

Progetto di riferimento AREA 3 : SUCCESSO FORMATIVO/INNOVAZIONE	
AZIONE: "CLASSI APERTE ORIZZONTALI"	
Classi seconde scuola primaria G. Marconi	
Laboratorio di classe aperta: Il digital Storytelling	
<p>Il progetto risponde all'esigenza di ampliare l'offerta formativa in funzione dei bisogni cognitivi individuali. Vogliamo stimolare un rapporto attivo – creativo con il libro e trasmettere il piacere della lettura. La metodologia delle classi aperte, l'organizzazione di gruppi di alunni per livelli di competenze, facilita la risposta alle richieste dei diversi stili cognitivi. L'incontro dei ragazzi provenienti da classi diverse offre occasione di confronto, socializzazione, integrazione, inclusione e la possibilità di interagire. La pratica che noi proponiamo, il digital storytelling, coinvolge gli alunni in diverse attività: lettura, rappresentazione grafica, costruzione degli ambienti in 3D, uso di strumenti tecnologici. Si propone Storytelling come strategia didattica costruttivista, in un contesto di apprendimento attivo, situato, significativo, intenzionale e riflessivo.</p>	
Competenza chiave	Criteri/evidenze osservabili
Comunicazione nella lingua madre	Utilizzare la lingua per comunicare in vari contesti (lettura, comprensione del testo, conversazione)
Competenza tecnologia.	Usare materiale manipolativo per creare, inventare Creare uno storyboard Saper utilizzare il linguaggio di programmazione
Competenza digitale	Usare Scratch per la realizzazione dello stroytelling Usare software per creare un ebook
Consapevolezza ed espressione culturale	Osservare e spiegare ambienti, fatti, fenomeni. Rappresentare fatti e fenomeni osservati attraverso l'uso di diversi linguaggi: verbale, grafico, sonoro, multimediale. Impegnarsi per portare a compimento il lavoro. Partecipare con consapevolezza ai vari momenti educativi proposti. Rispettare le regole condivise collaborando e confrontandosi con gli altri.
Imparare ad imparare	Utilizzare quanto appreso in nuove situazioni Sapersi misurare con le novità e risolvere i problemi
Competenze sociali e civiche.	conoscere una storia tradizionale <ul style="list-style-type: none"> • collaborare all'interno del gruppo con compagni di classi diverse, in piccoli gruppi e a coppie • sapersi confrontare con diverse modalità operative • saper interagire, socializzare e confrontarsi con compagni di classi diverse
Obiettivi specifici di apprendimento	
<ul style="list-style-type: none"> - Stimolare un rapporto attivo-creativo e costruttivo con il libro - Trasmettere il piacere della lettura - Comprendere una storia - Esplorare le potenzialità di una storia attraverso il gioco - Favorire gli scambi di idee fra lettori - Ricostruire la storia con varie tecniche: disegno, argilla, teatro, in TD, digitale - Incrementare l'autostima e la motivazione all'apprendimento. - Sperimentare attività di peer tutoring - Sperimentare attività di peer collaboration - Saper applicare le modalità operative del coding in maniera trasversale a tutte le discipline o alle situazioni problematiche della vita quotidiana. - Imparare a lavorare divertendosi. - Stimolare il pensiero creativo 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi - Acquisire un linguaggio di programmazione - Rappresentare la storia con musica e canti - Realizzare ritmi anche con le parti del corpo
Destinatari	Alunni delle classi seconde
Tempi	Novembre / maggio; tutti i mercoledì dalle 14.00 alle 16.30
Docenti conduttori	Carlomagno Nicolina Rosaria, Ielpo Carmina, Lauletta Maria Teresa, Piesco Rosanna
Discipline	Italiano, motoria, musica, matematica, tecnologia, arte e immagine, educazione alla cittadinanza
Esperienze da attivare	Letture della favola di Biancaneve. Rappresentazione grafica individuale. Formazione dei gruppi per la realizzazione di percorsi: creazione dei personaggi, creazione degli ambienti in TD, uso di Scratch, uso dell'argilla, creazione del teatrino, creazione dell'ebook
Metodologia	<p>Classi aperte: le classi saranno divise in due gruppi, ogni gruppo lavora con il gruppo dell'altra classe. Dopo un periodo di tempo i gruppi si alterneranno per dare a tutti le stesse opportunità. L'impianto costruttivistico dell'attività darà ad ogni alunno la possibilità di costruire conoscenza ed abilità, in un discorso tra pari.</p> <p>Cooperative Learning, modalità di gestione democratica dei gruppi, essenzialmente centrato su gruppi di lavoro eterogenei e costruttivi, sull'effettiva interdipendenza positiva dei ruoli e sull'uguaglianza delle opportunità di successo per tutti.</p>
Strumenti	Quaderni, colori, fogli bristol, creta, fotocopiatrice, stampante, pc, Lim, tablet, software specifico, macchina fotografica, videocamera
Monitoraggio e valutazione	Osservazioni sistematiche in itinere del processo di apprendimento e del contesto nel quale si svolge l'azione. Particolare attenzione sarà rivolta all'atteggiamento del bambino nei confronti della nuova organizzazione, alla competenza comunicativa maturata durante l'esperienza, all'interazione con adulti e compagni all'interno del nuovo contesto nonché all'apprendimento delle varie tecniche operative ed all'elaborazione personale della storia.
Prodotti	Cartellone murale, ebook, teatrino e marionette, Storytelling
Documentazione	Tutto il lavoro sarà consultabile nel blog: http://noituttingioco.blogspot.it/