

Istituto Comprensivo Grosseto 4
Progetto cl@ssi 2.0
“Il mondo intorno a noi”

Documentazione finale del progetto Cl@ssi 2.0
realizzato dalle classi IV^B e V^A
della Scuola Primaria di Via Einaudi
negli anni scolastici 2014/15 e 2015/16



L'utilizzo sistematico degli strumenti tecnologici nella didattica quotidiana ha permesso di

- **Incidere sulla motivazione allo studio e sui processi di apprendimento**
- **Lavorare in maniera collaborativa**
- **Favorire la capacità di espressione e di comunicazione**
- **Indagare la propria realtà scolastica e l'ambiente circostante (la scuola, il quartiere, la città e il territorio)**
- **Imparare ad usare la rete in modo corretto e sicuro per accedere alle risorse che essa offre.**
 - **Selezionare in modo accurato materiale e informazioni reperite da varie fonti.**
 - **Costruire percorsi personalizzati e mantenere la continuità tra il lavoro di classe e quello della famiglia.**
- **Pubblicare e documentare.**

STRUMENTI

Google Apps for education è una suite gratuita di applicazioni per l'email e la collaborazione, progettate specificamente per istituti scolastici e università.

Esempio: *studente01@grosseto4online*



Google Classroom

Google Inc. Istruzione

3 PEGI 3

i L'app è compatibile con alcuni dei tuoi dispositivi.

Aggiungi a lista



Documenti Google

Google Inc. Produttività

3 PEGI 3

i L'app è compatibile con alcuni dei tuoi dispositivi.

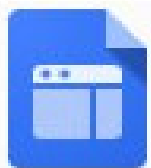


Presentazioni Google

Google Inc.

Crea e modifica presentazioni ovunque ti trovi.

★★★★★



Sites

Aree di lavoro
condivise per classi
e docenti



Google Inc. Produttività

3 PEGI 3

i L'app è compatibile con tutti i tuoi dispositivi.

GOOGLE CLASSROOM:

piattaforma per gli utenti di Google Apps for Education, che permette di creare, distribuire e correggere compiti;

Gli studenti possono lavorare da qualsiasi dispositivo, anche da casa, ed i docenti possono vedere chi ha svolto i compiti e chi no, fornire feedback in tempo reale e assegnare voti direttamente in Classroom.

The screenshot displays the Google Classroom interface. On the left, a grid of subject cards is visible, including GRAMMATICA (21 studenti), Laboratorio classe 2.0 (21 studenti), GEOMETRIA (22 studenti), SCIENZE (21 studenti), MATEMATICA (21 studenti), and Sistema solare (21 studenti). The main area shows a detailed view of an assignment titled 'RESTITUISCI' worth 10 points. A list of students and their scores is shown:

Studente	Punteggio
Studente Dieci	10/10
Studente Dodici	9/10
Studente Due	9/10
Studente Nove	6/10
Studente Otto	8/10
Studente Quattordici	8/10

Below the list, a grid of assignment submissions is shown, each with '2 attachments Restituito' (2 attachments Returned) and a student profile picture.

Laboratori con i tablet

Oltre ad utilizzare i tablet nell'orario curricolare come supporto alla quotidiana attività didattica, nelle due classi, come previsto dal progetto cl@ssi 2.0, sono stati svolti due laboratori con un esperto esterno:

- **Le piante intorno a noi.** (classe IV^AB)
- **Dal mondo vegetale il cibo che nutre.**
(classe V^AA)

Inoltre è stato svolto un laboratorio di **Coding** gestito dagli insegnanti di classe e completato autonomamente a casa.

Le piante intorno a noi:

Itinerario metodologico didattico:

- Ricerca delle piante nell'ambiente circostante: scuola, città, campagna
- Mappatura delle varie piante individuate
- Documentazione delle osservazioni svolte
- Predisposizione di una scheda informativa e condivisione del file su Google Drive
- Ricerca su internet di notizie e contenuti multimediali su ciascuna pianta individuata, citazione delle fonti.
- Realizzazione di un elaborato navigabile e interattivo su [StorymapJS](#)

Le piante intorno a noi:

Itinerario metodologico didattico:

- Ricerca delle piante nell'ambiente circostante: scuola, città, campagna
- Mappatura delle varie piante individuate
- Documentazione delle osservazioni svolte
- Predisposizione di una scheda informativa e condivisione del file su Google Drive
- Ricerca su internet di notizie e contenuti multimediali su ciascuna pianta individuata, citazione delle fonti.
- Realizzazione di un elaborato navigabile e interattivo su [StorymapJS](#)

Dal mondo vegetale il cibo che nutre:

ricerca di ricette locali a base di piante

- Uso alimentare delle piante
- Ricerca di ricette tramite interviste o sulla rete
- Trascrizione e illustrazione di ricette
- Analisi e descrizione delle proprietà nutritive degli alimenti utilizzati (Creazione grafici sul sito ChartGo)
- Pubblicazione contenuti sulla bacheca [Padlet](#)
- Creazione di un breve quiz sull'alimentazione attraverso la risorsa [web Kahoot](#).

Coding

Quando affrontiamo un problema o abbiamo un'idea spesso intuimmo la soluzione ma non siamo in grado di formularla in modo operativo per metterla in pratica, il pensiero computazionale è proprio questo:

la capacità di immaginare e descrivere un procedimento costruttivo che porti alla soluzione.

Il coding sviluppa il pensiero computazionale e l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi.
Come docenti abbiamo iscritto le due classi al sito
Programma il futuro



Ciascun alunno accedendo con il proprio nome, ha svolto il Corso2 rivolto a studenti delle scuole elementari, dove si possono creare programmi per risolvere problemi e sviluppare giochi interattivi o storie da condividere.



Alcune delle creazioni
sono state condivise su Padlet



Al termine
delle 20 ore
di corso
abbiamo
rilasciato un
attestato
firmato dalla
Dirigente.