

<b>Tcognome di ciascuno:</b> Marchi	<b>Nome:</b> Rossana
<b>Titolo:</b> In giro per Londra	<b>Tempo :</b> 4 ore
<b>Soggetto:</b> Inglese	
<b>Scopo:</b> Patrimonio culturale e vita reale	
<b>Elementi chiave del CS:</b> Decomposizione; Riconoscimento di modelli; Astrazione; Progettazione di algoritmi	
<b>Gruppo di età :</b> 7 <sup>th</sup> alunni, 12-14 anni	
<b>Situazioni di apprendimento:</b> discussione in classe, lavoro di gruppo	<b>Tipo di attività:</b> attività digitali, apprendimento cooperativo, problem solving
<b>Materiali:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Computer portatile</li> <li>● Modello di grafico</li> </ul>	<b>Risorse:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Spazio di lavoro</li> <li>● Strumenti di Google</li> <li>● Software di presentazione</li> <li>● Video su Londra</li> <li>● Scratch (software per la creazione di mappe interattive)</li> </ul>

### Sviluppo dell'apprendimento:

#### Definizione del problema:

Come possiamo pianificare in modo efficace un viaggio virtuale a Londra, sfruttando la tecnologia, il patrimonio culturale e i suoi punti di riferimento?

**Istruzioni: (15 minuti)**

#### Introduzione a Londra

- Guarda un breve video sui monumenti iconici, sulla storia e sulla cultura di Londra.
- Discuti le attrazioni principali, come la Torre di Londra, Buckingham Palace e il Big Ben.

#### Prova di valutazione preliminare

##### 1.DECOMPOSIZIONE (45 minuti)

Suddividi l'obiettivo generale di scoprire Londra in compiti e attività più piccoli e gestibili.

- **Dividetevi in gruppi di 3-4 studenti.**
- **Scegli un tema o un interesse specifico:**
  - Storia e monarchia
  - Arte e Cultura
  - Cibo e acquisti
  - Londra moderna
- **Ricerca:**
  - Utilizza risorse online come Google, Wikipedia e siti Web ufficiali del turismo per raccogliere informazioni sul tema scelto.
  - Identifica punti di riferimento, musei o quartieri specifici correlati al tuo tema.
- **Crea un itinerario virtuale:**
- Utilizza uno strumento digitale come Google Maps o un software di presentazione per pianificare un itinerario virtuale.

- Includere:
  - Attività quotidiane
  - Metodi di trasporto
  - Tempo stimato per ogni attività
  - Considerazioni sul bilancio

## 2. RICONOSCIMENTO DEL MODELLO (15 minuti)

Aiuta gli studenti a riconoscere modelli e punti in comune nel patrimonio culturale, nei punti di riferimento e

- Incoraggiateli a identificare gli elementi ricorrenti nelle mappe, come strade, punti di riferimento e punti di interesse.
- Sollecitare gli studenti a notare i modelli nel modo in cui gli strumenti tecnologici possono aiutare nella pianificazione e nell'esplorazione.

## 3. ASTRAZIONE (concentrarsi sulla parte importante di un problema, filtrando i dettagli non necessari)

- Informazioni essenziali astratte su Londra, compreso il suo patrimonio culturale, i suoi monumenti e punti di interesse.
- Sottolineare l'importanza di astrarre le capacità di lettura della mappa, come comprendere simboli, linee e colori.
- Evidenziare l'uso di dispositivi e strumenti tecnologici come astrazioni di risorse del mondo reale per facilitare l'informazione e il recupero.

## 4.

## PROGETTAZIONE DI ALGORITMI (creare una sequenza di istruzioni passo passo per risolvere il problema)

- Guida gli studenti nella progettazione di algoritmi o piani passo passo per creare i loro personali itinerari di visita.
- Fornire istruzioni su come utilizzare in modo efficace Google Maps e altri strumenti tecnologici.
- Incoraggiare gli studenti a formulare algoritmi per trovare informazioni sul patrimonio culturale e pianificare percorsi all'interno della città.

### Esempio:

#### Passaggio 1: Introduzione a Google Maps

- Inizia presentando agli studenti Google Maps e le sue funzionalità.
- Spiega come Google Maps può essere uno strumento prezioso per pianificare percorsi, trovare punti di interesse e città come Londra.

#### Fase 2: Identificazione dei siti del patrimonio culturale

- Fornisci un elenco dei siti del patrimonio culturale di Londra, come il British Museum, la Torre di Londra e Westminster.
- Chiedere agli studenti di scegliere almeno tre siti del patrimonio culturale che desiderano visitare.

#### Fase 3: ricerca e raccolta di informazioni

- Guida gli studenti alla ricerca di ciascun sito selezionato, inclusa la sua storia, il suo significato e i suoi punti di interesse.
- Incoraggiarli a trovare informazioni da fonti online affidabili o siti Web ufficiali.

#### Passaggio 4: formulazione di algoritmi

- Aiuta gli studenti a formulare algoritmi per pianificare la loro visita a ciascun sito.

Ecco un algoritmo di esempio per visitare il British Museum:

Algoritmo per visitare il British Museum:

1. Inizia dalla stazione della metropolitana di Londra più vicina.
2. Cammina fino al British Museum.
3. All'arrivo, controlla gli orari di apertura e i biglietti d'ingresso (se applicabili).
4. Esplora le mostre del museo, iniziando da quelle di maggior interesse.
5. Trascorri almeno due ore esplorando il museo.
6. Prendi appunti o foto di manufatti e reperti di interesse.
7. Esci dal museo e procedi verso la destinazione successiva del tuo itinerario.

#### Passaggio 5: pianificazione del percorso con Google Maps

- Insegna agli studenti come utilizzare Google Maps per pianificare i percorsi tra le destinazioni e il punto di partenza.

- Dimostrare come inserire i punti di partenza e di arrivo, selezionare le modalità di trasporto (pubblico) e visualizzare i tempi di viaggio stimati.

#### **Passaggio 6: creazione di itinerari**

- Chiedi agli studenti di creare i loro itinerari personali, tra cui:
- L'ordine in cui intendono visitare i siti del patrimonio culturale.
- Tempi di viaggio stimati tra i siti.
- Pause pranzo o altre attività previste.
- Incoraggiali a utilizzare Google Maps per visualizzare i loro percorsi e i tempi di viaggio stimati.

#### **Fase 7: Presentazione e riflessione**

- Chiedere agli studenti di presentare i loro itinerari alla classe, spiegando le loro scelte e gli argomenti.
- Incoraggiare la discussione e il feedback sul piano di ogni studente.
- Rifletti sull'uso dei principi del pensiero computazionale nella pianificazione dell'itinerario.

#### **Valutazione:**

- **Valutazione formativa:** osservare il coinvolgimento degli studenti durante le discussioni, il lavoro digitale.
- **Valutazione sommativa:** valutare la qualità dei percorsi degli studenti, le loro presentazioni e l'applicazione dei principi del pensiero computazionale applicati.

#### **Differenziazione:**

- **Per gli studenti avanzati:** sfidali a creare itinerari più complessi, incorporando fattori aggiuntivi e interessi specifici.
- **Per gli studenti in difficoltà:** fornire guida e supporto più strutturati, suddividendo i compiti in fasi.

#### **Sensibilità culturale:**

- Garantire che le risorse e le attività siano culturalmente appropriate e rispettose delle diverse prospettive.
- Incoraggiare gli studenti a considerare il significato storico e culturale dei siti che scelgono di visitare.

#### **Prova di valutazione**

##### **Risultati attesi**

- Capacità di leggere e creare mappe
- Utilizzo di dispositivi e strumenti tecnologici
- Miglioramento delle capacità comunicative in una lingua straniera
- Creazione di un itinerario personale di Londra
- Migliorate capacità di cooperazione con i pari

**Note:** la presentazione di Londra da un video e successivamente da un testo scritto mi ha permesso di soddisfare i miei obiettivi di apprendimento. Il pensiero computazionale mi ha fornito gli strumenti necessari per guidare gli studenti alla creazione di un itinerario.

NOME	QUANDO È	PERCHÉ È	DOVE È	COME PUOI
------	----------	----------	--------	-----------

	STATO COSTRUITO	FAMOSO		OTTENERLO