

Narrare, comprendere e risolvere situazioni problematiche

ALBERTO COMES- PAOLA FORLIN - MARIA CHIARA GRIGIANTE - MARIA ROSA VILLA

Introduzione

Le nuove indicazioni per il Curricolo sottolineano come tra le competenze chiave definite dal Parlamento Europeo nelle Raccomandazioni del 18 dicembre 2008, sia presente la competenza “matematica e competenze di base in scienza e tecnologia”, e nella parte dedicata alla matematica – scuola primaria – si specifichi come le conoscenze matematiche sviluppino le capacità di mettere in stretto rapporto il “pensare” e il “fare”. E' poi esplicitamente indicato come sia necessario un approccio complesso, ricco di stimoli, fatto di discussioni, ricerca, congettura per guidare i bambini alla soluzione di situazioni problematiche. E' infatti previsto come traguardo per lo sviluppo delle competenze per la scuola primaria, che il bambino “Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzioni diverse dalla propria”. Negli ultimi periodi sono aumentati gli studi sui processi cognitivi e sulle componenti cognitive coinvolte nella risoluzione di un problema aritmetico (Human information Processing) che li analizza mediante due sottoprocessi complementari: il processo di comprensione e quello di ricerca. Il ruolo dell'insegnante, nello svolgersi delle diverse fasi si trasformerà via via passando da una fase di erogazione dei contenuti (lecturing) ad una fase in cui il suo ruolo passerà da tutor a coach a mentor esprimendo un atteggiamento pedagogico centrato sui bisogni e le aspettative del discente. Le tecnologie utilizzate saranno quindi funzionali ad un momento espositivo (LIM) ad un momento di lavoro individuale e/o per piccoli gruppi (smartpen – I-Pad) e ad un momento collaborativo (LIM- smartpen-ipad).

Destinatari: Il percorso di lavoro è pensato per bambini di seconda elementare (7anni) o per alunni di età anagrafica diversa ma di età mentali corrispondente ad una classe II di scuola primaria

Tempi: Settembre/ottobre (5/6 lezioni) (ma il lavoro procederà tutto l'anno con le altre operazioni)

Pre-requisiti –

Capacità di decodifica e comprensione di semplici testi.

Capacità di elaborare (scritto o orale) semplici situazioni con sequenze logiche.

Capacità di elaborazione grafica di situazioni (lette, raccontate o vissute).

Capacità di svolgere calcoli aritmetici.

Disponibilità al lavoro in piccoli gruppi mediando le varie posizioni, accettando tempi di lavoro diversamente scanditi dal lavoro individuale.

Obiettivi :

Narrare esperienze/storie vissute o inventate in ordine cronologico con descrizioni di particolari fisici, spaziali ecc.

Leggere e comprendere semplici testi

Classificare in base a caratteristiche definite

Rappresentare graficamente situazioni date

In situazioni problematiche identificare lo scopo da raggiungere

Cercare le informazioni necessarie per risolvere situazioni problematiche

Svolgere semplici operazioni

L'attività sviluppa anche obiettivi di tipo sociale e di cittadinanza attiva, oltre che linguistici. Includendo obiettivi afferenti a diverse discipline che possono essere svolte da docenti diversi. La LIM diventa strumento indispensabile per permettere un lavoro in continuità e duraturo nel tempo, poiché vi è la possibilità di salvare e recuperare, più volte il lavoro fatto.

Risorse:

umane. Docenti di classe – alunni - famiglie

tecniche : wireless- lim – smartpen- ipad – quaderni/fogli- matite – netbook – internet – sw lim notebook – versione digitale libro testo –sw editor immagini

Progettazione di un'unità didattica con la Lavagna Interattiva Multimediale

Ideazione

Problema di partenza

La soluzione di problemi, soprattutto di tipo logico e aritmetico costituisce per alcuni bambini della classe uno scoglio arduo da affrontare. Alcuni di loro nonostante abbiano acquisito alcune abilità nel calcolo aritmetico, non riescono ad individuare la funzione dell'operazione in un contesto, sia esso narrato o vissuto. Così si è deciso di affrontare da subito un percorso di soluzione dei problemi che siano visti dai bambini in molteplici attività e che siano soprattutto concreti, vissuti, riproducibili concretamente con il materiale utilizzabile in classe.

L'idea

Dalla classe prima si dispone di una LIM in classe con il collegamento ad Internet. Ciò permette di poter articolare le lezioni in qualsiasi momento attraverso una serie di strumenti e linguaggi che possono stimolare diversi canali sensoriali, e le diverse intelligenze attive nel gruppo classe. Il computer è dotato di bluetooth strumento utile per passare file in tempo reale sulla LIM dal telefonino, dal netbook ecc. Il rientro dalle vacanze estive presuppone sempre un momento narrativo, la lezione no problem presuppone infatti, a premessa una pagina in cui siano state raccolte immagini e annotazioni sulle vacanze estive dei bambini. Anche quest'anno è prevista la realizzazione del grafico delle località dove i bambini hanno trascorso le vacanze.

La funzione della LIM e delle ICT

In questa unità la presenza delle tecnologie digitali serve per avere accesso a diverse fonti, ma soprattutto per facilitare la condivisione nel momento della comunicazione a tutta la classe da parte dell'insegnante o da parte dei bambini che mostrano i lavori di gruppo. Ma soprattutto serve per salvare il percorso e tenere memoria del lavoro che si sta svolgendo. La possibilità di utilizzare lo stesso file da parte di insegnanti e discipline diverse, favorisce una visione globale del lavoro e non parcellizzata o disciplinarista.

La possibilità di lavorare su netbook in modo collaborativo prevalentemente, fa in modo che il file prodotto nel gruppo venga immediatamente reso visibile a tutta la classe nel momento di sintesi collettiva, ammortizzando i tempi di riscrittura. La smartpen che si utilizza nel lavoro per piccoli gruppi si rivela uno strumento amichevole per i bambini, per un percorso, volto ad imparare a schematizzare e prendere appunti individuando gli elementi essenziali di un discorso che si sta ascoltando o le fasi essenziali per un percorso che si deve svolgere.

Preparazione

Reperimento delle risorse

Per realizzare l'attività di brainstorming iniziale sulle attività estive, si riprenderà il file del "brainstorming" iniziale su cui è stato annotato come si sono trascorse le vacanze. In rete vengono reperite immagini di luoghi o attività descritte.

Scelta degli strumenti

Il sw autore della LIM permette facilmente di elaborare il percorso di brainstorming, composizione immagini e testo facilmente manipolabili dai bambini.

Verranno anche utilizzate foto digitali portate o inviate dai bambini, il blog di classe per la narrazione delle esperienze e delle fiabe e la smartpen per gli appunti e le elaborazioni nel gruppo. La versione digitale del libro di testo, viene poi utilizzata per la correzione degli esercizi di verifica. Essendo la versione cartacea in dotazione a tutti i bambini (risparmio di fotocopie) sul libro verranno eseguiti gli esercizi individualmente e attraverso la versione digitale vi sarà il momento di rielaborazione e correzione comune.

Libri parlanti, un sw che scaricato nella versione con "verifiche machine", permette di elaborare e-book in cui sono automaticamente generati screen reader e allegate verifiche di cui viene generato un report di esecuzione.

Organizzazione del materiale didattico


I vari file sono contenuti in una cartella sul desktop. Per come abbiamo deciso di lavorare con la collega, salviamo i file delle lezioni in cartelle nominate per argomenti e con sottocartelle connotate per periodi (es: fiabe – settembre) nella cartella alleghiamo anche gli asset utilizzati. Nella cartella segnalibri del browser invece salviamo i link dividendoli in cartelle disciplinari.

L'elenco delle risorse e degli strumenti

1. no problem (file di notebook)
2. problemi+addizioni (file di Libriparlanti)
3. foto /immagini
4. Link per esercitarci con le operazioni: <http://math.cilenia.com/it>
5. materiale vario per la riproduzione simbolica e la manipolazione delle quantità
6. SW Libriparlanti + verifiche machine
7. blog di classe <http://blog.edidablog.it/edidablog/tomasino/> (Strumento attivato per favorire la costruzione collaborativa di testi e di comunicazione)
8. mouse scanner

Fase 1

Lezione con la LIM dove il docente mostra e coinvolge gli studenti utilizzando un e-book costruito da lui.

Fase 1.1 -	
	
Descrizione della fase	Funzione della tecnologia
<p>In classe - La prima schermata del lavoro richiama alle esperienze estive che comunemente i bambini hanno vissuto. La strategia didattica è di tipo direttivo, dove gli alunni sono chiamati a rispondere agli stimoli proposti. L'alunno assume un ruolo in cui deve rispondere correttamente alle interazioni inglobate nell'insegnamento. Con questa strategia il carico cognitivo è controllato dal docente.</p>	<p>Con l'effetto "ingrandisci" toccando ogni immagine, si focalizza l'attenzione su di essa chiedendo a turno di descriverne il luogo, il tempo, il tipo di attività, le fasi per realizzarla. A turno poi cinque alunni verranno alla lavagna e abbineranno l'immagine al testo. Lo schermo diventa spazio comune e condiviso di azione e di riflessione.</p>
Cosa fa il docente	Cosa fa l'alunno
<p>Il docente stimola la classe alla discussione. Modera gli interventi, formula domande.</p> <p>Didattica inclusiva Per il bimbo disabile prepara una serie di schede per colorare ritagliare e contare. (allegato "Cappuccetto Andrea")</p>	<p>Intervengono rispondendo alle domande, operano alla LIM</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante completa le schede</p>
	Cosa fa l'alunno H
<p>PRODOTTO DELLA PRIMA FASE FILE: una pagina di notebook in cui alla località rappresentata è abbinata la descrizione/definizione (il file potrebbe anche avere allegato la registrazione vocale della descrizione fatta oralmente).</p> <p>TEMPI: 2H</p>	<p>Sceglie la scheda con l'attività preferita. Colora le sequenze, le ritaglia e le incolla in ordine sul quaderno</p>

Fase 1.2

Ogni gruppo sceglie di raccontare tutti i passaggi per realizzare una delle azioni rappresentate (o una diversa scelta con il compagno di lavoro)

GRUPPO 1

GRUPPO GRANCHI

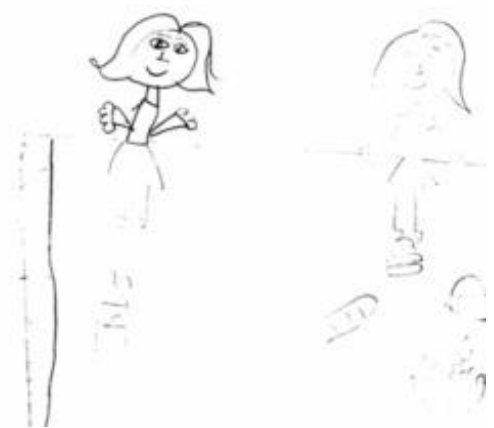


- 1 PRENDERE UN RETINO
- 2 PRENDERE UN SECHIELLO
- 3 RIPIENIRE IL SECHIELLO DI ACQUA
- 4 AVVICINARSI AGLI SCOGLI
- 5 SALIRE SUGLI SCOGLI
- 6 PRENDERE QUALCHE GRANCHIO
- 7 METTERE IL GRANCHIO DENTRO

GAIA BEATRICE

FARE UN PONIC

- 1) METTERE UNA TOVAGLIA SUL PRATO
- 2) POI METTERE IL CIBO SULLA TOVAGLIA
- 3) FRUTTA PANE E PANINI AQUA.



Descrizione della fase	Funzione della tecnologia
<p>In classe - In questa seconda fase la classe è divisa in piccoli gruppi (2 o 3 bambini). Ogni gruppo sceglie una delle attività presentate o descritte in aggiunta nella discussione iniziale, descrive le fasi per realizzarla. Può scegliere di disegnarla su un foglio di carta che verrà poi scansionato. La strategia didattica è di tipo collaborativo, dove l'insegnante predispone materiale (pagine bianche) che crea situazioni idonee a creare l'apprendimento. (individuazione e rappresentazione di sequenze logiche). Ogni gruppo sarà libero di strutturare il lavoro in modo collaborativo o cooperativo.</p>	<p>La tecnologia usata in questa fase è prevalentemente "analogica". Carta e matite saranno gli strumenti prevalentemente usati. La scelta della tecnologia è dettata dalla reale disponibilità dei mezzi. In classe. E' possibile anche prevedere l'attività in laboratorio dove ogni gruppo può lavorare su un computer. Ciò eviterebbe la fase della scansione delle immagini.</p>
Cosa fa il docente	Cosa fa l'alunno
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Spiega ai bambini il lavoro. <input type="checkbox"/> Assegna i ruoli all'interno dei gruppi (custode del tempo- il presentatore - il segretario) <input type="checkbox"/> Passa fra i vari gruppi e interviene solo se interpellata. <p>PRODOTTO REALIZZATO Tabella/pagina con sequenza dettagliata delle azioni. Narrazione rispettando la sequenza logica e cronologica</p> <p>TEMPI: 2H</p>	<p>Scelgono l'attività da descrivere. Si dividono i ruoli. Organizzano e realizzano il lavoro assegnato. Pongono domande. Si aiutano nella realizzazione della consegna.</p>

Fase 1.3

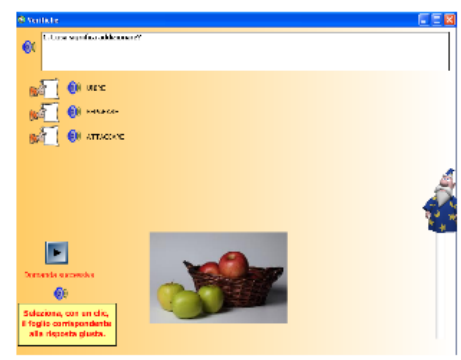


ADDIZIONARE

Significa AGGIUNGERE una quantità ad un'altra già esistente

Per costruire il suo trenino Luca ha una motrice e 3 vagoncini... decide però di costruire un trenino più lungo e chiede a Carlo 4 dei suoi vagoncini. Quanti vagoncini avrà alla fine il trenino costruito da Luca?

Libro parlante



Argomento: addizione
 tipo: a scelta multipla
 Prova con il foglio interattivo con cretabilità durante la spiegazione

Adattato: MATHS; classe 2° B
 docente: sfillo
 Risorse create: Anselmo T.T.
 Titolo scuola: I n.2, personale di servizio 60%

1. RISPOSTE
 domanda:
 risposta 1: ENTER
 risposta 2: ALT+UCCARE
 risposta 3: TRECÈ
 Risposta giusta: ALT+UCCARE

2. RISPOSTE
 domanda:
 risposta 1: INVIO/ACCARE/ENTER
 risposta 2: SOTTO/ACCARE
 risposta 3: ALT+UCCARE
 Risposta giusta: ADDIZIONE

Se devi aggiungere ad una quantità esistente un'altra quantità, quale operazione devi fare?

report

Descrizione della fase

1-In laboratorio informatico - In questa fase ogni coppia ha a disposizione un computer – un “doppino di cuffia” e due cuffie. Prima visiona il libro poi completa la verifica. Il report dei risultati è immediatamente visibile al docente (che deve però recuperare ogni singolo file generato su ogni computer, salvando il tutto, se possibile nella cartella condivisa sul server o al limite su una chiavetta mobile*). La strategia usata è quella della scoperta guidata, di tipo costruttivista utile per sviluppare competenze.

2- In classe – si **rivede** il libro e si spiegano termini o situazioni non comprese invitando i bambini a riprodurle con il materiale a disposizione. Strategia di tipo trasmissivo-direttiva

*(per questa tipologia di lavoro è sempre meglio avere una piccola chiavetta, max 8gb, perché i tempi di collegamento e scollegamento dal computer sono più brevi rispetto ad un hard disk di grosse dimensioni).

Funzione della tecnologia

Sw usato per generare il libro e la verifica è Libriparlanti che genera automaticamente anche la sintesi vocale di ogni testo digitato. Il vantaggio di questo sw è la facilità d’uso. Gli strumenti a disposizione sono facilmente intuitibili, inoltre si hanno due prodotti collegabili con un unico sw con un notevole risparmio di tempo nella fase di preparazione.

Cosa fa il docente

In laboratorio. Indica ai bambini il file su cui lavorare e li assiste nei problemi tecnici.

In classe – spiega, chiarisce, fornisce il materiale per riprodurre le situazioni problematiche e con delle domande stimolo invita a verbalizzare le azioni.

PRODOTTO:
 stampa del report delle risposte della verifica costruita con libri parlanti.

Riproduzione concreta (con materiale)e relativa fotografia o disegno delle situazioni presentate per la costruzione del cartellone dell’addizione.

Cosa fa l’alunno

Apri i file indicati – legge i materiali – risolve il test di verifica

TEMPI:

2h

Fase 1.4

C'era una volta una bella bambina. Tutti la chiamavano Cappuccetto Rosso.
 Un giorno la mamma di Cappuccetto Rosso gli dà una basket di panini dalle
 forme strane per portarli dalla nonna che è malata.
 Quando al suo caso viene il pazzo diavolo, riprende il suo cesto e si va a fare.
 Prepara il cestino

Quanti panini per la nonna? →

Per ogni cibo decidiamo un simbolo

Ridisegniamo il cestino con i simboli

Quanti panini per la nonna?

(metti in fila i panini e contali - usa i simboli)



Qual è l'operazione giusta?

$3+5=$	$5-3=$	$3+7+5+1=$
--------	--------	------------

Descrizione della fase

In classe – L'insegnante riprende la fiaba di Cappuccetto Rosso (su cui stanno lavorando anche in Inglese). Legge o fa ascoltare il primo pezzo del testo. Stimola i bambini a preparare il cestino a C.R. scegliendo tra i cibi disposti nella pagina. La strategia è ancora di tipo direttivo, poiché si vuole avviare i bambini al percorso di soluzione dei problemi. Prima fase la rappresentazione grafica, prima pittorica e via via sempre più simbolica.

Funzione della tecnologia

SW della Lim, permette facilmente di organizzare semplici attività dove i bambini possono manipolare gli oggetti (immagini)

Cosa fa il docente

Fa vedere/ascoltare la fiaba
 Stimola i bambini alla ricerca dei cibi esatti, invita i bambini a comporre il cestino, invita i bambini a riprodurre sul quaderno il lavoro fatto.
PRODOTTO REALIZZATO:
 pagina di notebook completata
 riproduzione del lavoro sul quaderno

Cosa fa l'alunno

Rispondono alle domande, compongono il cestino, riproducono il lavoro sul quaderno

TEMPI:

2H

Fase 1.5

Inseriamo qui i dati raccolti.....
Scriviamo ciò che abbiamo trovato nei gruppi e cerchiamole con il software

3 persone
4

2 percorsi
1 caccia
1 SIGNORA

Continuate la storia descrivendo quante cose o persone o animali incontra nel bosco.....



Decidele come organizzare il lavoro nel gruppo per trascrivere tutti i dati. Possiamo vedere il filmato 3 volte max.


ANIMALI | 1 LUPO
6 | 2 FAR
2 UCC
1 PESCE

NEL BOSCO
CAPPUCETTO
INCONTRA
1 LUPO, 2 FARFALLE,
2 UCCELLINI
E 1 PESCE.
QUANTI ANIMALI
VEDE IN TUTTO?
RISOLVO

DATI:
1= LUPO ✓
2= FARFALLE ✓
2= UCCELLINI ✓

6 FIBRE

Descrizione della fase	Funzione della tecnologia
<p>In classe – torniamo sulla fiaba di cappuccetto rosso e visioniamo un breve filmato. I bambini nei gruppi scrivono i dati che rilevano nel percorso del bosco (filmato) e lo scrivono alla lavagna. Anche in questa fase la didattica direttiva si intreccia con quella collaborativa perseguendo sempre la finalità di una costruzione attiva della conoscenza.</p>	<p>Sw della LIM con le funzioni “cattura” per creare immagini adatte e “toolkit interattivo multimediale” per generare stimoli interattivi. Editor di immagini (Paint shop) funzione Stamp dalla tastiera.</p>
Cosa fa il docente	Cosa fa l'alunno
<p>Rilegge con gli alunni le indicazioni di lavoro. Risponde ad eventuali domande. Modera gli interventi alla LIM dei bambini.</p> <p>PRODOTTO: Due pagine di notebook, costruite collaborativamente.</p> <p>TEMPI: 1H</p>	<p>Guarda il filmato. Collabora alla stesura dell’elenco dei dati nel gruppo. Scrive alla lim, genera le immagini e le abbina ai dati scritti.</p>

Fase 1.6	
<div data-bbox="188 293 651 719" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Ora prova tu..... lancia i dadi, scegliamo tre dati e con questi inventa un problema sul tuo quaderno.</p>  </div>	
Descrizione della fase	Funzione della tecnologia
<p>In classe – Verifica finale individuale</p> <p>In questa fase ogni bambino si mette alla prova individualmente. Si parte da un momento comune, (LANCIO DEI DADI SULLA LIM PER INDIVIDUARE I DATI DA USARE) in cui si stabiliscono e si chiariscono le fasi del lavoro che ognuno svolgerà sul proprio quaderno</p>	<p>SW della LIM – Toolkit interattivo multimediale. In questo caso la LIM oltre alle funzioni già elencate ha lo scopo di evitare l'uso di fotocopie. Ciò oltre a un risparmio economico permette una visione comune del lavoro, ma il fatto di doverla ricopiare individualmente sul quaderno, rinforza la riflessione e la metacognizione del lavoro che si sta compiendo. La possibilità di generare, comunque immagini di ogni pagina, permette di stampare le singole pagine ad uso di bambini con BES.</p>
Cosa fa il docente	Cosa fa l'alunno
<p>Legge col bambino le consegne. Risponde ad eventuali domande, mentre gira tra i banchi.</p> <p>Prodotto: Testo di un problema</p> <p>Tempi: 1h</p>	<p>Lancia i dadi- registra i dati- lavora individualmente sul quaderno.</p>

Fase 2

Il docente utilizza diverse applicazioni a seconda dello stile cognitivo degli studenti.

[Per chi ha l'ipad è possibile realizzare un contenuto con ipad (con Book Creator o uso di altri strumenti)]

Per la fase 2 indicare: le tempistiche, il luogo dove si svolge la lezione (laboratorio, classe,...), le modalità di utilizzo delle tecnologie, la spiegazione dell'attività, la tipologia di valutazione.

Premessa - La realizzazione pratica di semplici ricette in classe rappresenta sempre un momento di apprendimento importante. E' un'attività che richiede "competenze di tipo logico matematico, ma anche estetico e linguistico. I colleganti disciplinari possibili riguardano quindi quello linguistico Italiano e/o inglese) quello scientifica (alimentazione, sensi) quello logico matematico su cui ci focalizzeremo in questa lezione.

L'elenco delle risorse e degli strumenti

Ipad – Lim – Collegamento internet

App: **Ibrainstorm- Cookie doodle - Popplet lite - Puppet Pals HD - Book creator**

Fogli – quaderni – Ingredienti ricotta – bilancia – misurini – contenitori

Tempi : Quattro lezioni (un mese circa)

OBIETTIVI matematici:

Saper effettuare misurazioni di peso e capacità con unità di misura arbitrarie e/o convenzionali

Saper esplicitare una procedura realizzata praticamente

Conoscere e ampliare il proprio lessico (in italiano e in inglese)

OBIETTIVI informatici/digitali

Saper utilizzare semplici programmi: Ibrainstorm – Book creator-

Saper salvare con coscienza il proprio lavoro

Saper riutilizzare i file salvati

VALUTAZIONE:

Verranno valutati:

le mappe che esplicitano la procedura (SUFF.= procedura essenziale, con pochi passaggi, fondamentali per la realizzazione della ricetta; BUONO= procedura più dettagliata nei passaggi ; OTTIMO= procedura dettagliata e molto chiara nelle operazioni da svolgere).

Lo "show" realizzato con Puppet Pals (SUFF.= show essenziale, con pochi passaggi, fondamentali per la realizzazione della ricetta; BUONO= show più dettagliata nei passaggi ; OTTIMO= shw dettagliato e molto chiaro nelle operazioni da svolgere e nel prodotto finale,(la ricetta scelta) realizzata.).

L'E-Book realizzato con book creator (SUFF.= e-book essenziale, con poche pagine fondamentali per la realizzazione della ricetta; BUONO= e-book più dettagliato nei passaggi ; OTTIMO= e-book dettagliato e molto chiaro nelle operazioni da svolgere e nel mostrare il prodotto realizzato).

Fase 2.1	
Descrizione della fase	Funzione della tecnologia
In classe- si sperimenta dal vivo la realizzazione di una semplice ricetta (per la nostra classe lo spunto verrà dal libro "Operazione ciambella" di A. Bernardini)	In questa fase la tecnologia ci serve per documentare- quindi con Ipad o telefonino o fotocamera digitale fotograferemo le fasi di lavorazione della ns ciambella
Cosa fa il docente	Cosa fa l'alunno
<p>1- Alla lim proietta la ricetta: ingredienti e procedimento.</p> <p>2- Procura gli ingredienti e gli strumenti di misura (bilancia e/o misurini) e invita i bambini a venirci a prendere nelle dosi giuste</p> <p>Con la funzione tendina, rivela le singole fasi, via via che i gruppi la hanno realizzata, della ricetta proiettata.</p> <p>Con la funzione "macchina fotografica" isola le parti di testo che indicano i dati numerici</p> <p>Li riorganizza graficamente sulla LIM come mappa mentale e/o con lo schema impostato per la soluzione di problemi.</p> <p>PRODOTTO: Piccole ciambelle (realizzate seguendo un'unica ricetta proiettata con la LIM) da cuocere nel forno della mensa. Mappa /macchina delle operazioni fatte riprodotta individualmente sul quaderno, copiando quella generata insieme sulla LIM</p> <p>Tempi: 2h</p>	<p>Nei piccoli gruppi gli alunni vanno via via al tavolo dell'insegnante a prendere gli ingredienti e li predispongono sul proprio tavolo per realizzare le fasi illustrate.</p> <p>2) riproduce sul quaderno la mappa realizzata con la LIM e la relativa sequenza di operazioni effettuate</p>
Fase 2/2	
Descrizione della fase	Funzione della tecnologia
<p>Su Ipad collegato alla LIM apriamo l'applicazione Cookie Doodle e realizziamo una ricetta (composizione- cottura decorazione).</p> <p>(se Ipad non è collegato alla Lim possiamo mostrare un filmato come quello in http://www.youtube.com/watch?v=jFcS9aEj2mQ&feature=related</p>	<p>Cookie Doodle - Questa app lavora attraverso il processo di addizione (aggiunta e miscela degli ingredienti, ritaglio (sottrazione) delle forme, cottura e decorazione)</p> <p>Ma stimola anche la riflessione sul concetto di misurazione e di unità di misura).</p>
Cosa fa il docente	Cosa fa l'alunno
<p>Stimola e guida gli alunni, attraverso le azioni possibili, a realizzare una delle ricette presenti nell'APP</p> <p>Prodotto: ricette realizzate e salvate</p> <p>TEMPI: 1H</p>	<p>A turno i bambini vengono alla LIM e realizzano la ricetta scelta (3/5 bambini ogni ricetta)</p>

Fase 2.3	
Descrizione della fase	Funzione della tecnologia
<p>Nei piccoli gruppi ricostruiscono le tappe sperimentate per realizzare la ricetta-</p> <p>Ogni gruppo dispone di un Ipad o net book con applicazioni tipo Ibrainstorm</p>	<p>Ibrainstorm – è una APP che ci permette di appuntare attraverso dei post-it le varie fasi realizzate. I vari post-it appuntati sulla lavagna possono essere poi spostati e organizzati secondo la sequenza temporale o qualsiasi altro criterio utile al nostro obiettivo.</p> <p>Popplet lite permette di costruire una mappa delle azioni effettuate e salvarle in formato jpg.</p>
Cosa fa il docente	Cosa fa l'alunno
<p>Osserva e sostiene il lavoro dei gruppi (mentoring e coaching)</p> <p>Via via scarica le immagini inviate via mail e compone alla LIM una pagina con le procedure.</p> <p>PRODOTTO:</p> <p>1step. Immagine della procedura (l'intero brainstorming= fondo con tanti post it viene salvato dal programma come unica immagine)</p> <p>2step: pagina alla LIM con tutte le procedure (immagini dei vari brainstorming)</p> <p>TEMPI:</p> <p>2H</p>	<p>A piccoli gruppi: Sui post it di Ibrainstorm annota le varie fasi. Le riordina. Le salva come immagine e le invia per mail all'insegnante, che scarica l'allegato e lo incolla nella nuova pagina della LIM</p>
Fase 2/4	
Descrizione della fase	Funzione della tecnologia
<p>A verifica del lavoro svolto, utilizzo le varie mappe costruite nei gruppi possono costituire una vera e propria "scenografia" per ricostruire la ricetta già sperimentata. La ricostruzione, permette ai bambini di verificare se le fasi descritte sono esatte, se è mancato qualche passaggio, se i dati rilevati sono completi ecc</p> <p>Prodotto:SHOW – un cartone animato che riproduce la preparazione della ricetta</p> <p>TEMPI:</p> <p>2h (prodotto finito- la fase più lunga riguarda il reperimento e il caricamento delle immagine. La realizzazione del cartone animato verrà effettuata in 10-15minuti)</p>	<p>Puppet Pals HD è un'App estremamente semplice da usare che permette di realizzare in modo semplicissimo piccoli "show" con i personaggi e le ambientazioni scelte dal bambino</p>
Cosa fa il docente	Cosa fa l'alunno
<p>Osserva e sostiene il lavoro dei gruppi mentoring e coaching)</p>	<p>Ricerca e carica le immagini utili per il suo "Show".</p> <p>Procede alla realizzazione del filmato.</p>

Fase 2.5	
Descrizione della fase In questa fase tutti gli elaborati dei singoli gruppi vengono raccolti in un e-book. Ogni gruppo ha a disposizione un Ipad con l'app. BOOK CREATOR	Funzione della tecnologia Book creator permette di creare libri in cui inserire in modo intuitivo immagini, testi e suoni
Cosa fa il docente	Cosa fa l'alunno
Osserva e sostiene il lavoro dei gruppi (mentoring e coaching) Spiega i passaggi di costruzione del libro a chi non li ha intuiti. Predispone (se necessario) le immagini in un drop box di classe. Spiega e mostra come recuperarle. Imposta già il link diretto di accesso a drop box su ogni Ipad PRODOTTO: E-BOOK. Operazione ciambella in 2b TEMPI. ALMENO 2H (i tempi più lunghi servono per recuperare le immagini)	Ogni gruppo inserisce il proprio lavoro nel libro creato: Operazione... ciambella in 2B- Recupera le immagini da utilizzare da drop box (se non sta usando lo stesso I pad con cui ha generato le immagini stesse). Inserisce le immagini e i testi.