

FORMAZIONE IN SITU IC "COMPAGNI-CARDUCCI"  
A.S. 2016-2017  
**PROJECT WORK**

Classe 2: fiabe interattive e multimediali

<b>TITOLO</b>	<i>C'era una volta... Una Fiaba per imparare!</i>
<b>TEMA DI RIFERIMENTO</b>	Conoscenza . rielaborazione e scrittura di una fiaba
<b>PAROLE CHIAVE</b>	ascolto, scrittura, lettura, imparare-facendo, cooperazione
<b>DESCRIZIONE PROBLEMA e ANALISI DEL CONTESTO</b> (qual è la situazione di partenza che si vuole modificare; l'intervento è sul gruppo classe, su un gruppo o su un singolo;...)	L'intervento è stato rivolto a tutto il gruppo classe al termine degli incontri svolti nel Laboratorio multimediale; ho inteso applicare le conoscenze informatiche acquisite dai bambini, ai contenuti da consolidare in Italiano. Il pretesto contenutistico è stata la fiaba.
<b>FINALITA'</b>	Migliorare la rielaborazione autonoma e il riadattamento e la scrittura di una fiaba
<b>COMPETENZE</b> (indicare quali delle competenze generali sono coinvolte nel Project Work)	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <b>comunicazione nella madrelingua;</b></li> <li><input type="checkbox"/> comunicazione nelle lingue straniere;</li> <li><input type="checkbox"/> competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;</li> <li><input type="checkbox"/> <b>competenza digitale;</b></li> <li><input type="checkbox"/> <b>imparare a imparare;</b></li> <li><input type="checkbox"/> competenze sociali e civiche;</li> <li><input type="checkbox"/> <b>spirito di iniziativa e imprenditorialità;</b></li> <li><input type="checkbox"/> consapevolezza ed espressione culturale.</li> </ul>
<b>OBIETTIVI SPECIFICI</b> (obiettivi disciplinari)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● analizzare correttamente la struttura della fiaba</li> <li>● riconoscere a grandi linee lo schema di Propp</li> <li>● accedere ad una risorsa online</li> </ul>
<b>DESTINATARI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> alunni BES</li> <li><input type="checkbox"/> <b>gruppi eterogenei</b></li> <li><input type="checkbox"/> gruppi di livello</li> <li><input type="checkbox"/> <b>classe</b></li> <li><input type="checkbox"/> .....</li> </ul>
<b>SOSTENIBILITA'</b> (quali risorse sono necessarie)	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <b>lim</b></li> <li><input type="checkbox"/> notebook</li> <li><input type="checkbox"/> <b>tablet</b></li> <li><input type="checkbox"/> robot</li> <li><input type="checkbox"/> videocamera</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> fotocamera</li> <li><input type="checkbox"/> microfoni e cuffie</li> <li><input type="checkbox"/> materiale di riciclo</li> <li><input type="checkbox"/> software da installare (Emaze)</li> <li><input type="checkbox"/> google apps</li> <li><input type="checkbox"/> .....</li> </ul>
<b>ALTRI COINVOLTI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> colleghi di team</li> <li><input type="checkbox"/> colleghi della scuola</li> <li><input type="checkbox"/> esperti</li> <li><input type="checkbox"/> animatore digitale</li> </ul>
<b>STRUMENTI</b> (strutturati, non strutturati, digitali, analogici,...)	<p><i>Il gatto con gli stivali</i> di <u>Charles Perrault</u> lettura del testo, la fiaba diventa uno strumento per un'educazione interculturale; partendo da questi presupposti si è voluto illustrare il progetto, utilizzando <b>Emaze</b> e <b>Clip Art</b></p> <p>Abbiamo imparato ad utilizzare questo software che permette di creare meravigliose presentazioni grazie al suo design e alla tecnologia adottata. Elimina le frustrazioni nella preparazione delle slide e lascia ai bambini un'esperienza divertente e semplice.</p>
<b>METODOLOGIE</b> 1. fasi organizzative; 2. numero incontri; 3. modalità verifica.	<p><b>fasi organizzative</b> raccolta materiali creazione percorso</p> <p><b>numero incontri</b> 9</p> <p><b>modalità verifica</b> osservazione valutazione</p>
<b>ATTIVITA' DA REALIZZARE</b> (cosa si prevede di fare)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● preparazione percorso multimediale</li> <li>● sessioni in laboratorio informatico</li> <li>● osservazione e analisi in itinere</li> </ul>
<b>TEMPI INTERVENTO DIDATTICO</b>	A scuola 9 incontri di 1 ora
<b>STRUMENTI PER VALUTARE</b>	Descrizione dei progressi ottenuti attraverso l'autovalutazione verifica finale con domande tipo vero o falso