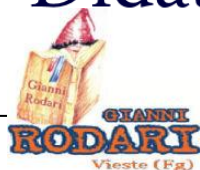




Direzione Didattica Statale

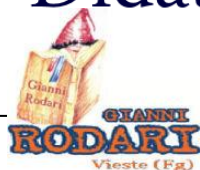


MODULO Buone Pratiche

Titolo dell'esperienza	I SUMERI
Docente/i	Solitro Raffaella
A.S. - classe/i	IV E
Motivazioni (Qual è il contesto in cui è maturata l'esperienza? Cosa si intendeva stimolare/valorizzare o superare/migliorare?)	<ul style="list-style-type: none"> • Proporre un <i>compito di realtà</i> per stimolare l'impegno e le capacità cognitive al fine di ottenere un prodotto efficace e gradevole che sarà reso pubblico. • Favorire la comprensione della parola "civiltà" attraverso un'attività di analisi riflessiva e poi di ricerca degli strumenti e delle informazioni utili alla costruzione di un quadro di civiltà.
Finalità, obiettivi e contenuti scelti	<p>FINALITÀ L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conosce gli aspetti fondamentali della storia antica; • organizza la conoscenza, tematizzando e usando semplici categorie; • utilizza le conoscenze del linguaggio visuale per produrre delle immagini; • utilizza le nuove tecnologie per sviluppare il proprio lavoro e per presentare i risultati; • collabora e partecipa all'interno di un gruppo. <p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare gli aspetti caratteristici di un popolo; • realizzare un modello per la costruzione di quadri di civiltà; • analizzare il testo storiografico per produrre informazioni, inferenze, tematizzazioni; • pianificare la produzione di testi espositivi; • conoscere e ascoltare musiche di epoche e culture diverse; • rappresentare graficamente gli aspetti della civiltà sumera; • usare SCRIBAEPUB per realizzare un ebook; • ascoltare le idee degli altri evitando di imporre le proprie; • accettare i diversi ruoli e le regole.
Percorso (Come si è sviluppata l'esperienza? Su quali contenuti e in quali momenti l'esperienza ha modificato strategie e stili di apprendimento? Quali collaborazioni se ci sono state, si sono rivelate più interessanti?)	L'esperienza è nata dall'esigenza di contribuire alla formazione della coscienza storica dei bambini attraverso attività laboratoriali con l'utilizzo dei nuovi linguaggi della multimedialità. Attraverso la metodologia del <i>cooperative learning</i> gli alunni hanno migliorato la motivazione intrinseca, hanno sviluppato maggiori capacità di ragionamento e di pensiero critico, il rispetto reciproco e lo spirito di squadra nonché un maggiore senso di autoefficacia e di autostima che hanno permesso di affrontare più agevolmente le difficoltà.
Risorse e strumenti (Quali risorse e quali strumenti sono stati necessari? In quale maniera i colleghi, se più di uno, hanno collaborato e con quali ruoli?)	Attraverso la piattaforma SCRIBAEPUB gli alunni hanno realizzato un libro digitale, contenitore di testi, disegni, file musicali e video, che dunque si può leggere, guardare ed ascoltare.



Direzione Didattica Statale



<p>Valutazione (Cosa ha riguardato la valutazione? Quali strumenti sono stati utilizzati? I risultati delle eventuali valutazioni intermedie hanno apportato delle modifiche alle fasi successive?)</p>	<p>La realizzazione del progetto in quanto compito complesso ha previsto rubriche valutative e autovalutative.</p>
<p>Risultati e ricaduta sul resto della didattica (I risultati della valutazione finale hanno eventualmente suggerito degli spunti di cambiamento per un rinnovamento dell'esperienza? Quali ricadute nella didattica corrente o nei comportamenti degli alunni?)</p>	<p>Dalla valutazione finale è emerso che le fasi del progetto hanno coinvolto in modo più avvincente gli alunni. Inoltre la pubblicazione finale del libro digitale sul sito della scuola ha generato entusiasmo e soddisfazione per la modalità dello svolgimento del lavoro.</p>