

Problemiamo in prima

IC 66 Martiri (pr. S. D' Acquisto) Grugliasco

Concetta Mesi

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

Alunni classe prima scuola primaria

DISCIPLINE COINVOLTE

Matematica
Italiano

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Creazione contenuti digitali

COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

- Analizzare dati della realtà
- Argomentare le scelte
- Partecipare e collaborare nel gruppo dei pari
- Risolvere semplici problemi di esperienza.

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:

Oggetti reperibili in classe (giochini, pupazzi, matite colorate...);
Registratore vocale, Smartphone, App montaggio

AZIONI:

- Formare gruppi
- Reperire oggetti, scelti anche dai bambini stessi e lasciare spazio alla loro creatività per ricavare informazioni
- Preparare lo storyboard

OBIETTIVI:

- Costruire il testo di un problema
- Rappresentare la situazione attraverso le immagini
- Argomentare la situazione a voce

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 2

DURATA: 2 ore

RISORSE: Registratore vocale, smartphone, software montaggio.

AZIONI:

- Registrare note audio che descrivano le immagini in successione
- Fotografare le inquadrature necessarie
- Montaggio con Stop motion
- Montaggio audio con i Movie

OBIETTIVI:

- Imparare ad argomentare leggendo immagini
- Utilizzare strumenti tecnologici

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 3

DURATA: 4 ore

RISORSE:

Oggetti reperibili in classe (giochini, pupazzi, matite colorate...);
Registratore vocale, Smartphone, App montaggio

AZIONI:

- Formare gruppi
- Reperire oggetti, scelti anche dai bambini stessi e lasciare spazio alla loro creatività per ricavare informazioni
- Preparare lo storyboard disegnando su cartoncino
- Registrare note audio che descrivano le immagini in successione
- Fotografare le inquadrature necessarie
- Fare Montaggio con Stop motion e i Movie

OBIETTIVI:

- Imparare ad argomentare leggendo immagini
- Utilizzare strumenti tecnologici

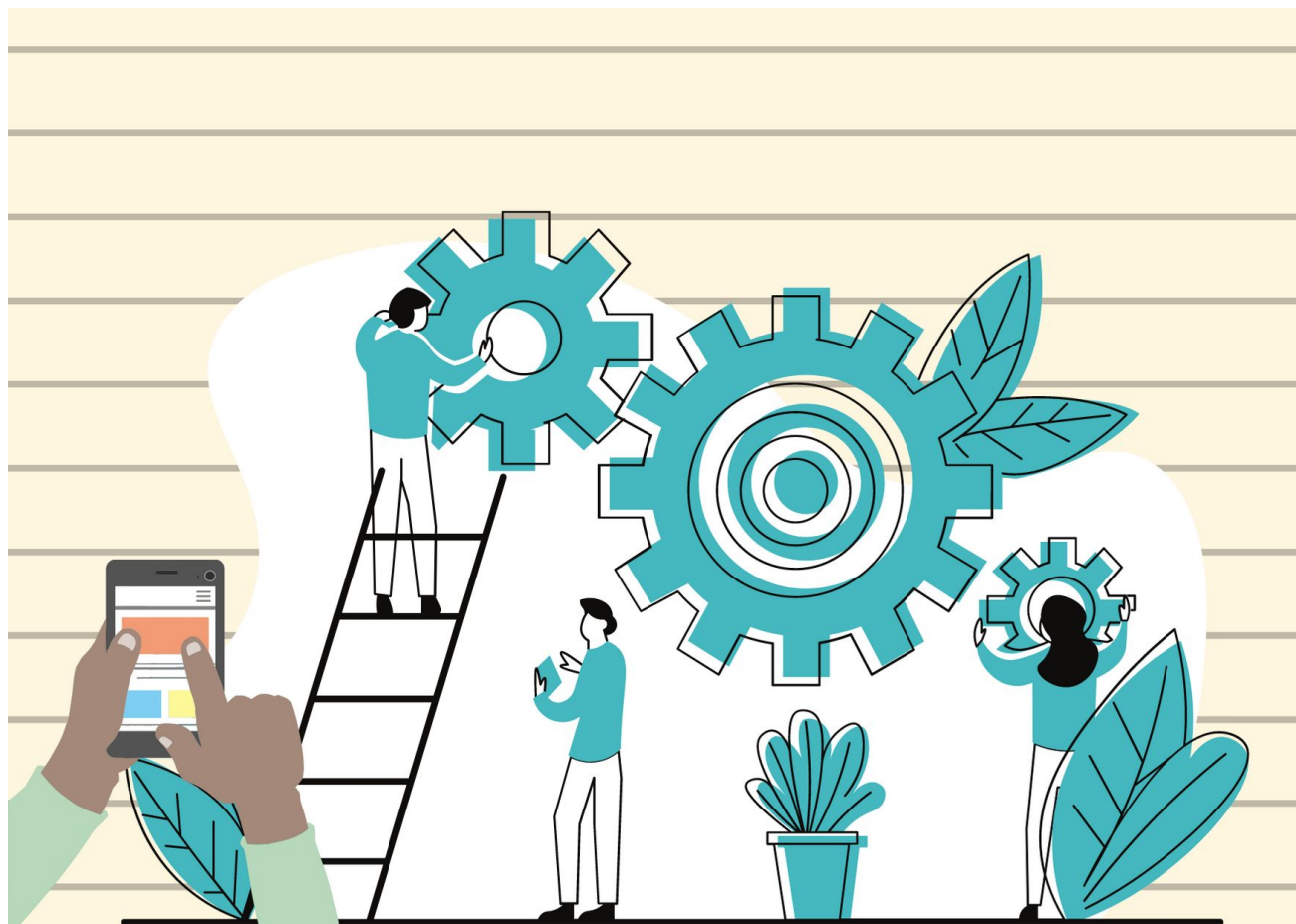
RESTITUZIONE E VALUTAZIONE

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



Gli alunni diventano protagonisti del loro apprendere, giocando e dando spazio ai pensieri logici ed operativi. Si avvicinano alla conoscenza e all'uso di strumenti tecnologici, scoprendone le funzionalità e suscitando interesse per gli strumenti ed i materiali digitali. Risentirsi lascia sbigottiti.





LICENZA



- [CC BY](#)