

ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA STORYTELLING

Tema

- Cittadinanza Digitale
- Agenda europea 2030- Sostenibilità ambientale

Protagonisti della sfida

- Classe 5° Scuola Primaria di Aieta
- Maestre: Emilia Ciccia – Francesca Maceri – Antonella Chiappetta

Didascalìa: un discorso pubblico richiede la messa in atto di diverse conoscenze e abilità, oltre alla gestione di aspetti che riguardano la personalità e la sfera emotiva. È importante saper scrivere un buon testo, coeso e coerente, orientarsi tra i differenti mezzi di comunicazione e farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Fra le competenze chiave promosse da questo compito autentico vi è lo spirito di iniziativa, l'assunzione di responsabilità, la capacità di esprimere le proprie idee, oltre che di saper adottare un registro linguistico appropriato alla situazione. Le discipline coinvolte in questo compito autentico sono state geografia, italiano, tecnologia, educazione civica.

LA SFIDA: le azioni dei protagonisti

	Docente	Studenti	
Partenza Ecco le azioni da svolgere nel momento preparatorio	Cosa fa 1. Mostra un breve Cortometraggio 2. Legge un albo illustrato 3. Anima un Brainstorming - 4. Introduce l'argomento dell'Agenda 2030 (Savethechildren) e obiettivo specifico Goal 14 5. Spiega l'attività da svolgere (costruire un discorso attraverso delle linee guida) 6. Fornisce indicazioni su come costruire e	Cosa fa / fanno 1. Guarda con interesse 2. Ascolta con attenzione 3. Partecipa attivamente con le proprie idee e riflessioni 4. Risponde alle domande 5. Ascolta e prende appunti 6. Decide il proprio ruolo 7. Guarda e Interagisce	Tempi e spazi 2 ore Aula/Laboratorio

	strutturare le varie parti del discorso, considerando il destinatario 7. Illustra le funzioni che saranno usate per lo storytelling	8. Ascolta e sperimenta l'uso delle app	
ATTIVITÀ	Cosa fa il docente/i 1. Mostra un modello del discorso 2. Fornisce il modello per lo Storyboard e spiega come elaborare la narrazione 3. Monitora l'attività in itinere 4. Supporta la realizzazione del prodotto 5. Guarda i prodotti degli studenti e fornisce un feedback	Cosa fa / fanno 1. Creano il discorso, sulla base di indicazioni date 2. scrivono il testo della narrazione 3. Sviluppano la narrazione 4. Realizzano il prodotto digitale 5. Condividono il prodotto nel contesto classe con gli altri gruppi	

ARRIVO

Il docente: Stimola la riflessione metacognitiva.

Valuta gli obiettivi raggiunti.

Lo studente: Riflette sul lavoro svolto e sulle abilità utilizzate (collaborazione, organizzazione, uso della creatività, resilienza, competenza digitale) e sulle difficoltà incontrate Autovaluta le competenze sviluppate

LA SFIDA: setting e strumenti

AMBIENTI/SPAZI

- **IN PRESENZA:** Aula scolastica e laboratorio creativo dotato anche di device, se possibile.

RISORSE

x **Realtà aumentata:** Telecamera - Canva – YouTube – Shotcut (suggerito dagli alunni)

DOCUMENTAZIONE

Il docente documenterà tutte le fasi attraverso delle riprese video del prodotto realizzato. Procederà poi alla creazione di un prodotto breve di pochi minuti (max 2) da poter condividere con la scuola e le famiglie (previa raccolta delle liberatorie per l'uso di foto, video e audio), attraverso il portale della scuola e i canali social dell'istituto.