

ELEMENTI DESCRITTIVI GENERALI
Progetto Di(gi)mondi
scheda di progettazione
ISTITUTO COMPRENSIVO SENIGALLIA MARCHETTI

Titolo dell'unità di lavoro: IL MONDO DELLE IMMAGINI

Obiettivi: Sviluppare abilità e competenze sull'uso pragmatico di contenuti digitali.

Classe di riferimento: PRIME E SECONDE SCUOLA PRIMARIA

Discipline: ITALIANO, ARTE E IMMAGINE, STORIA ,GEOGRAFIA, SCIENZE, TECNOLOGIA E INFORMATICA.

Autori: Bucari S., Crescia A.- Gambadori F.- Romagnoli M. Manna.M

OBIETTIVI FORMATIVI

- + Promuovere esperienze formative di successo.
- + Acquisizione della consapevolezza del sé.
- + Comunicare, costruire semplici e brevi eBook con i loro racconti imparando e giocando.
- + Sviluppo del potenziale creativo degli alunni attraverso attività che li stimolino a rielaborare,ricombinare e modificare immagini, disegni...
- + Acquisizione della discriminazione tra azione reale e virtuale.
- + Favorire lo sviluppo di una coscienza critica dei linguaggi iconici e audiovisivi.
- + Sostenere l'interesse e la curiosità degli alunni diversificando la proposta didattica di tipo espressivi e tecnologico.
- + Creare relazioni stabili tra scuole di diversi Paesi (Italia-Sierra Leone) con lo scopo di stimolare un cambiamento nelle capacità comunicative relazionali degli alunni di entrambi i Paesi.
- + Sviluppare una dimensione multiculturale attraverso la narrazione di semplici storie e favole locali e la valorizzazione delle somiglianze e delle differenze.
- + Sperimentare funzionalità più evolute nell'uso della LIM consentendo agli alunni di raggiungere livelli di padronanza e di applicazione di conoscenze e abilità in diverse aree di apprendimento.
- + Sviluppare l'abitudine a collaborare e a lavorare in gruppo.
- + Stimolare la capacità di comunicare e di raggiungere delle decisioni comuni.

OBIETTIVI SPECIFICI

- + Favorire l'esplorazione delle immagini attraverso esperienze pratiche
- + Ascoltare e comprendere il significato globale di un testo narrativo, individuandone gli elementi essenziali
- + Manipolare testi narrativi
- + Inventare storie
- + Ideare e realizzare dei prodotti multimediali

FASE 1
NOVEMBRE-DICEMBRE- GENNAIO

TIPO E DESCRIZIONE ATTIVITA'

La prima fase prevede la lettura e/o visione di fiabe e favole classiche; l'analisi degli elementi narrativi della fiaba; produzione di storie fantastiche realizzate dagli alunni. Gli alunni di seconda realizzeranno le storie, che leggeranno, tramite skipe, ai compagni di classe prima. Questi realizzeranno le immagini relative

Cosa fa il docente

- Progetta le attività
- Orienta la scelta dei testi da leggere
- Facilita la comprensione delle sequenze
- Modera gli interventi
- Manipola e crea il testo con i ragazzi

Cosa fa l'alunno:

- Scrive il testo.
- Illustra le sequenze principali del racconto.

FASE 2
FEBBRAIO- MARZO

TIPO E DESCRIZIONE ATTIVITA'

Discussione in classe sul valore dell'amicizia, presentazione ai bambini dell'adesione della scuola al progetto interculturale "JENEBA'S MATES". Letture di fiabe, leggende e miti italiane e della Sierra Leone. Analisi e letture degli elementi narrativi delle fiabe: personaggi, ambienti...

Con il supporto della LIM e dello scanner, dopo aver digitalizzato le immagini, il docente guida i bambini nella realizzazione di semplici e brevi libri con i loro racconti, eBook, tramite il programma dedicato (FLIP BUILDER)

Cosa fa il docente

- Facilita e guida la realizzazione delle immagini
- realizza momenti di condivisione tra le classi coinvolte
- Documenta il lavoro svolto sottoforma di video 'backstage'

Cosa fa l'alunno:

- Digitalizza i disegni.
- Apprende le procedure con i software dedicati.
- Prepara e modifica graficamente i personaggi coinvolti nell'impaginazione.
- Elabora e realizza le impaginazioni sulla LIM.
- Ascolta, si confronta e collabora con il gruppo classe nel prendere decisioni relative alle scelte di realizzazione del lavoro da conseguire.
- Riflette e condivide le proprie impressioni in situazioni di circle-time.

FASE 3
APRILE- MAGGIO

I racconti realizzati, le foto ed i video del backstage vengono montati e masterizzati in un dvd, che sarà poi riconsegnato ai veri autori di tutto il percorso: "I bambini".

I video vengono condivisi e raccolte le riflessioni di confronto sui contenuti dei cartoni normalmente visti in TV.

Tecnologie e contenuti digitali da utilizzare:

LIM, PC, scanner, software di collegamento ipertestuale, fotocamera, stampante, webcam

Metodologie da utilizzare:

Classi aperte omogenee, eterogenee per età, working group, cooperative learning, brain storming, lezioni frontali

Di quali strumenti e quali risorse ho bisogno:

LIM, PC, fotocamera digitale, scanner, stampante, webcam e software di collegamento ipertestuale.