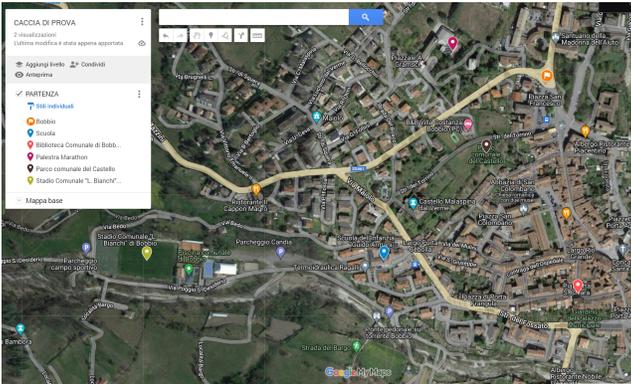


TITOLO	<b>Mappiamo il territorio</b>		
INSEGNANTE/I AUTORE/I	Vittoria Volterrani, Lina Cannone  Adattamento a cura di Barbara Baldi, Federica Longo, Chiara Olivieri, Maria Rosa Rechichi, Anna Scarpulla, Emilia Sera		
POLO/ ISTITUZIONE SCOLASTICA / RETE DI SCUOLE	EFT Nazionale		
IMMAGINE			
DIDASCALIA	Mappatura del territorio		
ABSTRACT	L'attività "Mappiamo il territorio" coinvolge alunni nell'esplorazione dei dintorni della scuola per mappare punti di interesse. Dopo aver analizzato diversi tipi di mappe, gli alunni usano mappe satellitari e cartacee per identificare i luoghi d'interesse, registrarne dettagli e foto. Le attività includono anche calcoli di distanze e l'uso di coding per sviluppare competenze digitali. L'attività culmina nella creazione di mappe arricchite e personalizzate con immagini generate dall'Intelligenza Artificiale.		
ORDINE DI SCUOLA destinatari	<input checked="" type="checkbox"/>	Scuola primaria	
ETA' DESTINATARI	<input checked="" type="checkbox"/>	6-8	
	<input checked="" type="checkbox"/>	9-11	
CAMPO DI ESPERIENZA / DISCIPLINA	<input checked="" type="checkbox"/>	Geografia	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Tecnologia	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Matematica	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Italiano	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Educazione civica	
TAG	#Geolocalizzazione	#Outdoor	#STEM
DIGCOMP 2.2 Rif. Quadro EU delle Competenze Digitali per i Cittadini	<input checked="" type="checkbox"/>	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	
	<input checked="" type="checkbox"/>	2. Comunicazione e collaborazione	
	<input checked="" type="checkbox"/>	3. Creazione di contenuti digitali	
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (Rif. RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EU del 22 maggio 2018)	<input checked="" type="checkbox"/>	Competenza alfabetica funzionale	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Competenza digitale	

<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI EDUCAZIONE CIVICA (Rif. DM 183/2024)</p>	<p>PRIMO CICLO</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.</p>			
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p>	<p>Al termine dell'attività gli studenti saranno in grado di: esplorare il territorio circostante, identificare e mappare punti di interesse, utilizzare mappe digitali e cartacee, sviluppare competenze di orientamento, osservazione e misurazione, calcolare distanze attraverso strumenti analogici e digitali, applicare principi di coding per la progettazione e l'implementazione di artefatti digitali e utilizzare l'Intelligenza Artificiale per rielaborare creativamente gli spazi osservati, favorendo così competenze trasversali di problem-solving e lavoro di gruppo.</p>			
<p>DURATA</p>	<p>4-8 h</p>			
<p>METODOLOGIE</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Service &amp; Outdoor Learning</p>			
<p>DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ STEP BY STEP</p>	<p>Titolo dello step</p>	<p>Descrizione</p>	<p>Risorse e materiali</p>	<p>Setting DAULA</p>
	<p>ORGANIZZIAMOCI</p>	<p>Il docente divide la classe in gruppi da 3 ed assegna un ruolo ad ogni membro (fotografo, navigatore, segretario).                      Predispone un account per ogni gruppo che sarà utilizzato per l'accesso alle app.</p>	<p>Applicativi di geolocalizzazione (es. OpenStreetMap, Google Maps, MyMaps)</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Frontale</p>
	<p>SCOPRIAMO LE MAPPE</p>	<p>Gli alunni esplorano vari tipi di mappe e lavorano sulle scale operando ingrandimenti e riduzioni.</p>	<p>Mappe cartacee                      Squadre e righelli</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Partecipato</p>
	<p>AL SATELLITE ALLA REALTÀ</p>	<p>L'insegnante consegna ad ogni gruppo un tablet e una mappa cartacea della zona esplorata prima. La classe va all'esterno. Ogni gruppo utilizza la mappa e guida gli altri al P.O.I. indicato dal docente.</p>	<p>Tablet                      Mappe cartacee</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo</p>
	<p>MAPPE INTERESSANTI</p>	<p>Ogni gruppo scatta 2 o 3 foto ad ogni P.O.I. e prende appunti su dettagli del luogo e inserisce il P.O.I. sull'applicativo di geolocalizzazione.</p>	<p>Tablet                      Applicativo di geolocalizzazione</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo</p>
	<p>FINALIZZIAMO LA MAPPA</p>	<p>In classe, ogni gruppo arricchisce i P.O.I. inserendo le foto scattate e aggiungendo dettagli su ciò che rende ogni punto di</p>	<p>Smartboard                      Tablet o pc                      Applicativo di geolocalizzazione</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Partecipato</p>

		interesse significativo per loro.		
	STIME E MEDIE (APPROFONDIMENTO 1)	I gruppi tornano all'aperto, con la mappa satellitare raggiungono i P.O.I. contando i passi. Misurano i propri passi, stimano le distanze reali e le confrontano con i calcoli digitali dell'applicativo.	Tablet Applicativo di geolocalizzazione Righello o metro laser	<input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	COSTRUIAMO UN CONTAPASSI (APPROFONDIMENTO 2)	Ogni gruppo realizza uno strumento per contare i passi (tabella in cui registrare con una stanghetta ogni dieci passi, app per la misurazione dei passi, scheda programmabile mediante attività di coding)	Carta e penna App contapassi Scheda programmabile (es. micro:bit, Arduino, etc) App per il coding	<input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	IL MONDO CHE VORREI (APPROFONDIMENTO 3 AI)	L'insegnante presenta un'app di IA per creare immagini e spiega i prompt. I gruppi elaborano prompt per migliorare i P.O.I. con nuove immagini, che vengono aggiunte alle mappe accanto alle foto reali.	Smartboard Strumenti di IA per creare immagini Applicativo di geolocalizzazione	<input checked="" type="checkbox"/> Partecipato
PERSONALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA Suggerimenti per l'inclusione e l'accessibilità	<input checked="" type="checkbox"/> Approccio multilingue <input checked="" type="checkbox"/> Uso di strumenti alternativi per studenti con disabilità, come mappe ad alto contrasto, mappe tattili, o strumenti per chi ha difficoltà motorie, app con funzionalità di lettura per chi ha difficoltà visive. <input checked="" type="checkbox"/> Uso del metodo CAA <input checked="" type="checkbox"/> Assegnazione dei ruoli equa			
STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE E LA RIFLESSIONE FORMATIVA	<input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del processo <input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del prodotto <input checked="" type="checkbox"/> Diario di bordo individuale <input checked="" type="checkbox"/> Diario di bordo di gruppo <input checked="" type="checkbox"/> Smart Feedback <input checked="" type="checkbox"/> Check list			
LICENZA	Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0 DEED)			
PER APPROFONDIRE: UN CONSIGLIO FORMATIVO SU SCUOLA FUTURA	<a href="#">MOOC Innovamenti Metodologie 2 - ID 239218</a>			