

LINGUAGGIO DIGITALE INTERATTIVO E CREATIVITÀ

Lucia Salari

I.C. Pescara 7

Come trasformare un contenuto didattico in un prodotto interattivo?

Qual è la risorsa fondamentale?

Conoscere il funzionamento di un software apposito?

SFIDA

**OBBIETTIVO 15:
LA VITA SULLA TERRA**

DI: MARGREET DE HEER
TRADOTTO DA: DANIELA MARITINO

15 LA VITA SULLA TERRA

COME PARTE DELL'ECOSISTEMA GLOBALE, OGNUNO DI NOI DEVE PRESERVARE E PROTEGGERE LA VITA DEL PIANETA E DEGLI ANIMALI SULLA TERRA!

RIDURRE LA **DEFORESTAZIONE** E PIANTARE PIÙ ALBERI

COMBATTERE LA **DESERTIFICAZIONE**

PROTEGGERE E PRESERVARE GLI **ECOSISTEMI**

ARRESTARE LA **DEGRADAZIONE** DEL SUOLO

METTERE FINE ALLE MINACCE DELLE **SPECIE IN ESTINZIONE** E PROTEGGERE LA **BIODIVERSITÀ!**

COMICS UNITED NATIONS



Enfatizzare ogni parola chiave
con una animazione



PROGETTAZIONE

Obiettivo: Realizzazione dello story board

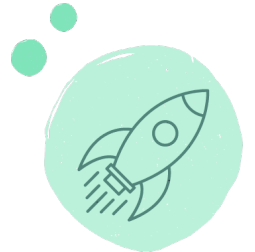
Focus: lasciarsi guidare dalle creatività non pensando troppo ai limiti imposti dagli strumenti



REALIZZAZIONE

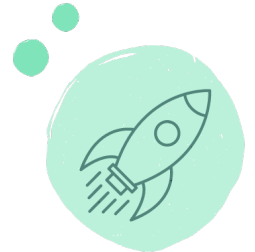
Per realizzare il progetto ho usato il software Pubcoder

Ce ne sono tanti altri (Bookcreator ad esempio)



REALIZZAZIONE

Vediamo la pagina finale:



Grazie dell'ascolto!