

A. *TITOLO DELL'ESPERIENZA*

**I viventi ed il loro habitat**

B. *ABSTRACT*

Realizzazione di una ricerca collegando le scienze (i 5 regni) con geografia (gli ambienti) ed informatica (motori ricerca e presentazioni).

C. *PROVINCIA* Brescia *COMUNE* Castegnato

D. *DENOMINAZIONE DELL'ISTITUTO/SCUOLA*

ISTITUTO COMPRENSIVO PADRE VITTORIO FALSINA - SCUOLA  
SECONDARIA DI PRIMO GRADO PASCOLI

E. *NOME DEL DIRIGENTE* Elia Ravelli

F. *URL DEL SITO DELLA SCUOLA* [www.iccastegnato.it](http://www.iccastegnato.it) per accedere direttamente al  
file: <http://www.iccastegnato.it/drupal52/node/389>

G. *DOCENTE REFERENTE DELL'ESPERIENZA*  
Stefania Piccioli, scienze matematica ed informatica

H. *ALTRI DOCENTI COINVOLTI*  
Palola Magri, italiano storia geografia ed informatica

*I. TIPO DI ESPERIENZA*

I.1. Rispetto alle discipline

MONODISCIPLINARE

PLURIDISCIPLINARE scienze geografia informatica

I.2. Rispetto alla fonte (prassi di studio)

FONTE STATICA

FONTE DINAMICA

FONTE MISTA

I.3. In vista di verifica

ORALE

SCRITTA

ESAMI

CLASSE/I COINVOLTE Secondaria di primo grado: classe prima

## IL CONTESTO

L'esperienza verrà condotta alla metà del 2° quadrimestre, in una classe prima, dove gli alunni hanno avuto la possibilità di familiarizzare con la LIM soprattutto durante le lezioni di matematica e, in collaborazione con la Biblioteca comunale, hanno imparato come si svolge una ricerca, che non è da intendersi come atto di semplice copiatura, ma presuppone una precisa programmazione di studio ed una riorganizzazione delle informazioni acquisite.

Nello specifico la ricerca permette allo studente di:

- ◆ acquisire un metodo di indagine;
- ◆ apprendere informazioni in modo attivo su argomenti e problematiche;
- ◆ sviluppare la capacità di raccogliere informazioni e di confrontarle;
- ◆ sviluppare la capacità di rielaborare in modo personale dati ed informazioni.

Alla luce di questi prerequisiti fondamentali, l'esperienza che si intende realizzare si pone l'obiettivo di guidare i ragazzi a prendere coscienza delle prassi di studio individuali che portano alla comprensione ed alla memorizzazione dei contenuti proposti.

Con il supporto della LIM e l'ausilio delle slides sarà ancora più efficace la fissazione delle conoscenze.

● L'insegnante di geografia, nel corso del primo quadrimestre, ha guidato gli alunni alla **conoscenza degli strumenti per analizzare gli spazi terrestri (strumento insegnante)** e, nello specifico, gli ambienti europei: immagini (fotografie, immagini da satellite e dallo spazio in genere, riprese televisive...), carte geografiche, dati statistici, grafici, testi (descrizioni di luoghi e relazioni di viaggi, studi su aspetti specifici dei territori...), internet come strumento di ricerca e di aggiornamento...).

Obiettivo finale del percorso triennale sarà l'acquisizione di un metodo geografico che, prendendo avvio dalla localizzazione dell'ambiente, li guiderà nell'osservazione, nell'elaborazione e nello studio delle caratteristiche dei diversi paesaggi, che sono frutto dell'influenza reciproca di elementi fisici ed antropici. **Al termine della classe prima affrontano lo studio di un argomento geografico consultando l'atlante e ricavando dalla lettura delle carte geografiche e tematiche le prime informazioni.**

- **L'insegnante di scienze ha presentato agli alunni i 5 Regni.**
- **Le insegnanti di informatica hanno insegnato l'utilizzo di impress.**

Con questa esperienza si chiede ai ragazzi di realizzare una breve presentazione interdisciplinare su un essere vivente di uno dei 5 regni ed il suo habitat naturale.

## “I CHI “

Insegnanti e alunni

## “I PERCHÉ “

- **Conoscere il rapporto fra un “appartenente” ai 5 Regni e il suo ambiente naturale.**
- **Stimolare i ragazzi ad un apprendimento più accattivante partendo da interessi personali.**
- **Stimolare i ragazzi ad effettuare semplici collegamenti tra le discipline affrontate.**
- **Aumentare la capacità di osservazione e concentrazione.**
- Valorizzare ogni alunno attraverso l'assunzione di compiti e responsabilità.
- Sviluppare l'autonomia decisionale e rafforzare l'autostima nell'ambito del lavoro di gruppo.
- **Potenziare il processo di metacognizione.**
- **Sviluppare le competenze relazionali e linguistiche.**
- **Trasmettere una cultura ambientale che, attraverso lo studio dei diversi ambienti, della fauna e degli insediamenti umani, educhi al rispetto ed alla conservazione dei beni ambientali.**

#### “I DOVE”

- Aula LIM, laboratorio di informatica, biblioteca, aula scolastica e a casa per sviluppare l’esperienza e studiare.

#### “I QUANDO”

- 8 ore complessive nell’arco di un bimestre.

#### “I COSA”

- Geografia: ambienti europei
- Scienze: i cinque regni
- Informatica: Impress

#### “I COME”

- **Introduzione da parte degli insegnanti degli argomenti**
- Formazione dei gruppi per le ricerche
- **Scelta dell'essere vivente a piacere**
- **Controllo che l'habitat fosse un ambiente (marino, montano...) europeo, tramite consultazione del loro libro di testo, del dizionario e di altri testi monografici presenti in classe**
- **Cambio della scelta se non rispondente ai parametri richiesti.**
- **Guida-coordinamento dei docenti affinché i prodotti finali presentino tutti e 5 i Regni**
- **Condivisione di una schema guida elaborato in classe con la LIM tipo nome dell'essere regno di appartenenza, caratteristiche del regno, classificazione (regno, specie...), habitat, localizzazione geografica, caratteristiche fisiche e climatiche, eventuali curiosità. Descrizione delle prassi seguite: Tipi di materiali raccolti e dove, eventuale suddivisione dei compiti all'interno dei gruppi, tempi e luoghi della realizzazione. Ripartizione del lavoro in funzione della presentazione ai compagni.**
- **Ripercorrere il progetto svolto in collaborazione con la Biblioteca Comunale:**
  - **Procedono alla raccolta di materiale: libri, enciclopedie, siti internet, riviste, giornali, documenti, immagini...**
  - **selezionano le informazioni sottolineando i dati principali.**
  - **Rielaborano le informazioni catalogandole secondo lo schema concordato.**
  - **Elaborazione delle slides in cui inserire tutte le informazioni.**
- **Lavoro in cooperative-learning**
- **Momento narrativo:**
- **Esposizione della presentazione al resto della classe con la LIM.**
- **Si invitano gli alunni ad esprimere una valutazione personale dell’esperienza, sia in riferimento al lavoro di gruppo, sia all’organizzazione dei contenuti ed alle conoscenze acquisite: i punti di forza ed i punti deboli di questa esperienza.**

#### “I QUANTO”

- Nulla

#### GLI ESITI / I PRODOTTI

- Presentazioni multimediali realizzate dai ragazzi a sintesi delle attività svolte.