

L'errore creativo

Istituto Comprensivo "Adelaide Cairoli" Torino

Santi La Rosa Classe 2C A.S. 2018/19

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ



DESTINATARI

L'attività è stata svolta con degli alunni di seconda classe, secondaria di I grado

DISCIPLINE COINVOLTE

Musica, arte, italiano. (Potrebbero essere coinvolte anche le lingue straniere)

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Creazione contenuti digitali

COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

Indica qui in un elenco puntato, per esempio:

- Competenze musicali
- •Competenze linguistica
- Competenza digitale
- Competenze lavoro di gruppo attraverso cooperative learning

PROGETTAZIONE



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.

PASS01

DURATA:

RISORSE: Un pianoforte

AZIONI:

Ho progettato l'attività dopo ave frequentato il laboratorio Creazione contenuti digitali. Ho immaginato la creazione di uno stop motion musicato dai miei ragazzi. Ho cercato per loro una melodia da utilizzare come oggetto musicale.

OBIETTIVI: Valorizzare le competenze musicali attraverso un approccio digitale e creativo.

REALIZZAZIONE



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:

RISORSE:

Strumenti musicali, fogli

AZIONI:

I ragazzi hanno studiato una melodia in tempo di marcia che io avevo dato loro. Hanno poi variato la melodia e costruito un accompagnamento con diversi strumenti (flauti, tastiere, percussioni). Questa marcia è stata poi drammatizzata, associando un testo sillabico per la melodia: questa attività ha potenziato la creatività dei miei alunni e migliorato la memoria durante l'esecuzione della melodia. Così è nata la storia della Formica Ludovica.

OBIETTIVI:

Gli obiettivi di questa fase sono: imparare ad eseguire la melodia e a trattarla come un oggetto su cui lavorare, un fine che diventa mezzo.

PROGETTAZIONE



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:

RISORSE:

Fogli e penna, materiale d'arte, un tablet, strumenti

musicali.

AZIONI:

I ragazzi hanno creato uno storyboard della storia che loro stessi avevano pensato dopo aver lavorato sulla marcia. La tecnologia dello stop-motion è stata suggerita e spiegata da me, anche attraverso esempi raccolti dal web. Dopo aver condiviso la progettazione e la scrittura dello storyboard, i ragazzi si sono divisi i compiti per la produzione del lavoro. Alcuni hanno suonato, altri hanno creato i materiali per realizzare plasticamente i sogetti dello stop-motion, altri erano addetti al controllo e alla regia dei lavori, altri ancora si sarebbero occupati della realizzazione delle foto.

OBIETTIVI: Saper lavorare in cooperative-learning.

PROGETTAZIONE



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 3

DURATA:

RISORSE: Un tablet

AZIONI:

L'ultima fase del lavoro, dopo che tutte le parti erano state realizzate, è stata quella di scattare le foto necessarie per lo stopmotion.

OBIETTIVI: Saper lavorare in cooperative-learning.



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

La valutazione è stata condivisa tra docente e studenti e, quindi, formativa. Ciascuno è stato valutato in base alle attività svolte e alla partecipazione.





