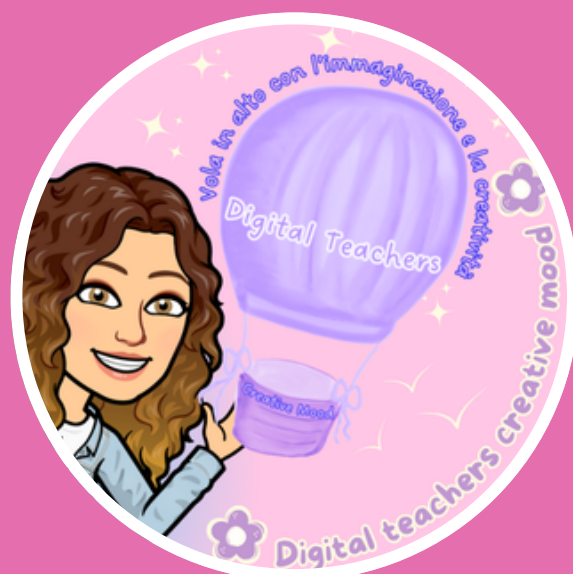


Unità di apprendimento

PROGETTAZIONE

Escape room

Realizziamo un gioco interattivo utilizzando una presentazione power point e supporti digitali e multimediali






Destinatari

Classe quinta scuola primaria





**Discipline coinvolte
e
ore previste**

Matematica: 2 ore

Tecnologia: 4 ore

Scienze: 2 ore

Ed. Civica: 2 ore



Competenze che l' Uda si prefigge di sviluppare



**Competenza matematica e competenze
di base in scienze e tecnologia**

Competenze digitali

Imparare ad imparare

Spirito d'iniziativa e imprenditorialità

Competenze sociali e civiche

Principali contenuti disciplinari coinvolti

Matematica

Scegliere strumenti risolutivi adeguati: tabelle, diagrammi, grafici

Confrontare e discutere le soluzioni proposte



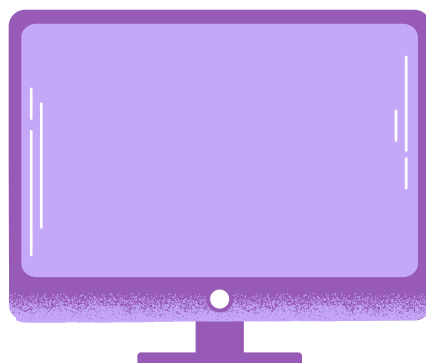
Principali contenuti disciplinari coinvolti

Tecnologia

Programmi didattici

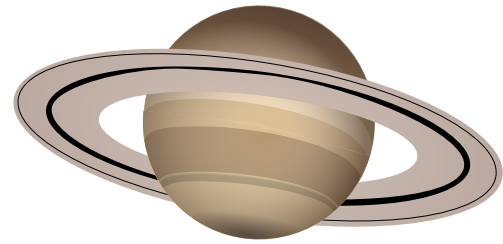
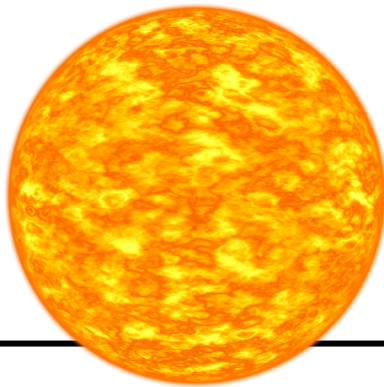
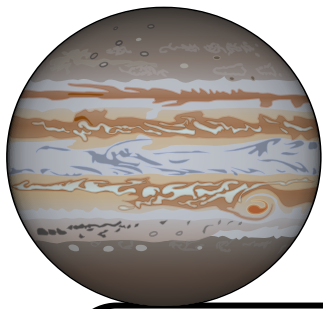
Internet e i motori di ricerca

Costruzione di procedure in
vari modi (elenco,
diagrammi di flusso...)

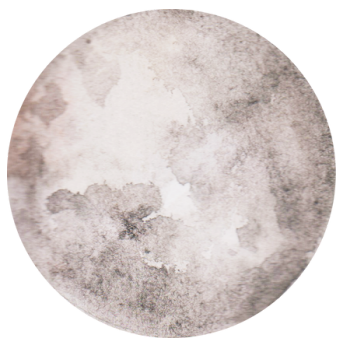
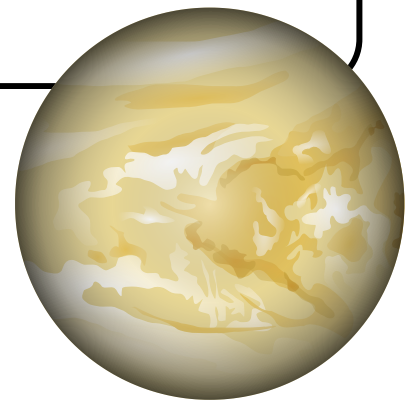
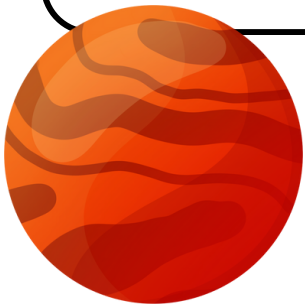




**Principali contenuti
disciplinari coinvolti
Scienze**



Il sistema solare



Principali contenuti disciplinari coinvolti

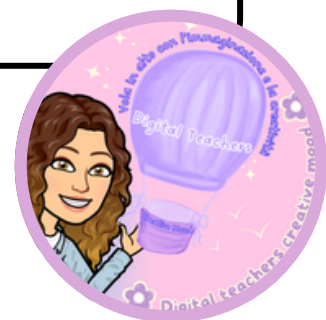
Ed. Civica

Usare in modo consapevole
le nuove tecnologie
nell'esercizio di una reale
Cittadinanza digitale



Situazione problema tratta dal mondo reale da cui parte l'UDA

Le classi quinte sono invitate a partecipare ad una manifestazione per **“La giornata internazionale della creatività e dell'innovazione”**. Per poter intervenire a questo grande evento bisogna usare l'immaginazione in modo produttivo, elaborando idee e progetti innovativi. Alle classi quinte è richiesta la realizzazione un gioco interattivo. Ogni classe può consegnare all'organizzatore dell'evento fino ad un massimo di 4/5 giochi interattivi (lavori di gruppo).





Attività che gli allievi devono svolgere nella fase di esperienza

Il compito consiste nel progettare un gioco interattivo che rispetti i seguenti requisiti:

Realizzare un progetto attraverso uno schema o diagramma (cartaceo o digitale)

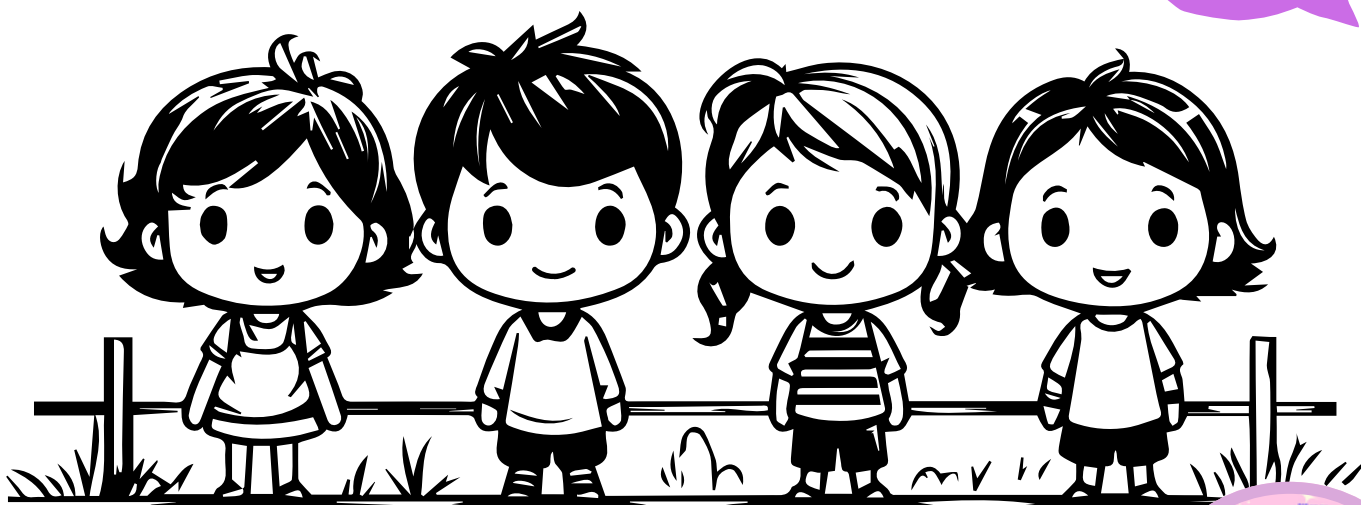
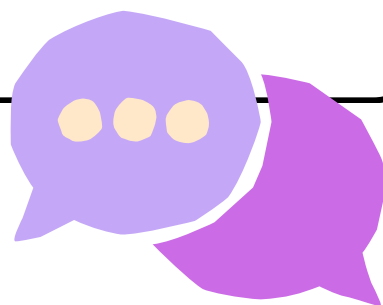
Utilizzare un programma di presentazione (diapositive interattive) (min.5 diap./ max 8)

Realizzare un gioco/quiz utilizzando i contenuti delle discipline studiate a scuola e piattaforme come wordwall o learningapps. Per le classi quinte è stato sorteggiato come argomento “Il sistema solare”



Attività che gli allievi devono svolgere nella fase di comunicazione

Il relatore del gruppo descrive le varie fasi della costruzione del gioco attraverso uno schema o un diagramma che servirà come guida per la struttura del gioco. Infine racconta l'esperienza del gruppo attraverso una relazione finale.



Attività che gli allievi e l'insegnante devono svolgere nella fase di analisi

In seguito alla descrizione delle varie fasi e l'osservazione del prodotto l'insegnante in un dialogo aperto e costruttivo con gli alunni evidenzia i punti di forza e del lavoro svolto e analizza le problematiche emerse.



Attività che gli allievi e l'insegnante devono svolgere nella fase di generalizzazione

L'insegnante e gli alunni descrivono gli aspetti fondamentali necessari alla realizzazione del gioco interattivo e attraverso varie osservazioni riflettono sulla possibilità di utilizzare questo nuovo modo di realizzare un progetto o un'attività utilizzando in modo creativo le nuove tecnologie



Abilità di interpretare problemi aperti

Cogliere elementi chiave, collegamenti e relazioni tra gli elementi (diapositive)

Individuare le risorse necessarie per la realizzazione del progetto

Riconoscere situazioni problematiche e le informazioni date per la realizzazione di un progetto

Scegliere e selezionare le risorse più opportune al fine di concretizzare un'idea.



Abilità di applicare strategie
risolutive a problemi aperti

Tecnologia

Programmi didattici

Internet e i motori di ricerca

Costruzione di procedure in vari modi
(elenco, diagrammi di flusso...)

Utilizzare un modello per
già visto come esempio





**Abilità di applicare strategie
risolutive a problemi aperti**

Matematica

Scegliere strumenti risolutivi adeguati

Confrontare e discutere le
soluzioni proposte



**Abilità di applicare strategie
risolutive a problemi aperti**

Scienze

Il sistema Solare

Ed. Civica

La cittadinanza digitale



Abilità di riflettere sulle proprie strategie

Strutture di autoregolazione

Al termine dell'UDA ci si attende che lo studente sia in grado di:

- Argomentare le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema
- Motivare le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema
- Trovare errori nelle proprie proposte, nelle proprie soluzioni, nelle strategie applicate nella risoluzione di un problema
- Difendere le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema





Metodologie didattiche



Escape room nella didattica (spiegazione)



Escape room
nella didattica
(realizzazione)

