

<b>TITOLO</b>	Una valigia per ricordare		
<b>INSEGNANTE/I AUTORE/I</b>	Barbara Baldi, Federica Longo, Chiara Olivieri, Maria Rosa Rechichi, Anna Scarpulla, Emilia Sera,		
<b>POLO/ ISTITUZIONE SCOLASTICA / RETE DI SCUOLE</b>	EFT NAZIONALE		
<b>REGIONE</b>	scegliere ▾		
<b>IMMAGINE</b>			
	Quanti ricordi in queste valigie!		
<b>ABSTRACT</b>	L'esperienza è un percorso educativo articolato in quattro tappe. Gli studenti costruiscono una "valigia" che servirà per raccogliere ricordi. Questi oggetti diventano strumenti per attività di gamification, storytelling e tinkering. Il progetto mira a stimolare creatività, riflessione e collaborazione, trasformando esperienze personali in contenuti educativi condivisi attraverso diversi oggetti.		
<b>ORDINE DI SCUOLA (destinatari)</b>	scuola primaria ▾		
<b>ETÀ DESTINATARI</b>	9-11 anni		
<b>CAMPI DI ESPERIENZA / DISCIPLINE</b>	Italiano, Geografia, Tecnologia		
<b>TAG</b>	#STEM	#DigitalStorytelling	#SEL
<b>DIGCOMP 2.2 (Rif. Quadro EU delle Competenze Digitali dei Cittadini)</b>	2. Comunicazione e collaborazione ▾    3. Creazione di contenuti digitali ▾ 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati ▾		
<b>COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (Rif. RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EU del 22 maggio 2018)</b>	Selezionare quali sono le competenze chiave che si possono acquisire svolgendo l'attività. <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Competenza alfabetica funzionale</li> <li><input type="checkbox"/> Competenza multilinguistica</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Competenza digitale</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</li> <li><input type="checkbox"/> Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza</li> <li><input type="checkbox"/> Competenza imprenditoriale</li> </ul>		

	<input type="checkbox"/> Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali			
<p><b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE (Rif. DM 183 del 07/09/2024)</b></p>	<p><b>INFANZIA</b></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><b>PRIMO CICLO</b></p> <input 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><b>SECONDO CICLO</b></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.			
<p><b>DURATA</b></p>	<p>8-10 ore</p>			
<p><b>METODOLOGIE</b></p>	<p>Tinkering ▾ Gamification ▾ Digital Storytelling ▾</p>			
<p><b>DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ STEP BY STEP</b></p>	<p>Titolo dello step</p>	<p>Descrizione</p>	<p>Risorse e materiali</p>	<p>Setting D'AULA</p>
	<p>Costruzione della valigia</p>	<p>Gli studenti realizzano una valigia o un contenitore per raccogliere oggetti. Possono utilizzare materiali semplici oppure tecnologie avanzate. La decorazione è lasciata alla creatività di ciascun alunno.</p>	<p>Modelli stampabili, tutorial video, materiali e strumenti di crafting (buste di carta, scatole di cartone, colla, forbici, nastro adesivo e colori). Strumenti per decorazione e personalizzazione, con possibilità di utilizzare tecnologie avanzate (plotter da taglio e laser cutter).</p>	<p><input type="checkbox"/> Frontale  <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato  <input type="checkbox"/> Riflessivo  <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo</p>
	<p>Oggetti in gioco</p>	<p>Gli oggetti raccolti nella valigia diventano il centro di attività ludico-didattiche. Attraverso giochi linguistici gli studenti scoprono e condividono i significati legati ai loro ricordi.</p>	<p>Dispositivi digitali e ambienti online per la creazione di attività interattive (es. puzzle, cruciverba o enigmi). Oggetti personali raccolti, materiali cartacei.</p>	<p><input type="checkbox"/> Frontale  <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato  <input type="checkbox"/> Riflessivo  <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo</p>

	Raccontiamoci	Gli alunni narrano le storie legate agli oggetti tramite storytelling orale, scritto o digitale. Possono creare racconti, libri condivisi, stop-motion o video per dare vita ai loro ricordi.	Piattaforme per storytelling, strumenti per scrittura e montaggio video, modelli di libri cartacei/digitali personalizzabili. Materiali per la narrazione come quaderni, registratori vocali, dispositivi digitali, immagini stampate e strumenti per animazione.	<input type="checkbox"/> Frontale <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo <input type="checkbox"/> Cooperativo
	I luoghi del cuore	Le esperienze vengono geolocalizzate su mappe digitali. Gli studenti creano tour virtuali arricchiti da immagini e testi, condividendo in un viaggio collettivo le esperienze legate ai luoghi vissuti.	Mappe cartacee e digitali, strumenti per geolocalizzazione e creazione di tour virtuali. Materiali per annotare esperienze, dispositivi per raccolta immagini e testi, cartoncini e strumenti per la scrittura collaborativa.	<input type="checkbox"/> Frontale <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
<b>PERSONALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA (Suggerimenti per l'inclusione e l'accessibilità)</b>	<p>La valigia può essere realizzata con materiali tattili e istruzioni visive o audio. Gli oggetti possono diventare strumenti di gioco accessibili, con supporti digitali o simbolici. La narrazione può essere personalizzata con testi, audio, immagini o video. La geolocalizzazione dei luoghi può essere arricchita da mappe interattive, modelli grafici e descrizioni accessibili.</p>			
<b>STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE E LA RIFLESSIONE FORMATIVA</b>	<p>Selezionare gli strumenti usati per la valutazione sommativa e per la riflessione formativa in itinere.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del processo</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del prodotto</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Griglia di osservazione</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Diario di bordo individuale</li> <li><input type="checkbox"/> Diario di bordo di gruppo</li> <li><input type="checkbox"/> Scheda metacognitiva peer-review</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Smart feedback</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Autovalutazione metacognitiva</li> <li><input type="checkbox"/> Check list</li> </ul>			

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	ID 258917 - <a href="#">Raccontare la scuola. Documentare in digitale la didattica, tra passato, presente e futuro</a>