

Storie in movimento

TITOLO	Storie in movimento
INSEGNANTE/I AUTORE/I	Jessica Redeghieri, Silvia Selvaggi
POLO/ ISTITUZIONE SCOLASTICA / RETE DI SCUOLE	Polo Didattica digitale - Napoli Ferraris - NATF17000Q
REGIONE	Campania
IMMAGINE	 <p><i>Immagine realizzata con AI</i></p>
DIDASCALIA IMMAGINE	Creatività e apprendimento attraverso la creazione di video
ABSTRACT	<p>Dai Social alla Didattica: sfruttare YouTube per un apprendimento consapevole mediante la realizzazione di un video-racconto originale in stop-motion.</p> <p>Bambini e ragazzi utilizzano quotidianamente contenuti digitali: video tutorial, gameplay, animazioni e intrattenimento. Ma cosa si nasconde dietro questi strumenti? Dobbiamo solo vietarli o possiamo integrarli nella didattica?</p> <p>Questo percorso consente ai docenti di scoprire le potenzialità educative di YouTube e delle piattaforme di contenuti digitali. Dalla semplice fruizione alla selezione critica, fino alla creazione di video e canali didattici, gli insegnanti potranno trasformare questi strumenti in occasioni di apprendimento autentico e sicuro.</p> <p>Un percorso esperienziale per sviluppare negli studenti competenze digitali, spirito critico e creatività, aiutandoli a navigare consapevolmente nel mondo dei social e dei contenuti online. Attraverso la conoscenza di Youtube gli studenti potranno anche comprendere le caratteristiche degli altri social network e piattaforme di contenuti per essere pronti ad affrontare con spirito critico le innovazioni del settore.</p> <p>I focus principali sono una riflessione a partire da uno stimolo, l'invenzione di un racconto, la progettazione di un artefatto digitale, la realizzazione creativa di un prodotto digitale originale. Il prodotto da realizzare è un video-racconto originale in stop-motion.</p> <p>L'attività didattica proposta si configura come ricerca-azione e si sviluppa attraverso un percorso ciclico di progettazione, sperimentazione, osservazione e riflessione critica. Il docente, infatti, agisce</p>

Storie in movimento

	<p>in modo intenzionale, documenta il processo e analizza gli esiti, con l'obiettivo di migliorare le pratiche educative e rispondere in modo più efficace ai bisogni degli studenti.</p> <p>Le proposte inserite nella scheda rappresentano compiti di realtà, poiché richiedono agli studenti di attivare conoscenze e competenze in situazioni che simulano o riproducono contesti autentici, significativi e vicini alla loro esperienza.</p>		
ORDINE DI SCUOLA (destinatari)	scuola primaria ▾		
ETÀ DESTINATARI	<input checked="" type="checkbox"/> 6-11		
CAMPI DI ESPERIENZA / DISCIPLINE	Attività trasversale adatta a tutte le discipline		
TAG	#SocialNetwork	#ApprendimentoAutentico	#Creatività
DIGCOMP 2.2 (Rif. Quadro EU delle Competenze Digitali dei Cittadini)	2. Comunicazione e collaborazione ▾ 3. Creazione di contenuti digitali ▾ 4. Sicurezza ▾		
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>PRIMO CICLO</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 checked="" 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	15 ORE		
METODOLOGIE	Project-Based Learning ▾ Problem Solving ▾ Didattica Digitale Integrata ▾		

Storie in movimento

	Titolo dello step	Descrizione	Risorse e materiali	Setting D'AUULA
DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ STEP BY STEP	Piano di lavoro	Pianificazione attività per la realizzazione di un video racconto, da parte del docente condivisa con gli studenti	Bacheca condivisa	<input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	"Che video" - Presentazione	Condivisione e comprensione degli obiettivi formativi del video da realizzare. Illustrazione di animazioni in stop-motion. (Durata prevista: 1 ora)	Video in stop-motion selezionati PC e/o digital board Dispositivo con fotocamera Cavalletto (facoltativo)	<input checked="" type="checkbox"/> Frontale <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato
	"Piccoli animatori" - Organizzazione	Brainstorming; comprensione dell'attività Coinvolgimento in una sfida per la realizzazione di un video in stop-motion Creazione di un racconto e del relativo storyboard attraverso gruppi di lavoro (Durata prevista: 2 ore)	Modello di storyboard Libro o foto di un'esperienza	<input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo
	"La scelta dei personaggi" - Produzione	Produzione di manufatti propedeutici alla realizzazione del prodotto finale Realizzazione di materiali creativi (Durata prevista: 4 ore)	Prima fase: - Cartoncini e strumenti da disegno - Mini figure e pupazzi - Materiali creativi di recupero Seconda fase: - PC o Tablet (con microfono)	<input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	"Ciak si gira" - Realizzazione	Realizzazione dell'animazione in stop motion scattando diverse fotografie Realizzazione di materiali digitali (Durata prevista: 5 ore)	Prima fase: - Personaggi selezionati e ambienti creati - Fotocamera del device Seconda fase - PC o tablet - Fotografie scattate - Strumento di montaggio (WebAPP)	<input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo

Storie in movimento

	<p>"Ecco il nostro video" - Restituzione</p> <p>Presentazione dei lavori da parte dei gruppi o dei singoli</p> <p>Condivisione tra pari e con le famiglie</p> <p>(Durata prevista: 1 ora)</p>	<p>Racconti digitali realizzati</p> <p>Digital board</p>	<input checked="" type="checkbox"/> Frontale <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo
	<p>Valutazione</p> <p>Valutazione formativa</p> <p>Valutazione metacognitiva</p> <p>Autoriflessione</p> <p>(Durata prevista: 1 ora o in base all'attività scelta del docente)</p>	<p>Rubriche di valutazione</p> <p>Form da somministrare</p>	<input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo
<p>PERSONALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA</p> <p>(Suggerimenti per l'inclusione e l'accessibilità)</p>	<p>Inclusione e Partecipazione</p> <p>La creazione di video in classe rappresenta un'attività altamente inclusiva, capace di coinvolgere tutti gli alunni, indipendentemente dalle abilità o stili di apprendimento. Attraverso un approccio collaborativo e l'uso di diversi linguaggi espressivi, questa attività favorisce la partecipazione attiva e valorizza le diverse competenze e i talenti di ciascuno, permettendo a tutti di esprimersi secondo le proprie attitudini. Questo approccio permette a tutti di sentirsi parte del progetto e di valorizzare il proprio talento.</p> <p>Accessibilità</p> <p>L'uso di strumenti digitali consente di adattare l'attività alle esigenze di ogni studente. Per esempio, l'utilizzo di sottotitoli e sintesi vocale aiuta i bambini con difficoltà uditive o di lettura, mentre il supporto di immagini facilita la comprensione per gli studenti con bisogni educativi speciali o con una conoscenza limitata della lingua.</p> <p>Collaborazione e Socializzazione</p> <p>Lavorare insieme alla realizzazione di un video rafforza il senso di appartenenza al gruppo e sviluppa le competenze sociali. Ogni studente ha un ruolo attivo e imparare dagli altri diventa un'occasione di crescita reciproca.</p> <p>Grazie a questa attività, la tecnologia diventa un mezzo per abbattere le barriere e rendere l'apprendimento più coinvolgente, accessibile e inclusivo per tutti.</p>		
<p>STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE E LA RIFLESSIONE FORMATIVA</p>	<input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del processo <input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del prodotto <input checked="" type="checkbox"/> Scheda metacognitiva peer-review <input checked="" type="checkbox"/> Autovalutazione metacognitiva		
<p>LICENZA</p>	<p>Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0 DEED)</p>		
<p>PER APPROFONDIRE: UN CONSIGLIO FORMATIVO SU SCUOLA FUTURA</p>	<p>ID percorso: 142748</p> <p>Percorso Mooc: Da visualizzatori a creatori: le potenzialità dei social nella didattica - PF-DD_KIT-06</p>		