

REALTA' VIRTUALI

Viaggiamo ... navigando

Destinatari: alunni di 10 anni (5 ^ di scuola primaria)

Competenze:

Ri-costruire le conoscenze geografiche attraverso la didattica laboratoriale digitale.

Conoscenze:

- Conoscenza della terminologia per navigare in Internet.
- Conoscenza delle principali caratteristiche naturali e antropiche delle regioni italiane.

Abilità:

- Saper aprire una connessione ad Internet.
- Saper navigare in rete.
- Saper utilizzare semplici motori di ricerca.
- Saper osservare, ascoltare, sintetizzare e rielaborare.
- Saper cooperare per un obiettivo comune.

FASI	ATTIVITA'
1° STEP (input, situazione stimolo)	CAMBIAMENTO DEL CONTESTO DIDATTICO: l'aula, organizzata per isole e attrezzata con LIM e sussidi multimediali, diventa laboratorio inteso come "officina di metodo" dove si progettano itinerari, come "spazio di comunicazione" dove si dà spazio ai linguaggi verbali e non verbali e come "spazio di socializzazione" dove si strutturano momenti di cooperazione. APPLICAZIONE DI UNA METODOLOGIA ALTERNATIVA adatta ai diversi stili cognitivi, ai diversi modi di apprendimento, alle diverse intelligenze: utilizzo del codice visivo, uditivo, tattile. DOMANDA STIMOLO: VI PIACEREBBE VIAGGIARE IN ITALIA A COSTO ZERO?
2° STEP (organizzazione della classe ed assegnazione del compito)	Gli alunni, a gruppi, occupano un'isola nel laboratorio aula. A conclusione dello studio di ciascuna regione italiana l'insegnante, che ha un ruolo di facilitatore-guida, propone di conoscere una località, un sito, un bene patrimonio dell'Unesco, una qualsiasi struttura degna di essere valorizzata. All'inizio sarà l'insegnante a suggerire come muoversi in questa realtà virtuale, poi saranno gli stessi alunni a farlo. Si potranno ricercare foto, interviste ad esperti, video-documentari, immagini e percorsi consigliati. Durante la visione il gruppo può prendere appunti, costruirsi una scaletta come promemoria o semplicemente osservare con attenzione. Successivamente i componenti del gruppo condividono le loro bozze e idee, elaborano una recensione del luogo, anche consigliando un possibile itinerario.
3° STEP (reflective learning)	Mostra dei lavori svolti e condivisione del programma di viaggio realizzato.