

## Esplorare i sogni futuri con gli strumenti digitali

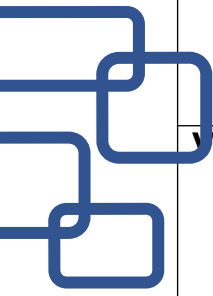
Riepilogo	
<b>Oggetto/ disciplina</b>	Linguaggio e comunicazione
<b>Tema</b>	Cosa vorrei essere/Lavoro
<b>Fascia di età</b>	5-6
<b>Argomento principale</b>	Una storia/poesia/discussione/gioco libero sull'argomento
<b>Concetti chiave</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Interattività</li><li>● Strumenti digitali</li><li>● Creatività</li></ul>

obiettivi formativi	
<ul style="list-style-type: none"><li>● Introdurre gli studenti agli strumenti e ai dispositivi digitali consentendo loro di esprimere ciò che vogliono fare da grandi in modo creativo e interattivo</li></ul>	

Attrezzatura/materiale necessario	
<ul style="list-style-type: none"><li>● Tablet o computer con app o</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Giochi e app interattivi adatti all'età</li></ul>

siti Web educativi adatti all'età ● Materiale artistico (pastelli, carta, matite colorate , ecc.)	● Proiettore o schermo per attività di gruppo
--	---

Schema della lezione		
Fase della lezione	Durata	Descrizione
Riscaldamento	10 minuti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inizia la lezione discutendo gli strumenti e i dispositivi digitali in termini semplici, come tablet e computer, e come possono essere utilizzati per divertimento e apprendimento.</li> <li>- Chiedi agli studenti cosa vogliono fare da grandi e spiega che oggi potranno esplorare questi sogni utilizzando gli strumenti digitali.</li> </ul>
Principale attività	20 minuti	<b>Arte digitale: "Futuro me"</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fornisci a ogni studente un tablet o un computer con un'app di disegno adatta all'età.</li> <li>- Chiedere agli studenti di disegnare un'immagine di se stessi come di ciò che vorrebbero fare da grandi (ad esempio, un medico, un pompiere, un insegnante, un astronauta).</li> <li>- Incoraggiali ad aggiungere dettagli sulla professione dei loro sogni e ad usare la loro creatività.</li> </ul>
	15 minuti	<b>Gioco interattivo di "esplorazione della carriera".</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riunisci gli studenti in un gruppo e proietta un tablet o lo schermo di un computer per mostrare un gioco o un'app educativa relativa a diverse carriere (ad esempio, un gioco in cui possono fingere di essere uno chef, uno scienziato o un musicista).</li> <li>- Lascia che gli studenti esplorino a turno queste carriere virtuali e discutano dei loro ruoli preferiti.</li> </ul>
	20 minuti	<b>Creazione di una presentazione digitale "Sogno futuro".</b>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fornisci agli studenti tablet o computer una semplice app o software di presentazione.</li> <li>- Chiedi loro di creare una presentazione digitale che mostri la futura professione dei loro sogni. Possono includere immagini, testo e, se possibile, la propria voce.</li> <li>- Dopo aver creato le loro presentazioni, incoraggia gli studenti a presentare i loro sogni alla classe o a un piccolo gruppo.</li> </ul>
<b>Valutazione</b>	10 minuti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riunisci gli studenti e discuti ciò che hanno imparato e creato utilizzando gli strumenti digitali.</li> <li>- Chiedi loro quali sono i loro sogni futuri e perché hanno scelto quelle professioni. Ribadire l'importanza dell'uso della tecnologia sia per il divertimento che per l'apprendimento.</li> </ul>

### Conclusioni e Raccomandazioni

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Questo programma di lezioni mira a rendere l'apprendimento divertente e interattivo per gli studenti, consentendo loro di esplorare i propri interessi e aspirazioni future introducendoli agli strumenti digitali. Come per qualsiasi attività digitale, garantire la sicurezza e l'adeguatezza all'età degli strumenti e dei dispositivi utilizzati durante la lezione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Incoraggiare i genitori a esplorare con i propri figli a casa siti Web o app adatti all'età relativi alle future professioni dei sogni dei bambini.</li> </ul>
---	---

**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](http://www.preedtech-project.eu)

