

Progetto: *Autori di classe* Scuola primaria Mezzolara Anno scolastico 2021/22

Tempi: intero anno scolastico

Classi coinvolte: tutte

Competenze: nel complesso, le principali competenze sollecitate e supportate sono state: comunicazione nella madrelingua e in lingua straniera; competenze digitali; spirito di iniziativa e consapevolezza dell'espressione culturale.

Obiettivi: per ciascuna classe sono stati individuati specifici obiettivi, sulla base delle pregresse conoscenze, dei livelli di competenza raggiunti e del tempo a disposizione.

Classe prima e seconda: saper ideare, organizzare e elaborare una storia, illustrarla, digitalizzarla utilizzando il software "Bookcreator".

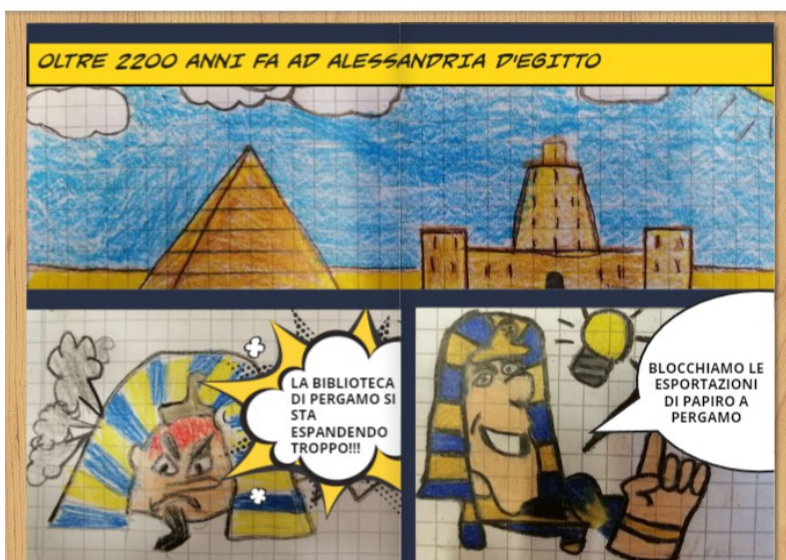
Classe terza: saper ideare, organizzare e elaborare una storia, illustrarla, digitalizzarla utilizzando il software "Bookcreator", arricchire il lessico e la sintassi dell'inglese grazie alla traduzione e migliorarne la pronuncia ripetendo e registrando le voci.

Classe quarta: saper digitalizzare le storie utilizzando il software "Bookcreator"; saper selezionare e esporre le conoscenze specifiche disciplinari al fine di realizzare un fumetto, organizzandone le sequenze di svolgimento, storyboard, le griglie di impaginazione, selezionando le inquadrature e i richiami iconici di volta in volta più idonei.

Classe quinta: saper digitalizzare le storie utilizzando il software "Bookcreator"; saper selezionare e esporre le conoscenze specifiche disciplinari al fine di realizzare un depliant turistico.

Risorse umane: docente Giulia Rubattu, docenti delle classi e discipline coinvolte, due esperti esterni: ciclo di tre videolezioni sul fumetto, a cura di Manuel Rizzoli; ciclo di due videolezioni sull'energia geotermica e la Valle del Diavolo a cura di Sandra Michieli.

Motivazioni e principali fasi di realizzazione: il progetto ha preso avvio dalla volontà di stimolare gli alunni alla lettura e alla scrittura, al fine di favorire lo sviluppo di



fantasia e immaginazione. Il desiderio di condivisione, non solo all'interno delle classi, ma dell'intera scuola, ha contribuito all'idea di creare una biblioteca facilmente accessibile a tutti gli alunni. Lo strumento digitale, già di per se' motivante per i bambini, si è rivelato il più idoneo per semplicità di fruizione e condivisione. Il software proposto, pensato specificatamente per la didattica, è stato scelto in quanto contenente icone e comandi semplici, intuitivi, ma al contempo funzionali all'utilizzo di numerosi altri software più avanzati di scrittura e grafica. Nelle ore di italiano, i bambini di prima, seconda e terza hanno esplorato la struttura narrativa e gli elementi essenziali delle storie. Nelle ore di arte e immagine, le stesse storie sono state illustrate, con particolare attenzione alle emozioni che si vogliono trasmettere, al correlato utilizzo dei colori e alle inquadrature.

La traduzione delle storie in inglese e la registrazione delle stesse da parte dei bambini rispondono alla volontà di collocare la didattica dell'inglese nel reale contesto di utilizzo. In quest'ottica, il supporto iconico, fornito dal mezzo digitale, costituisce un valido alleato, così come la possibilità di ascoltarne la pronuncia. Sia per la

HAZEL THE HEDGEHOG

ONCE UPON A TIME THERE WERE MANY ANIMALS PLAYING IN A FARM  ON A

SUNNY  DAY. SUDDENLY A HEDGEHOG  APPEARED. HIS NAME WAS

HAZEL: "CAN I PLAY TOO?". THE OTHER ANIMALS DID NOT WANT: "NO WAY! YOU ARE TOO

SPIKEY  ! YOU WILL STING  US!". HAZEL FELT VERY SAD  : "WHY AM I

SO SPIKEY?". "BECAUSE YOU ARE SPECIAL!" SAID A VOICE. "WHO SPOKE?".

IT WAS A VERY BIG GREEN  TURTLE  . " THEY DON'T WANT TO PLAY WITH

ME TOO, JUST BECAUSE I HAVE A SHELL  !". THEN THE TURTLES ADDED "THEIR

LOSS! WITH YOUR PLUGS  AND MY SHELL, WE COULD PROTECT THEM FROM ALL

DANGERS!". HAZEL FINALLY FELT VERY SPECIAL, NOT ONLY FOR HIS PLUGS, BUT ALSO FOR

HAVING FOUND A FRIEND SO WISE AND NICE! 

realizzazione del fumetto che del depliant turistico, gli alunni hanno dovuto utilizzare, selezionare, organizzare e negoziare le conoscenze disciplinari apprese, nell'ottica di sostenere lo sviluppo di effettive competenze. In particolare, la creazione di un fumetto inerente all'invenzione della pergamena ha affiancato un percorso di apprendimento sulla storia dei libri e dei supporti della scrittura, affrontata nelle ore di tecnologia e storia. Ancora in un'ottica di interdisciplinarietà, agli alunni di classe quinta è stata proposta la stesura collettiva di un depliant turistico sulla

Valle del Diavolo e l'energia geotermica prodotta in quella zona: argomenti trattati nelle ore di scienze, nonché di geografia.