

MASCHERE REGIONALI

I.C. Orbassano II, scuola primaria "A. Gramsci"

Chiara Garrone.

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

Classe V scuola primaria

DISCIPLINE COINVOLTE

Geografia
Arte e Immagine
Informatica

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

CREAZIONE CONTENUTI DIGITALI

COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

- Competenza digitale
- Competenza linguistica
- Imparare ad imparare
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Competenze sociali

CONOSCENZE

Conoscere come si crea un libro interattivo

ABILITÀ

Saper progettare un libro interattivo

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo progettato e preparato l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 1

DURATA: 2 h

RISORSE: Foglio da disegno; Internet; Libro di geografia

AZIONI:

- Preparazione del disegno su cartoncino della propria maschera regionale (fedele a un'immagine ricercata)
- Scrittura di una breve spiegazione di nascita, storia e collocazione geografica della maschera regionale

OBIETTIVI:

- Produrre fedelmente un'immagine di una maschera regionale su cartoncino
- Conoscere la sua collocazione geografica
- Conoscere la storia della maschera e alcune informazioni specifiche su di essa

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo progettato e preparato l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 2

DURATA: 1h

RISORSE: Ppt; archivio di RICONNESSIONI

AZIONI: L'insegnante presenta varie modalità ai bambini per realizzare un libro e un contenuto interattivo:

- Esempi di contenuti interattivi realizzati
- Focus su fasi e regole della progettazione di un contenuto digitale
- Analisi delle diverse strutture interattive possibili: A tappe, narrativo, interazione singola
- Individuazione insieme alla classe degli elementi salienti che contraddistinguono tutte le progettazioni:
Schema di progettazione e regole

OBIETTIVI: I bambini attraverso un power point preparato dall'insegnante (che si rifà al corso di Riconnessioni) apprendono come progettare un contenuto interattivo

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo progettato e preparato l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 3

DURATA: 2h

RISORSE: Fogli; materiale da cancelleria

AZIONI:

- I bambini divisi in gruppi e guidati dall'insegnante (meglio se presente anche l'insegnante di sostegno o un altro insegnante) progettano il loro contenuto digitale pensando a quale sia l'ispezione migliore per la presentazione del contenuto MASCHERE REGIONALI : STORIA E COLLOCAZIONE GEOGRAFICA
- I bambini su un foglio devono presentare il progetto interrogandosi su quale sia l'HOME PAGE, le INTERAZIONI e le TAPPE DEL PERCORSO

OBIETTIVI: I bambini progettano il loro contenuto digitale

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 4

DURATA: 2

RISORSE: Fogli coi progetti dei gruppi.

AZIONI:

- Vengono presentati i vari progetti dei gruppi all'intero gruppo classe
- Viene avviata una discussione su quale sia il modello di sviluppo che meglio si presta al contenuto
- Scelta di un tipo di percorso e di struttura (adatto al contenuto) che tutta la classe svilupperà

OBIETTIVI: Riflettere in modo critico su quale tipo di creazione di contenuto interattivo meglio si presta al contenuto delle maschere regionali

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 5

DURATA: 3 o più

RISORSE: PubCoder; foto; tablet; contenuti realizzati nelle fasi precedenti

- AZIONI:**
- I bambini fotografano le varie maschere regionali da loro realizzate
 - Viene realizzato il contenuto digitale con le varie interazioni:
 - Importare l'oggetto: foto e didascalie delle maschere regionali
 - Assegnare azioni in sequenza e prevedere interazioni (Es. cliccando sull'Italia scoprire quale maschera è assegnata oppure in un foglio con le immagini sparse "Drag and drop" nelle collocazioni corrette dell'Italia o ancora un cruciverba)
 - Anterprima del progetto
 - Esportare il progetto

OBIETTIVI: Creazione del contenuto digitale e interattivo sulle maschere regionali italiane

RESTITUZIONE E VALUTAZIONE

Raccontiamo, passo dopo passo, come è avvenuta la restituzione e valutazione, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza



Presentazione dell'app realizzata e spiegazione di come è stata creata
Rilevazione di punti di forza e criticità



CONSIGLI

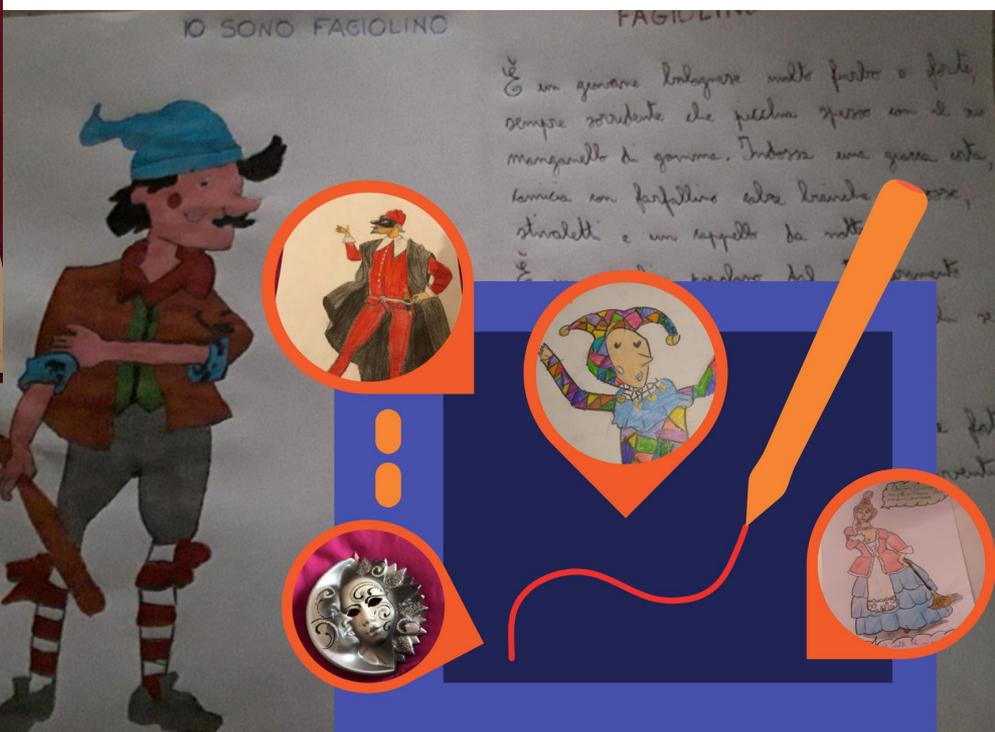
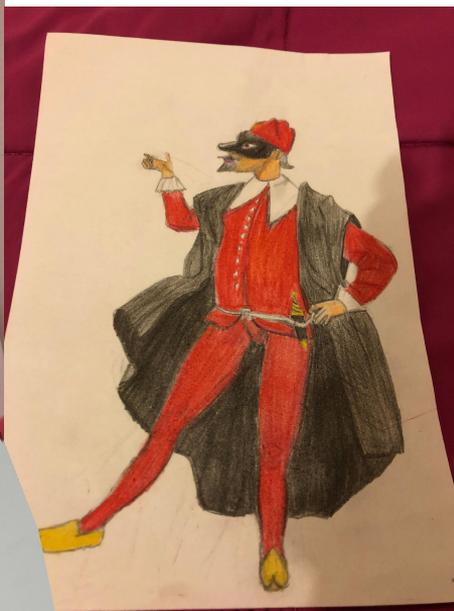
- libro di testo “Geniale”
- Creative Commons Dell'Italia
- www.biancontangerine.it
- www.riconnessioni.it
- Siti vari per maschere regionali: es il Pianeta Bambini Rino nella geografia Mondadori



LICENZA

Indica qui la licenza aperta da attribuire al documento, scegliendo e citando solo una delle seguenti:

[CC BY-NC-ND](#)



Fracanapa
Maschera di
Verona