

AUTOSTRADA DELLE API

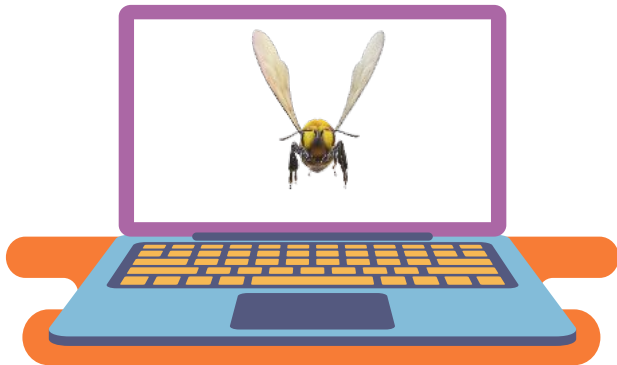
Educazione civica

Classi PRIME scuola primaria

IC Mappano

Anno scolastico 2023/2024

Docenti: Aimone Secat F., Smario M.,
Bortolato S., Alleri S., Picatto A.,
Ruggiero R., Fontana G.





Una divertente
attività
interdisciplinare!



AREA LINGUISTICO-ESPRESSIVA: ITALIANO, INGLESE, STORIA- ARTE

“PHOTON UN’APE ROBOT MOLTO CURIOSA”

Inventare una storia utilizzando degli strumenti multimediali.

Riflettere sull’importanza della lingua quale elemento adattabile ai diversi cambiamenti linguistici avvenuti nel tempo. Oggi in particolar modo attraverso l’uso dei nuovi strumenti tecnologici.

Spiegare con semplice terminologia la vita delle api. «THE BEES»: General information.



AREA MATEMATICO- SCIENTIFICO-TECNOLOGICO – GEOGRAFICO E IRC “LE API: RISORSA FONDAMENTALE PER LA SUSSISTENZA DEL MONDO”

Conoscere gli insetti impollinatori e attuare comportamenti responsabili creando spazi adeguati e praticando autonomamente azioni di salvaguardia dell’ambiente. Apprezzare la Natura in tutte le sue forme e prendersene cura.

Inventare percorsi con l’utilizzo del Coding.

METODOLOGIE



BRAINSTORMING



USCITE SUL
TERRITORIO



STORY
TELLING



AUTOVALUTAZIONE



DEBATE

PROGETTAZIONE AREA LINGUISTICO-ESPRESSIVA



Lettura di libri sulla vita
degli insetti
impollinatori



Produzione del racconto:

"PHOTON
UN'APE ROBOT MOLTO CURIOSA"



Attività musicale: recita
di fine anno tratta dal
libro «Accipolline»



Costruzione di un grande libro
sugli insetti impollinatori per
esposizione alla giornata
della biodiversità



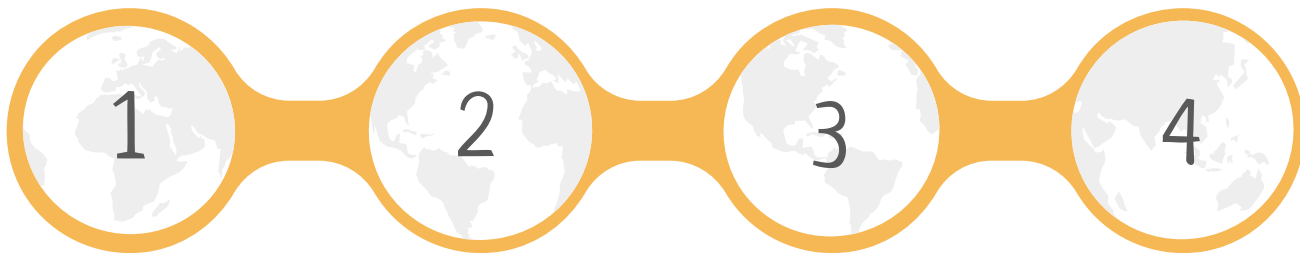
PROGETTAZIONE AREA MATEMATICO-SCIENTIFICA



La vita delle api.
Semine di fiori negli spazi della scuola



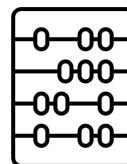
Attività multimediali:
CODING



Obiettivi Agenda 2030:
uscite didattiche per
sperimentazione



Giochi matematici a
tema



Attività trasversali

Progetto di Musica
"Orchestrando"

Ed. Civica e giornata della Biodiversità

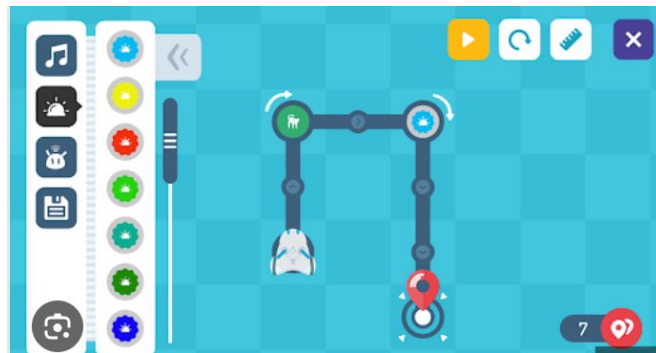


Progetto di continuità con la
scuola dell'infanzia: creazione del
Memory delle api

Progetto biblioteca con scelta di
letture a tema

Uscita finale:
apicoltura in
Cascina Lai

STRUMENTI ED ELABORATI

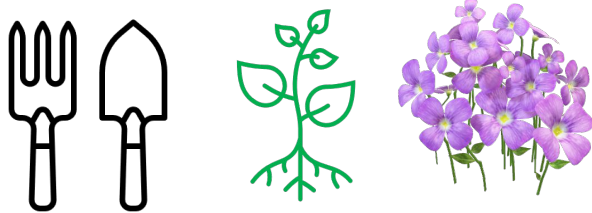


Attività di Coding e Storytelling



Percorso di con
con scuola dell'in
gioco a
Memory del

Lecture



Attività di giardinaggio
per corridoio delle Api



GIARDINAGGIO OUTDOOR E INDOOR





ELABORATI DEI BAMBINI

AREA LINGUISTICO- ESPRESSIVA



PHOTON UN'APE ROBOT MOLTO CURIOSA



Nel paese di Cibernetica viveva Photon, un'ape robot molto curiosa che amava scoprire sempre cose nuove.

Purtroppo, però non poteva volare, perché non aveva le ali; era programmata solo per girovagare per la sua città e non poteva allontanarsi troppo, per evitare pericoli.

Intorno alla città si estendeva un meraviglioso bosco con piante alte fino al cielo.

Ogni giorno Photon si spingeva fino alla periferia della città, guardava il bosco e pensava che un giorno o l'altro sarebbe riuscito ad esplorarlo.

Doveva solo trovare il modo di ricaricarsi il più possibile per affrontare il lungo cammino nel bosco. Il momento buono arrivò, quando vide il filo di una ricarica ben inserita nella presa della parete esterna dell'ultima casa al bordo del bosco.

Si nascose sotto la siepe, si infilò lo spinotto nella presa ed attese che si completasse la carica, poi attraversò velocemente un prato e si inoltrò nel bosco.

Photon aveva un po' di paura, perché ogni tanto sentiva degli strani rumori, ma non si perse di coraggio e continuò per la sua strada.



Alla fine del bosco si ritrovò davanti dei grandi prati attraversati da un fiume dalle acque chiare. Oltrepassò il bel ponticello e in fondo al prato vide una graziosa casetta di pan di zenzero.



Guardò all'interno e vide una brutta vecchiaia che la invitava ad entrare.

Il robottino fu tentato dal profumo dei dolci, ma poi gli venne in mente una terribile fiaba e prima che la strega si avvicinasse alla porta..., scappò via.

Il robottino fu tentato dal profumo dei dolci, ma poi gli venne in mente una terribile fiaba e prima che la strega si avvicinasse alla porta..., scappò via.



Attraversò di corsa un prato e arrivò davanti ad un castello; entrò piano piano e salì fino alla torre.

All'improvviso apparì un enorme fantasma che fece un urlo agghiacciante.

L'apina fuggì velocissima dal castello, attraversò un recinto, ma non fece in tempo a fermarsi e cadde a testa in giù nello stagno.

Che brutto guaio!

Tutti i suoi circuiti si stavano bagnando e lei rischiava di andare a fondo per sempre.



Così con le poche forze che le rimanevano, ingranò la retromarcia e uscì dallo stagno appena in tempo, prima che i circuiti si spegnessero.

Era in un prato e lì rimase ferma al sole, sperando di asciugarsi in fretta prima di notte.

La notte, però, arrivò in fretta e il robottino, non potendo fare nulla, si addormentò e sognò..... Che cosa sognò?

Quale sarà il finale della storia?

Dimmelo tu!



AREA MATEMATICO- SCIENTIFICA



PHOTON UN'APE ROBOT MOLTO CURIOSA PERCORSO DI CODING



Il percorso che abbiamo inventato:

- L'ape Photon parte in F4
- Poi va in E4
- Poi entra nel bosco in E3
- Poi va in E2
- Poi passa il ponte in D2
- Va in C2
- Arriva alla casetta Pan di zenzero in C1
- Va in B1
- Entra nel castello in B2
- Incontra il recinto in A2
- Continua il percorso in A3

Creazione dei percorsi

