. I bambini lavorano al proprio lapbook, utilizzando materiale cartaceo. Ogni gruppo ricerca immagini, scrive testi brevi e realizza disegni che rappresentano i cambiamenti che vogliono introdurre nella loro scuola Dopo che ogni gruppo ha completato la propria pagina del lapbook cartaceo, l'insegnante crea una versione digitale utilizzando Genially per permettere ad ogni gruppo di presentare il lavoro alla classe. Una volta completate le aperture e terminate le esposizioni, i gruppi si scambiano i propri prodotti per un feedback reciproco. Ogni gruppo esprime apprezzamenti e suggerimenti su come migliorare i progetti degli altri, utilizzando l'app di Socraty per fornire un feedback attraverso una domanda guida (Quale è la pagina che ti è piaciuta di più? Perché?)	
	<i>RIFLETTERE - LOGICA REFLECTIVE LEARNING</i> <i>In questa fase il docente costruisce la scaletta per il debriefing e le domande di riflessione e immagina come valorizzare il prodotto realizzato. Inoltre, corregge le misconceptions e fissa i concetti con la lezione a posteriori.</i>	Durata
	Dopo le presentazioni, l'insegnante guida una discussione riflessiva sui temi emersi durante il progetto. Vengono analizzati i concetti di comunità, cittadinanza, rispetto per l'ambiente e l'importanza della scuola. Discussione guidata con domande come "Quali sono i punti di forza delle vostre idee?" "Come potremmo applicare queste idee nella realtà della nostra scuola?" Crea una mappa mentale finale con immagini e parole chiave della scuola che vorrei (Google)	2 ore

	Ogni bambino compila una breve riflessione su cosa ha imparato e come ha lavorato durante il progetto (autovalutazione).						
Prodotto atteso (compito autentico)	<i>Artefatto concreto realizzato al termine delle attività dai e/o con i bambini</i> Creazione di un lapbook, le cui fotografie/scansioni verranno trasposte su Genially						
Setting (ambienti, organizzazione degli spazi)	Fase Anticipazione: Aula, disposti in isole da 4-5 bambini. Fase Produzione: Aula in isole per il lavoro di gruppo; ogni gruppo ha accesso a materiali cartacei e dispositivi digitali. Fase Riflessiva: Aula, organizzati per isole per favorire il confronto tra gruppi.						
Strumenti, tecnologie e materiali	<i>iPad o computer</i> <i>LIM</i> <i>Materiale di cancelleria (carta, colla, forbici, pennarelli)</i> <i>Cartelloni e cartoncini</i> <i>Stampante</i>						
Valutazione	<i>Per ogni attività identificare il tipo di strumento di valutazione formatrice utilizzata e di monitoraggio (es. check-list). Specificare, oltre alla rubrica di valutazione, se si prevede anche un momento di autovalutazione e/o di peer evaluation. Specifica gli strumenti valutativi che prevedi di utilizzare per ogni fase del lavoro e quindi all'interno della sezione dividere già i tre momenti:</i> <i>Fase di Anticipazione: Check-list d'osservazione per monitorare la partecipazione e la comprensione dei concetti iniziali. Aspetti Valutati: Comprensione degli obiettivi, coinvolgimento nell'attività di brainstorming, partecipazione attiva alle discussioni.</i> <i>Fase di Produzione: Rubrica delle competenze per valutare il lavoro di gruppo e individuale. Aspetti Valutati: Creatività nella progettazione del lapbook, capacità di collaborare all'interno del gruppo, uso appropriato dei materiali e degli strumenti digitali, coerenza tra i contenuti del lapbook e il tema "la scuola ideale".</i> <i>Fase di Riflessione: Scheda di autovalutazione per riflettere sul proprio percorso e sull'efficacia del lavoro di gruppo.</i> Autovalutazione: riflessione sul proprio lavoro <table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>						
							

Commentato [1]: specificate questo e ricordate anche di pensare a come trasformare in digitale l'artefatto

				 	  	
	<i>Il lavoro mi è piaciuto</i>					
	<i>Ho capito cosa dovevo fare</i>					
	<i>Ho lavorato bene</i>					
	<i>Ho lavorato bene con i compagni</i>					

Rubrica di Valutazione delle Competenze

Dimensione	Avanzato	Intermedio	Base	In via di acquisizione
Contribuisce alla definizione di regole per la classe	L'alunno conosce e definisce diritti e doveri dei bambini nella scuola, proponendo regole utili e significative	L'alunno conosce alcuni diritti e doveri dei bambini e propone regole pertinenti	L'alunno conosce sommariamente alcuni diritti e doveri e contribuisce con idee di base	L'alunno riconosce diritti e doveri solo se guidato

Utilizza software e materiali digitali	L'alunno accende il device e utilizza la tastiera e software per scrivere pensieri in autonomia e con sicurezza	L'alunno accende il device e usa la tastiera per scrivere pensieri con un supporto minimo	L'alunno usa il device e la tastiera in autonomia limitata	L'alunno accende il device e utilizza la tastiera solo se guidato dall'insegnante
Creatività nella progettazione del lapbook	L'alunno contribuisce con idee originali e usa materiali in modo creativo e funzionale per rappresentare i contenuti	L'alunno propone idee e soluzioni, utilizzando i materiali per esprimere il tema del progetto	L'alunno contribuisce con idee semplici e usa materiali in modo base	L'alunno contribuisce solo se stimolato dall'insegnante
Capacità di collaborare all'interno del gruppo	L'alunno lavora efficacemente con i compagni, mostra spirito di collaborazione e supporta attivamente il gruppo	L'alunno collabora e rispetta i ruoli del gruppo, scambiando idee in modo costruttivo	L'alunno partecipa in modo minimo, interagendo con i compagni ma senza contributi rilevanti	L'alunno interagisce solo su invito dell'insegnante
Coerenza tra i contenuti del lapbook e il tema "la scuola ideale"	L'alunno presenta contenuti del lapbook strettamente collegati al tema e argomentati con chiarezza e logica	L'alunno sviluppa contenuti coerenti con il tema, ma con argomentazioni di base	L'alunno propone contenuti semplici e parzialmente in tema	L'alunno sviluppa contenuti solo se guidato dall'insegnante

Check list d'osservazione

Alunno	Comprensione degli obiettivi	Coinvolgimento dell'attività di brainstorming	Partecipazione attiva alle discussioni
	• si • più si che no • più no che si • no	• si • più si che no • più no che si • no	• si • più si che no • più no che si • no