

# GUIDA PER DOCENTI IN AUTOFORMAZIONE

## COLLABORARE: IL VANTAGGIO DI PROGETTARE ESPERIENZA CREATIVE CON REALTÀ FUORI DALLA SCUOLA

*#Quisfarte2021: progettare, cooperare, creare all'insegna della collegialità*

In questa guida posso imparare:

- A mettere il digitale "a servizio" dell'arte e della multidisciplinarietà
- A promuovere in modo innovativo la capacità di progettazione, co-progettazione cooperazione della classe
- Innovare e includere con la didattica ibrida

### Durata

2 mesi

### Risorse

Opere della Galleria Sabauda

Lim

tablet o notebook a disposizione di ogni alunno

spazi all'aperto

### Ho realizzato

### Un e- book

## PROGETTAZIONE

### Obiettivi

Inquadrare le finalità del progetto didattico in una prospettiva multidisciplinare e con questo ampio respiro condividere e coinvolgere in modo attivo i bambini

Avvicinare i bambini al valore del bello e del patrimonio culturale della propria città

Favorire la progettazione, co-progettazione e collaborazione nel rispetto degli stili di apprendimento

Promuovere percorsi di cittadinanza attiva e di inclusione

Promuovere le soft skills

Realizzare con i bambini un e-book capace di essere contenitore e narratore dell'ampia esperienza formativa

---

## DESCRIZIONE DELLE AZIONI PASSO DOPO PASSO

### Le premesse

L'attività è stata assunta da tutto il team di classe come una mappa di specifiche conoscenze e abilità, di competenze trasversali da favorire, dunque ha interessato la programmazione didattica di quasi tutte le aree disciplinari; Il periodo temporale è stato di circa tre mesi.

Da subito sono stati coinvolti gli allievi in modo attivo e proattivo.

I lavori sono stati svolti in larga parte con la compresenza di almeno due insegnanti

Sono stati individuati degli ambienti di apprendimento idonei: la classe (dotata di Lim). Uno specifico laboratorio dotato di schermo e Smart class con 25 dispositivi mobili. Spazi aperti della scuola. Il territorio, i partner

### I passi

- Illustrare a grandi linee il progetto.
- Proporre un Tour virtuale ai Musei Reali e alla Galleria Sabauda.
- Brainstorming delle esperienze pregresse sia in ambito artistico sia in quello digitale.
- Presentazione delle app da utilizzare attraverso uno schermo grande per spiegare i passaggi e di tablet su cui i bambini operano individualmente.
- Presentazione di una prima carrellata di opere con la Lim: Più nel dettaglio in un'altra giornata.
- Accogliere le sollecitazioni degli allievi, e far loro selezionare liberamente le opere verso le quali mostrano maggiore interesse e curiosità.
- Mettere a disposizione copie cartacee a colori delle opere scelte allo scopo di permetterne la manipolazione e trarne ispirazione creativa.
- Mettere a disposizione i tablet in alcune giornate
- Primo utilizzo delle applicazioni digitali: learning app e Thinglink. Bookcreator. Disposizione a coppie e a gruppi tre (nel rispetto del distanziamento)
- Con la Lim, a misura di bambino, fornire informazioni sulle Creative Commons e sull'importanza della corretta ricerca delle fonti sulla rete: quali foto o video posso utilizzare? Come cercare da immagini Google quelle di libero utilizzo.

- 
- Storyboard del percorso da fare prima su carta e poi su Bookcreator, in base alle aree tematiche emerse (musica, arte, italiano, geografia e territorio)
  - Formazione dei gruppi;
  - Individuazione e attribuzione dei ruoli: ritrattista, fotografo, disegnatore, scrittore, tecnico del suono, ecc.
  - Prestare attenzione alle dinamiche inclusive
  - Una regola sola: tutti dovranno sia usare le app presentate sia contribuire all'impacchettamento dell'ebook
  - Programmare con i bambini le attività a gruppi
  - La settimana: utilizzare contemporaneamente differenti ambienti di apprendimento (classe- laboratorio- spazi aperti) e far turnare i gruppi
  - Procedere, almeno una volta alla settimana, alla condivisione collettiva dell'avanzamento dei lavori.

### **Durata**

Due mesi

### **Risorse**

Brainstorming

Learning app

Thinglink

Bookcreator

Registratori vocali e

fotocamere

Materiali: cartoncini,  
stoffe, materiali di riciclo,  
fogli di rame, tempere,  
pennarelli,

### **Ho realizzato**

Un ebook

---

## **REALIZZAZIONE**

### **Obiettivo**

Realizzare contenuti di diverso tipo: artistici, linguistici, digitali  
Ideare, progettare e realizzare un e-book

### **Descrizione delle azioni passo dopo passo**

- 1) I bambini si dividono in gruppo sulla base dell'opera, dell'ambito e delle attività da loro scelti; qualche piccolo aggiustamento dell'insegnante, se serve equilibrare
- 2) arte, tecnologia, musica, lingue straniere, italiano, geografia e cittadinanza sono gli ambiti di lavoro
- 3) sviluppo dei contenuti a partire dalla conoscenza e dalle sollecitazioni delle opere (i soggetti, i panorami, le ambientazioni, contesto, i dettagli, i colori, ecc.):
- 4) ammodernamenti e rivisitazioni creative di opere, disegni, utilizzo di diverse tecniche e materiali
  - a. scorci di Torino: quadro e realtà a confronto. Scoprire le vedute direttamente sul territorio, fare foto, riflettere sulle comparazioni Questa attività può essere eseguita durante il fine settimana con le

---

famiglie (o in orario scolastico, limitazioni Covid permettendo)

- b. Foto
  - c. Video
  - d. Registrazioni di tracce audio autoprodotte dai bambini in lingua italiana e straniera, musicali
  - e. Attività di italiano: organizzazione delle informazioni recuperate dalle schede dell'opera, creazione di cruciverba digitali,
  - f. Sperimentazioni digitali su app thinglink
- 5) In itinere iniziare a caricare i contenuti su bookcreator in bozza
- 6) Ultima settimana: impacchettamento definitivo delle-book

**Durata**  
2

**Risorse**  
Lim  
Weeschool  
Classroom  
Sito della scuola  
Sito di Riconessioni

---

## CONDIVISIONE

### Obiettivo

In itinere con la classe

In itinere con le altre classi che aderiscono

In itinere con le famiglie tramite Classroom

In occasione della Giornata Europea del Patrimonio Artistico con le famiglie, Musei Reali, Pearson, Riconessioni

### Descrizione delle azioni passo dopo passo

- 1) condivisione con la classe dei contenuti realizzati in progress
- 2) allestimento di uno spazio dove posizionare i lavori realizzati

**Durata**  
2 mesi e su lungo  
periodo

**Risorse**  
Osservazione in itinere  
Contenuti prodotti  
realizzati  
Utilizzo delle conoscenze

---

## VALUTAZIONE

### Obiettivo

Valutare le competenze digitali, linguistiche, espressive e sociali

### Descrizione delle azioni passo dopo passo

- 
- 1) Osservare la capacità di pianificazione e progettazione individuale e nel gruppo
  - 2) Osservare il grado di partecipazione e di gradimento dell'attività
  - 3) Valutare il grado di familiarità nell'utilizzo delle nuove tecnologie
  - 4) Valutare i singoli prodotti e le produzioni di gruppo
- 

### **Strumenti per diventare esperti**

<https://www.thinking.com/login>

<https://learningapps.org/>

<https://bookcreator.com/>

<https://kahoot.com/>

<https://www.mamamo.it/app/toontastic-3d-progetta-cartone-animato/>

Lim, tablet, notebook,

### **Sitografia per diventare esperti**

[www.creativecommons.it](http://www.creativecommons.it)

<https://www.museireali.beniculturali.it/catalogo-galleria-sabauda/>

<https://it.pearson.com/>

<https://www.mamamo.it/educazione-digitale/scuola/>

### **Bibliografia per diventare esperti**

L'arte spiegata ai bambini della scuola primaria- Fabio Speciale

<https://www.ibs.it/ebook/editori/youcanprint>

La storia dell'arte raccontata ai bambini- AAVV - Salani Editore

L'arte di guardare l'arte - Giunti Philippe D'Averio