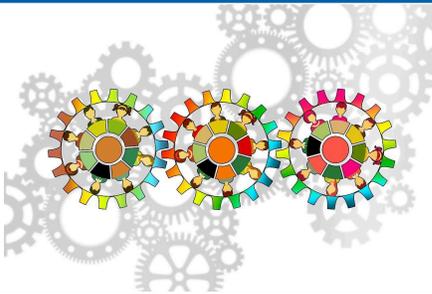


TITOLO	Raccontiamo a fumetti
INSEGNANTE/I AUTORE/I	Morena Gandini, Luigi Umberto Rossetti, Salvatore Venturella Adattamento a cura di: Elisabetta Buono, Liborio Cali, Carmelo Distefano, Anna Maria Lorusso
POLO/ ISTITUZIONE SCOLASTICA / RETE DI SCUOLE	EFT Nazionale
REGIONE	Piemonte ▾ Sardegna ▾ Sicilia ▾
IMMAGINE	
	<i>Ragazzi e ragazze lavorano insieme allo storyboard.</i>
IMMAGINE	
	<i>Ragazzi e ragazze elaborano insieme dialoghi e immagini.</i>
IMMAGINE	
	<i>I gruppi condividono i lavori svolti</i>
ABSTRACT	La scheda guida nella rielaborazione di racconti tratti dalla raccolta "Le Cosmicomiche" di Italo Calvino e nella loro trasformazione in narrazioni cooperative a fumetti.

ORDINE DI SCUOLA (destinatari)	<input checked="" type="checkbox"/> Primaria <input checked="" type="checkbox"/> Scuola secondaria I grado <input checked="" type="checkbox"/> CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti)
ETÀ DESTINATARI	9 -14
CAMPI DI ESPERIENZA / DISCIPLINE	<input checked="" type="checkbox"/> Italiano <input checked="" type="checkbox"/> Lingua inglese e seconda lingua comunitaria <input checked="" type="checkbox"/> Arte e immagine <input checked="" type="checkbox"/> Educazione civica
TAG	<input type="text" value="#storytelling"/> <input type="text" value="#cittadinanzadigitale"/> <input type="text" value="#mediaeducation"/>
DIGCOMP 2.2 (Rif. Quadro EU delle Competenze Digitali dei Cittadini)	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati <input checked="" type="checkbox"/> 2. Comunicazione e collaborazione <input checked="" type="checkbox"/> 3. Creazione di contenuti digitali <input type="checkbox"/> 4. Sicurezza <input type="checkbox"/> 5. Risolvere problemi
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (Rif. RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EU del 22 maggio 2018)	<input checked="" type="checkbox"/> Competenza alfabetica funzionale <input checked="" type="checkbox"/> Competenza digitale <input checked="" type="checkbox"/> Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare <input checked="" type="checkbox"/> Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza <input checked="" type="checkbox"/> Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE (Rif. DM 183 del 07/09/2024)	<p><u>INFANZIA</u></p> <input type="checkbox"/> Sa che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti. <p><u>PRIMO CICLO</u></p> <input checked="" type="checkbox"/> Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. <input checked="" type="checkbox"/> Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo. <input type="checkbox"/> Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri. <p><u>SECONDO CICLO</u></p> <input type="checkbox"/> Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. <input type="checkbox"/> Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo. <input type="checkbox"/> Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.
DURATA	6 h
METODOLOGIE	<input type="text" value="Digital Storytelling"/> <input type="text" value="Cooperative Learning"/> <input type="text" value="Didattica Digitale Integrata"/>

	Titolo dello step	Descrizione	Risorse e materiali	Setting DAULA
DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ STEP BY STEP	Fase di avvio	Prerequisito: la classe deve aver già letto racconti tratti dalla raccolta "Le Cosmicomiche" di Italo Calvino. Il docente: -spiega ai ragazzi e alle ragazze che andranno a creare un fumetto del racconto assegnato ad ogni gruppo -divide in piccoli gruppi i ragazzi e le ragazze (3-4 alunni/e per gruppi strutturati) -definisce i vari ruoli (immagini, testi, audio e montaggio)	LIM, PC, Tablet	<input checked="" type="checkbox"/> Frontale <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input type="checkbox"/> Riflessivo <input type="checkbox"/> Cooperativo
	Brainstorming	Il docente: -assegna ad ogni gruppo un racconto tra quelli letti -avvia le attività -supervisiona I ragazzi e le ragazze: -analizzano e scompongono in sequenze la storia che vogliono raccontare a fumetti -condividono le idee su uno strumento collaborativo	LIM, PC, Tablet, bacheche collaborative (p.e. Padlet, Digipad)	<input type="checkbox"/> Frontale <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	Sviluppo della narrazione scritta	Il docente: -supervisiona e supporta I ragazzi e le ragazze: - definiscono lo storyboard (sviluppano il testo e le immagini dopo aver scremato le idee condivise; scelgono quali dialoghi inserire; scelgono il numero delle vignette da realizzare)	LIM, PC, Tablet	<input type="checkbox"/> Frontale <input type="checkbox"/> Partecipato <input type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	Realizzazione del prodotto visivo	Il docente: -supervisiona e supporta -crea un ambiente di raccolta e condivisione dei lavori I ragazzi e le ragazze: -elaborano a fumetti il racconto a loro assegnato	LIM, PC, Tablet, web app per creare fumetti (p.e. Bookcreator, Canva o Storyjumper)	<input type="checkbox"/> Frontale <input type="checkbox"/> Partecipato <input type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo

	Restituzione	<p>Il docente: -pubblica e condivide i lavori</p> <p>I ragazzi e le ragazze: -presentano il loro racconto a fumetti al resto della classe</p>	LIM, PC, Tablet	<input type="checkbox"/> Frontale <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	Feedback	<p>Il docente: -organizza e sceglie gli strumenti per un feedback reciproco tra i gruppi</p> <p>I ragazzi e le ragazze: -rispondono ad un monitoraggio (emoticon, stelline, quesiti a risposta multipla, ecc....) -attribuiscono una valutazione agli altri gruppi</p>	LIM, PC, Tablet, app per il brainstorming (p.e. Mentimeter, Digistorm)	<input type="checkbox"/> Frontale <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
PERSONALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA (Suggerimenti per l'inclusione e l'accessibilità)	<p>Prestare attenzione alla scelta delle immagini ed eventualmente replicare una versione dell'immagine originale più definita e meno ricca di particolari che potrebbero ostacolare la decodifica da parte di alunni con difficoltà.</p> <p>Agevolare caratteri ad alta leggibilità e l'uso dell'audio lettura, possibile inserimento di audio, semplicità del linguaggio, contrasti cromatici chiari.</p>			
STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE E LA RIFLESSIONE FORMATIVA	<p>Selezionare gli strumenti usati per la valutazione sommativa e per la riflessione formativa in itinere.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del processo <input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del prodotto <input type="checkbox"/> Griglia di osservazione <input checked="" type="checkbox"/> Diario di bordo individuale <input checked="" type="checkbox"/> Diario di bordo di gruppo <input checked="" type="checkbox"/> Scheda metacognitiva peer-review <input type="checkbox"/> Smart feedback <input type="checkbox"/> Autovalutazione metacognitiva <input checked="" type="checkbox"/> Check list 			
LICENZA	Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0 DEED)			
PER APPROFONDIRE: UN CONSIGLIO FORMATIVO SU SCUOLA FUTURA	<p>ID percorso 266559 Titolo Percorso: MOOC InnovaMenti_Digital Storytelling</p>			