

# LA GABBIANELLA E IL GATTO CHE LE INSEGNÒ A VOLARE

IC ALIGHIERI KENNEDY

ANTONELLA BISCETTI

# PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

## DESTINATARI

CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA

## DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano  
Educazione all'immagine  
Tecnologia

## LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Laboratorio contenuti digitali..

## COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

Indica qui in un elenco puntato, per esempio:

- capacità di ascolto e rielaborazione di una storia
- essere capace di sintetizzare la storia estrapolandone i momenti significativi (competenza logico-analitica)
- Saper esprimere e comunicare idee ed emozioni attraverso il linguaggio visivo
- Manipolare e trasformare materiali e immagini.
- Esplorare e sperimentare strumenti e tecniche diverse.
- competenza digitale

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo **progettato e preparato** l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

## PASSO 1

**DURATA:** 2 ore

**RISORSE:** libro: la Gabbianella e il gatto che le insegnò a volare

## AZIONI:

- scelta del libro da leggere
- individuazioni delle fasi significative e riproducibili in stop motion
- scelta delle app necessarie per realizzare l'elaborato

**OBIETTIVI:** Avvio attività con la classe

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

**PASSO 1**

**DURATA:** 5

**RISORSE:** libro la Gabbianella e il gatto che le insegnò a volare

## AZIONI:

- lettura del libro
- individuazione dei momenti significativi del racconto (5)
- suddivisione della classe in gruppi (5)
- preparazione dello storyboard

**OBIETTIVI:** Sviluppare le capacità logico-cognitive e di analisi del testo

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

**PASSO 2**

**DURATA:** 1

**RISORSE:** cartoncino A3 pennarelli forbici pongo materiali di recupero, cordoncino, pupazzetti

## AZIONI:

- Preparazione della scenografia
- preparazione dei soggetti

## OBIETTIVI:

- Sviluppare le capacità creative
- Saper manipolare e trasformare materiali e immagini.

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

**PASSO ?**

**DURATA:** 2

**RISORSE:** tablet,, app Stop Motion Studio

## AZIONI:

- Ogni gruppo inizia le riprese delle sequenze in stop motion
- I gruppi si occupano dell'editing con app o software idonei (imovie per iOS o Cyberlink ActionDirector per Android)

**OBIETTIVI:** sviluppare competenze digitali

# RESTITUZIONE E VALUTAZIONE

Raccontiamo, passo dopo passo, come è avvenuta la restituzione e valutazione, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza



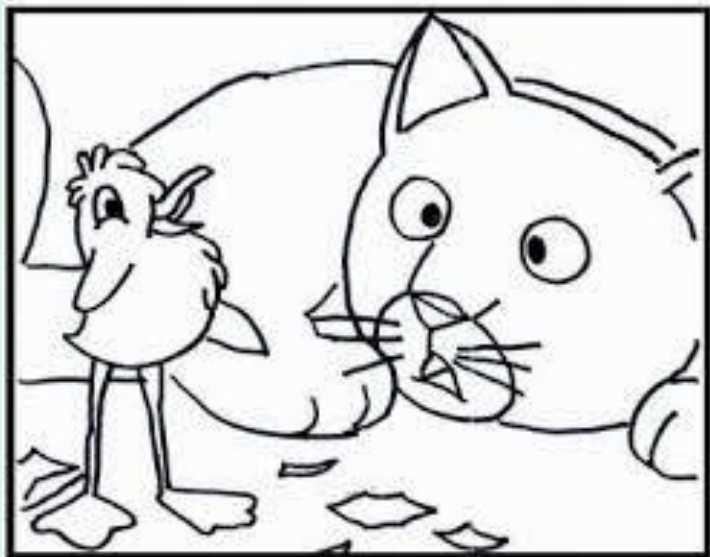
Tutti i gruppi presentano il proprio lavoro ai compagni proiettandolo sulla lim.

Seguono commenti dei compagni e riflessioni suscitate dal lavoro rispetto all'efficacia comunicativa del lavoro prodotto, alle eventuali difficoltà tecniche o organizzative incontrate nella realizzazione.

”



## CONSIGLI



## LICENZA

Indica qui la licenza aperta da attribuire al documento, scegliendo e citando solo una delle seguenti:

- [CC BY-NC-SA](#)