

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

PROJECT WORK
classe 3: miti a fumetti

Mito di Panku	TITOLO
Miti sull'origine dell'universo	TEMA DI RIFERIMENTO
Creazione, universo, osservazione, attenzione, strategie, fumetto, condivisione, mito, rielaborazione	PAROLE CHIAVE
L'intervento e' sull'intera , classe terza, suddivisa in 10 piccoli gruppi La situazione di partenza è stata la lettura condivisa del mito cinese di Panku Ciascun singolo gruppo doveva rielaborare il mito , cercando immagini su internet e produrre sinteticamente dei fumetti da abbinare ai vari momenti della storia	DESCRIZIONE PROBLEMA e ANALISI DEL CONTESTO qual è la situazione di) partenza che si vuole modificare; l'intervento è sul gruppo classe, su un (...; gruppo o su un singolo
Incrementare la soglia di attenzione, motivare ed interessare gli alunni con stimoli nuovi ed accattivanti usando nuove tecnologie, implementare strategie risolutive valide ed efficaci .alla risoluzione di una storia	'FINALITA
;competenza tecnologia <input type="checkbox"/> ;competenza digitale <input type="checkbox"/> ;imparare a imparare <input type="checkbox"/> ;competenze sociali e civiche <input type="checkbox"/> ;spirito di iniziativa e di pianificazione <input type="checkbox"/> .consapevolezza della strategia risolutiva <input type="checkbox"/>	COMPETENZE indicare quali delle) competenze generali sono coinvolte nel Project (Work
Incrementare la soglia di attenzione - Motivare ed interessare gli alunni - Familiarizzare con le tecnologie PC - sviluppare il cooperative learning - ricercare e condividere immagini - Autoregolazione di fronte al Pc - Implementazione di nuove strategie risolutive - capacità di creare fumetti con la tecnica digitale - Capacità di orientarsi nello spazio virtuale - autocorrezione - verifica condivisa del lavoro svolto -	OBIETTIVI SPECIFICI
Tutti gli alunni della classe	DESTINATARI
X lim robot <input type="checkbox"/>	'SOSTENIBILITA quali risorse sono)

videocamera <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> microfoni e cuffie <input type="checkbox"/> materiale di riciclo <input type="checkbox"/> software da installare (quali?) <input type="checkbox"/> app da installare (quali?) <input type="checkbox"/> videoproiettore <input type="checkbox"/> little bits <input type="checkbox"/> google apps <input type="checkbox"/> X PC	(necessarie)
X colleghi di team colleghi della scuola <input type="checkbox"/> X animatore digitale media educator <input type="checkbox"/> esterni <input type="checkbox"/> genitori <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	ALTRI COINVOLTI
PC	STRUMENTI strutturati, non strutturati,) (...,digitali, analogici
fasi organizzative Individuazione del tema e della didattica digitale più adatta a .motivare gli alunni numero incontri incontri da un'ora ciascuno 13 modalità verifica Attività riproposta in classe in cui gli alunni in autonomia mettevano in pratica tutte le strategie apprese riuscendo a .presentare il lavoro elaborato nel gruppo	METODOLOGIE ;fasi organizzative .1 ;numero incontri .2 .modalità verifica .3
Unità didattiche fatte in classe alla Lim ,divisi in gruppi in cui i bambini collaborano, condividendo strategie risolutive e negoziando, attraverso il cooperative learning, strategie .risolutive	ATTIVITA' DA REALIZZARE (cosa si prevede di fare)
a scuola sei incontri da 2 ore nel laboratorio digitale e in classe.	TEMPI INTERVENTO DIDATTICO a scuola o a casa,) individualmente o di (... ,gruppo
La valutazione in itinere ha tenuto conto della motivazione e .dell'interesse suscitato dalla didattica del coding nell'alunno La soglia di attenzione in partenza molto labile, che richiedeva la continua mediazione dell'adulto per riportare il bambino al compito da svolgere, è stata incrementata notevolmente ed alla fine delle tre ore di lezione il bambino svolgeva autonomamente .il coding senza la mediazione dell'adulto La valutazione finale ha tenuto conto sia del percorso svolto dal	STRUMENTI PER VALUTARE (in itinere, finale)

bambino che della sua trasposizione dell'esperienza alla classe (mediata dall'adulto)	
--	--