

Alla scoperta dei veri supereroi: esplorazione digitale nella scuola primaria

Riepilogo	
Oggetto/disciplina	Inglese
Tema	Storie vere
Fascia di età	5-6
Argomento principale	Supereroi straordinari
Concetti chiave	<ul style="list-style-type: none">● Lingua● Alfabetizzazione digitale● Leggendo e scrivendo● Pensiero critico

obiettivi formativi	
<ul style="list-style-type: none">● Introduci i giovani studenti al concetto di supereroi.● Promuove la creatività e l'immaginazione.	<ul style="list-style-type: none">● Familiarizzare gli studenti con gli strumenti digitali di base.

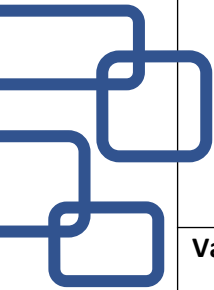
Attrezzatura/materiale necessario	
<ul style="list-style-type: none">● Computer o tablet con accesso a Internet.	<ul style="list-style-type: none">● per disegnare o colorare (carta, pastelli, pennarelli).

- Proiettore o maxi schermo per attività di gruppo.

- Accesso a contenuti digitali relativi ai supereroi (video, immagini, storie online).

Schema della lezione

Fase della lezione	Durata	Descrizione
Riscaldamento	10 minuti	<ul style="list-style-type: none"> - Inizia la lezione chiedendo agli studenti se sanno cos'è un supereroe. Incoraggiateli a condividere ciò che sanno. - Mostra alla classe immagini o piccoli filmati di famosi supereroi, come Superman, Spider-Man o Wonder Woman, e chiedi agli studenti se riconoscono qualcuno di loro.
Principale attività	10 minuti	<p>Narrativa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Condividi con la classe una breve storia di supereroi adatta all'età. Puoi trovare libri di fiabe digitali o video online. - Coinvolgi gli studenti ponendo domande sulla storia, ad esempio "Quale pensi sia il superpotere del supereroe?" o "In che modo il supereroe ha aiutato le persone?"
	15 minuti	<p>Attività creativa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fornisci a ogni studente un foglio di carta e alcuni materiali per disegnare. - Chiedi agli studenti di disegnare il proprio supereroe e descrivere i loro superpoteri. Incoraggiateli a usare la loro immaginazione. - Al termine, chiedi a ogni studente di condividere con la classe il nome e il superpotere del proprio supereroe.
	10 minuti	<p>Esplorazione digitale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riunisci gli studenti attorno a un computer o tablet con accesso a Internet. - Mostra loro un breve video animato di supereroi o un semplice gioco online a tema supereroi adatto alla loro età. - Successivamente discuti del video o del gioco, ponendo domande come "Cosa ti è piaciuto del supereroe nel video?" oppure "Quali sfide ha dovuto affrontare il supereroe?"
	5 minuti	<p>Conclusione</p>



		<ul style="list-style-type: none">- Riassumi la lezione chiedendo agli studenti cosa hanno imparato sui supereroi.- Sottolinea l'idea che i supereroi aiutano le persone e rendono il mondo un posto migliore.- Incoraggia gli studenti a continuare a esplorare i supereroi a casa con i loro genitori.
Valutazione	5 minuti	<ul style="list-style-type: none">- La valutazione per questa fascia di età può essere informale, ad esempio osservando la loro partecipazione all'attività creativa e il loro impegno durante la lezione.

Conclusioni e Raccomandazioni

- Ricorda di mantenere la lezione leggera, interattiva e adatta all'età, poiché i bambini di 5 anni hanno una capacità di attenzione breve e hanno bisogno di opportunità per attività pratiche. Questo programma di lezioni mira a introdurli al mondo dei supereroi incorporando strumenti digitali per migliorare l'esperienza di apprendimento.
- Fornire ai genitori un elenco di libri o video a tema di supereroi adatti all'età che gli studenti possano esplorare a casa.
- Incoraggia i genitori a impegnarsi in discussioni sui supereroi con i loro figli.

Il materiale è sviluppato nell'ambito del progetto Erasmus+ *PreEdTech - Improving the Pedagogical and ICT skills of Pre-School Teachers and Educators in the Digital Era* , numero della convenzione di sovvenzione: 2021-1-RO01-KA220-SCH-000027894.

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette esclusivamente il punto di vista dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



**Co-funded by
the European Union**

Sito web del progetto www.preedtech-project.eu

