

COSTRUIAMO UN LIBRO DIGITALE

Classe SECONDA C – scuola primaria G.E.PESTALOZZI



CAMPO ESPERIENZA, <u>DISCIPLINA</u> :				
CLASSE/GRUPPO ALLIEVI: interclasse seconde <u>Pestalozzi</u>				
ATTIVITA'/ARGOMENTO: INVENZIONE DI UNA STORIA CHE ABBAIA COME PROTAGONISTA IL PERSONAGGIO DI MILLO. PERCHÉ IL GIGANTE È A TESTA IN GIÙ?				
NUCLEO FONDANTE	CONCETTO - CONOSCENZA - ABILITA' <u>PORTANTE</u> Rif. Programmazione disciplinare → OBIETTIVO - TRAGUARDO	CONCETTI - CONOSCENZE - ABILITA' CORRELATI A QUELLI PORTANTI Acquisiti in precedenza e/o <u>costruiti in parallelo</u>	COMPETENZE <u>TRASVERSALI</u> - (operazioni competenti legate alle competenze disciplinari) ** qui TRE esempi di declinazione di competenze trasversali in operazioni competenti	ATTIVITA' → AZIONI COMPETENTI richieste realizzate dagli allievi
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA ASCOLTO E PARLATO (lingua per narrare, descrivere, creare)	OBIETTIVO Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta. Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.	PREREQUISITI ABILITÀ: - intervenire con pertinenza in un contesto comunicativo rispettando il ruolo di chi parla e di chi ascolta - mantenere il focus attentivo CONOSCENZE: - lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali/informali - Costruzione della frase SVC - Uso dei connettivi temporali	OSSERVARE - immagini e opere d'arte - testi narrativi - domande CONFRONTARE - immagini - caratteristiche di opere d'arte - nuove e vecchie conoscenze - opinioni - testi narrativi propri e altrui COMPNDERE - le regole di comportamento - nessi e relazioni - le regolarità insite nella stesura di un testo narrativo - le consegne	RACCONTO ORALE DELLA STORIA CREATA - l'alunno partecipa alla discussione collettiva - l'alunno ascolta gli interventi altrui - l'alunno è capace di interiorizzare i suggerimenti e creare nuove idee SCRITTURA A COPPIE DI UN RACCONTO - L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità richieste dalla stesura di un testo narrativo - L'alunno media e si confronta con i compagni
SCRITTURA	Produrre semplici testi funzionali, narrativi e descrittivi legati a scopi concreti (per utilità personale, per comunicare con altri, per ricordare, ecc.) e connessi con	ABILITÀ: - Saper utilizzare il linguaggio per narrare e per descrivere - Disponibilità lessicale di connettivi, aggettivi, verbi		

LA PRODUZIONE DI QUESTO LIBRO DIGITALE E' LO STEP FINALE DI UN PROGETTO PER COMPETENZE ATTUATO NELLE CLASSI SECONDE DELLA SCUOLA PRIMARIA G.E. PESTALOZZI

PER LA STESURA DEL PROGETTO IL TEAM INSEGNANTI HA INDICATO

I NUCLEI FONDANTI DI RIFERIMENTO, GLI OBIETTIVI, I PREREQUISITI NECESSARI E LE AZIONI COMPETENTI RICHIESTE AGLI ALUNNI

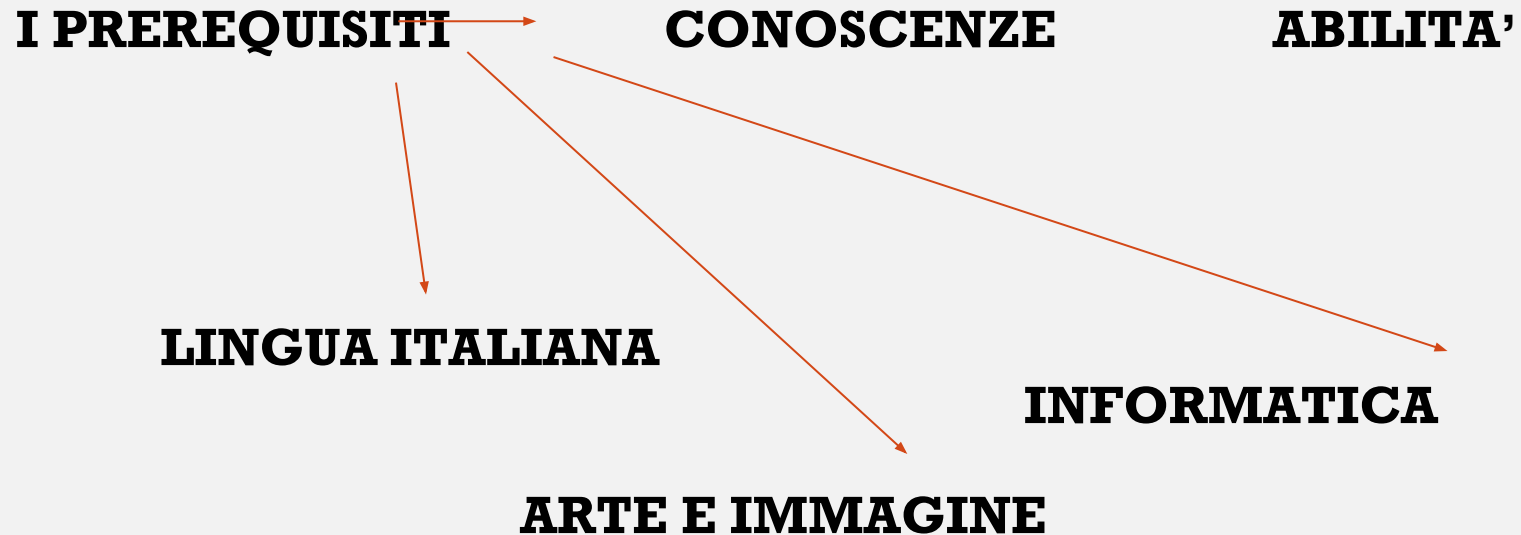


	situazioni quotidiane (contesto scola-stico e/o familiare).	-Saper produrre un testo narrativo utilizzando adeguatamente i personaggi, i luoghi e il tempo - Avere a disposizione (anche mentale) uno schema narrativo - Pianificare un testo narrativo CONOSCENZE: -principi essenziali del discorso narrativo e descrittivo -principali connettivi logici -struttura della frase semplice	FARE IPOTESI PROBLEMATIZZARE (formulare domande) - su di un testo artistico - su di un testo narrativo COSTRUIRE RAPPRESENTAZIONI DESCRIVERE - rappresentazioni iconiche - rappresentazioni narrative	SCRITTURA COLLETTIVA DELLA STORIA DEL GIGANTE A TESTA IN GIÙ - Ogni alunno partecipa allo scambio di idee - Ogni alunno riporta la propria opinione per mezzo di votazioni democratiche - L'alunno riporta in forma scritta quanto deciso
COMPETENZA DIGITALE INTERVENIRE E TRASFORMARE	Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi degli strumenti multimediali.	ABILITÀ: -Saper riconoscere le funzioni delle varie apparecchiature informatiche -Saper utilizzare il pc con la supervisione dell'insegnante per scrivere testi e per disegnare CONOSCENZE: -strumenti di programmi di grafica (PAINT) e di videoscrittura (WORD)	OSSERVARE - I nuovi prodotti digitali COMPNDERE - L'uso e la funzionalità di programmi digitali di base COSTRUIRE RAPPRESENTAZIONI - rappresentazioni iconiche - rappresentazioni narrative	DIGITALIZZAZIONE DELLA STORIA (SCRITTURA E RAPPRESENTAZIONE) - l'alunno trasforma quanto ideato in formato digitale - l'alunno media e si confronta con i compagni
COMP. ED ESPRESSIONE CULTURALE ESPRIMERSI E COMUNICARE COMPNDERE E APPREZZARE LE OPERA D'ARTE	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali. Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello	ABILITÀ: -Saper leggere immagini di vario tipo e coglierne i diversi messaggi -Saper osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini CONOSCENZE: -Colori primari e secondari -Illustrazioni iconiche di parole e frasi	OSSERVARE - immagini ed opere d'arte CONFRONTARE - caratteristiche di opere d'arte - immagini COMPNDERE - regolarità, nessi e relazioni	RAPPRESENTAZIONE ICONICA DELLA STORIA - l'alunno osserva le riproduzioni artistiche - l'alunno confronta le caratteristiche di opere d'arte - l'alunno scopre nessi, relazioni e divergenze - l'alunno crea nuove rappresentazioni iconiche

IL PROGETTO HA VISTO COINVOLTE PIÙ DISCIPLINE



DURANTE IL CORSO DELL'ANNO SI E' LAVORATO PER SVILUPPARE



**SIAMO PARTITI
DALL'OSSERVAZIONE DI
UN'OPERA DI MILLO.....**



**.....E L'ABBIAMO
CONFRONTATA CON
OPERE DI ALTRI
ARTISTI (PICASSO,
MONET, VAN GOGH)**



**PERCHE IL BAMBINO E' A TESTA
IN GIU'?**





DECISIONE DI INVENTARE UNA STORIA....

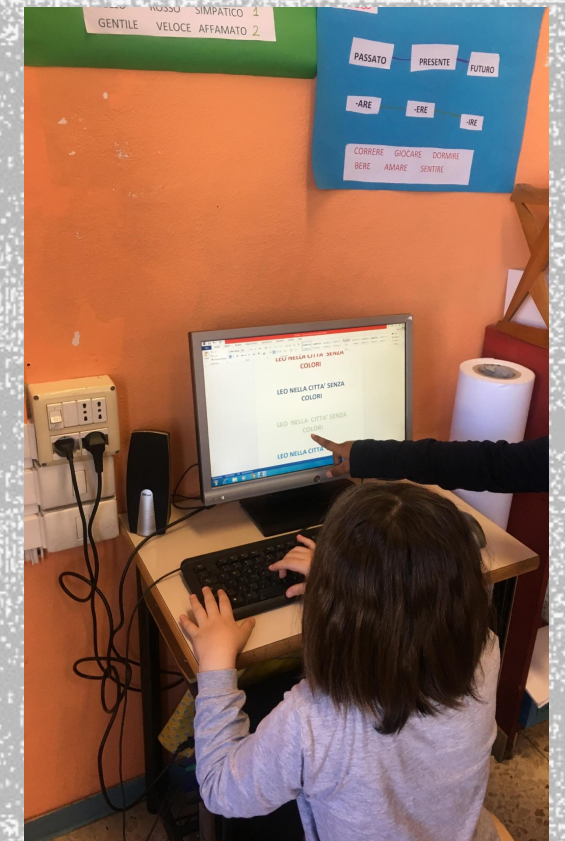
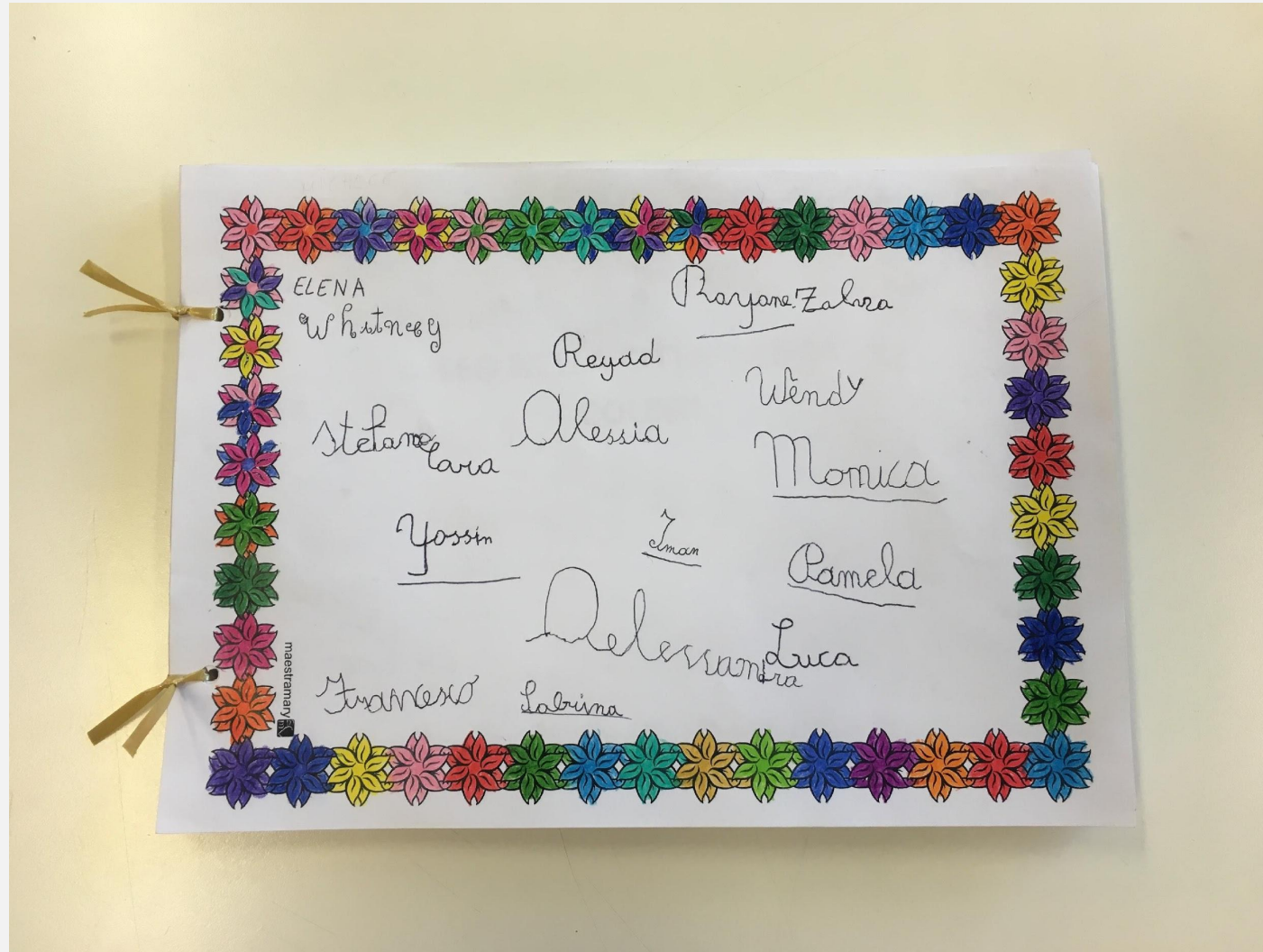
I BAMBINI, IN CERCHIO, HANNO
DISCUSO, CONFRONTATO IDEE

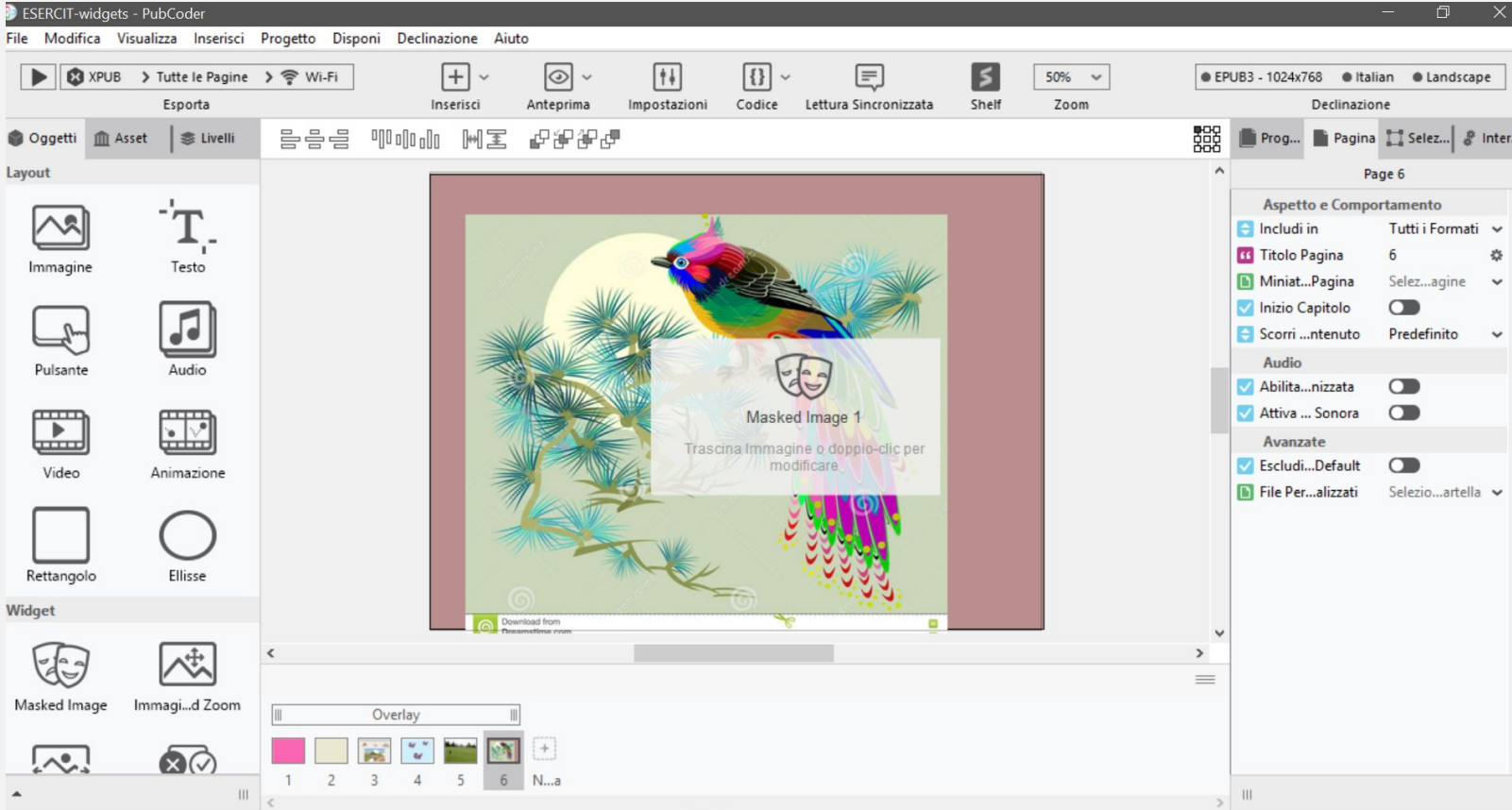
DELINEATO UN SEMPLICE
CANOVACCIO DELLA NARRAZIONE

VIA VIA ARRICCHITO DI FATTI E
PARTICOLARI



REALIZZAZIONE DI UN LIBRO CARTACEO...





PUBCODER

ATTRAVERSO LA VISIONE DI
ALCUNI SEMPLICI
PROGETTI/ESERCITAZIONI

I BAMBINI NE HANNO SCOPERTO
LE POTANZIALITA'

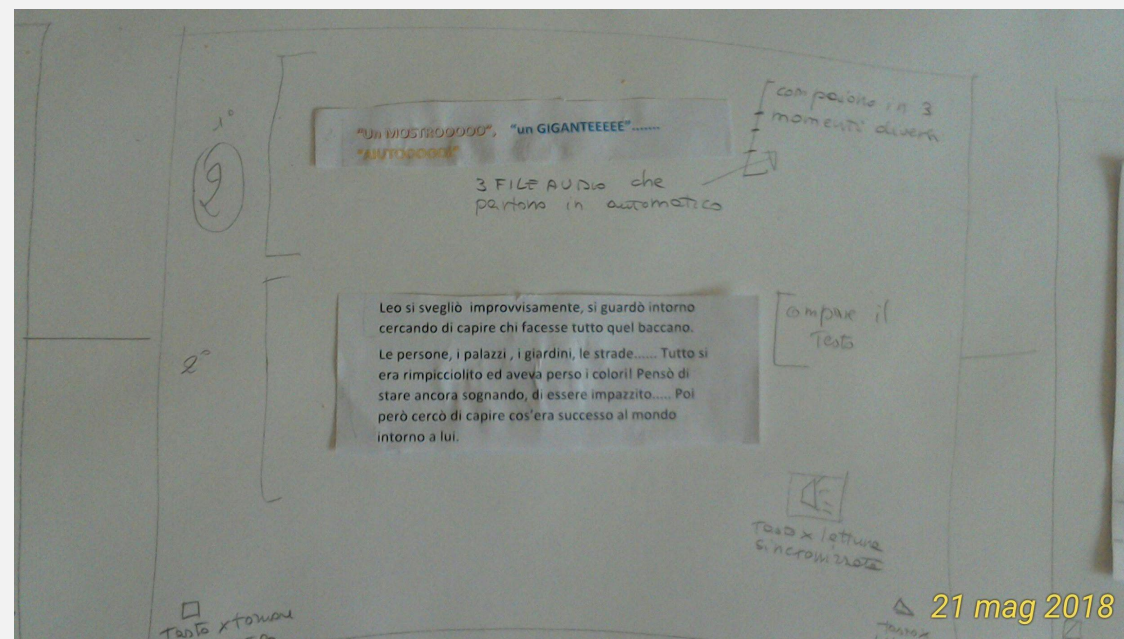
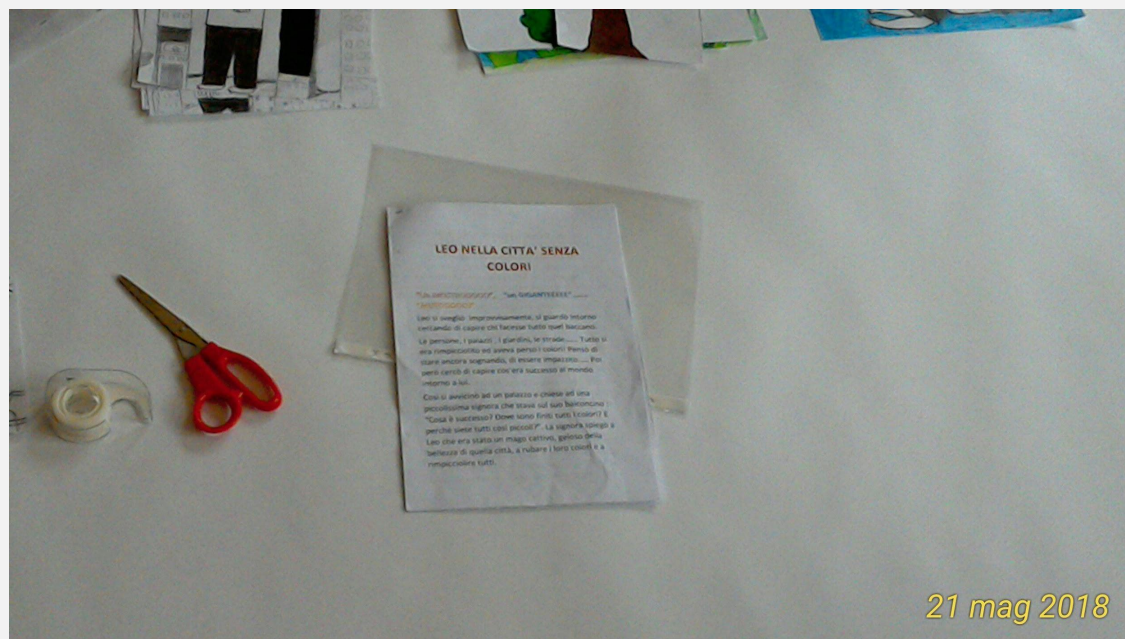
ED HANNO DECISO DI
TRASFORMARE LA LORO STORIA
CARTACEA IN E-BOOK



PREPARAZIONE DELLO STORYBOARD

HANNO «SEZIONATO» IL
RACCONTO IN PICCOLE PARTI...


DECISO «COSA» METTERE IN
OGNI PAGINA, QUALI
ANIMAZIONI, EFFETTI SONORI E
I PULSANTI DI SCORRIMENTO
NECESSARI....



.....LE IMMAGINI.....



HANNO IDEATO DEI QUIZ....



Risolvi i **QUIZ** per proseguire.

Quiz (1/3)
SI TUFFA SENZA BAGNARSI

- IL DELFINO
- IL PORTIERE
- IL BAGNINO

→

INDIETRO AVANTI

E SCENE CON IMMAGINI MASCHERATE....

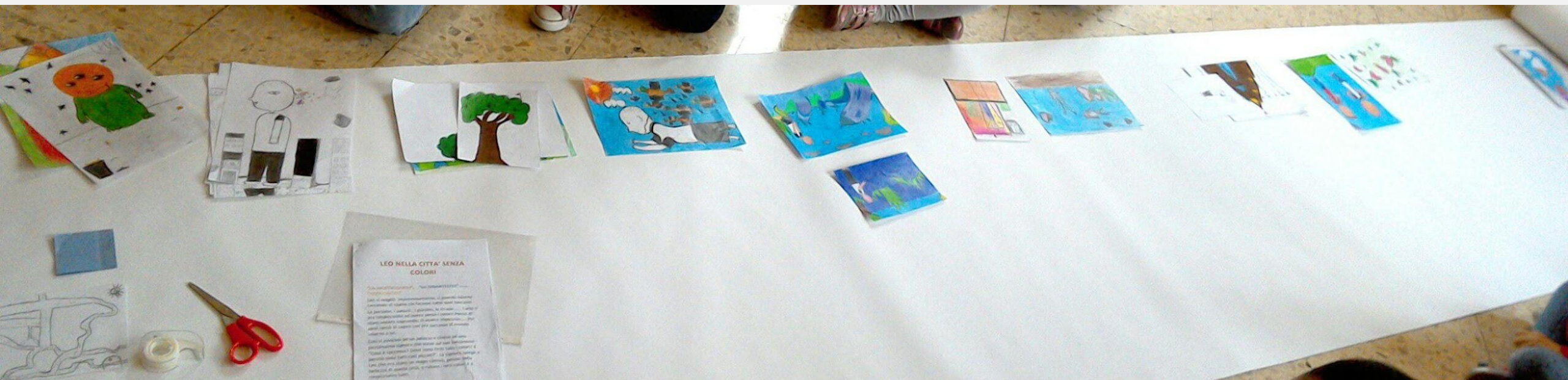
SE VUOI SCOPRIRE CHI AIUTA LEO, CERCA QUI.



INDIETRO AVANTI



ALLA FINE IL NOSTRO «ROTOLO» ERA DAVVERO LUNGO...



REALIZZAZIONE DEI FILE AUDIO...

I BAMBINI SI SONO ESERCITATI NELLE LETTURA AD ALTA VOCE PER REALIZZARE I FILE AUDIO PER LA LETTURA SINCRONIZZATA



pub  **coder**

REALIZZAZIONE DEL LIBRO DIGITALE

ATTRAVERSO QUESTO
FANTASTICO SOFTWARE



CONCLUSIONI

ATTRAVERSO QUESTA PROGETTAZIONE NON SOLO SI E' RIUSCITI A SVOLGERE BUONA PARTE DEL PROGRAMMA SCOLASTICO,

MA SI E' RIUSCITI A CREARE UN **GRUPPO MOTIVATO** CHE HA LAVORATO INSIEME, COLLABORANDO, CONFRONTANDO IDEE, SUPPORTANDOSI A VICENDA E SOPRATTUTTO **DIVERTENDOSI!**



LEO NELLA CITTA' SENZA COLORI



classe 2°C - scuola G.EPESTALOZZI

AVANTI

