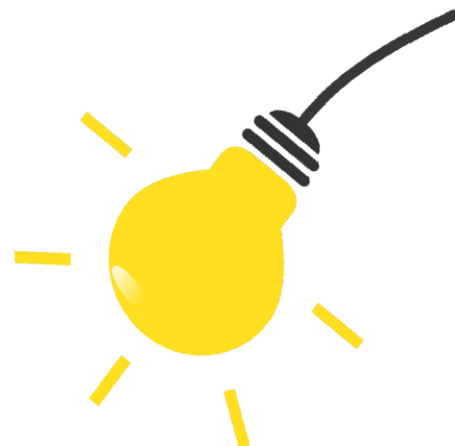


ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA STORYTELLING

#storytelling/game

CHE EMOZIONE.... STORYTELLING:

*Scuola Primaria San Nicola Arcella
ICPRAIA A MARE (CS)*



Tema

- ✓ Cittadinanza Digitale
- ✓ Costituzione
- ✓ Agenda europea 2030- Sostenibilità ambientale

Altro

Protagonisti della sfida

- Classe singola
- ✓ Più classi
- Solo gruppo/ialunni

PERCHE'?

Perché proporre in classe questa sfida, ispirata alla metodologia dello storytelling

- facilita l'apprendimento
- stimola la creatività e la partecipazione
- aumenta l'autostima e la motivazione
- favorisce l'inclusione e aiuta a capire le difficoltà dei compagni
- consente di segmentare il contenuto in vari livelli
- agisce sulla competenza emotiva
- favorisce il confronto in modo cooperativo e costruttivo per migliorare le relazioni
- esplora il mondo delle emozioni per conoscerle e viverle con più consapevolezza.



DESCRIZIONE

“Che emozione.... in storytelling” Leo il Clown: predisporre un percorso educativo/didattico articolato intorno alla lettura espressiva e all’ascolto attivo di una storia sulle tematiche delle emozioni e della consapevolezza delle potenzialità.



1° fase: Laboratorio di storytelling – Alunni impegnati nella ricerca e nella successiva scelta di un breve testo avente come tematiche: le emozioni e la consapevolezza delle potenzialità;

2° fase: Laboratorio linguistico/espressivo- lettura espressiva effettuata dagli alunni tutor con relativo ascolto attivo degli alunni più piccoli;

3° fase: Laboratorio artistico/creativo- Alunni autori della creazione di: immagini, braccialetti "Clown al polso", Pixel Art e Pagliaccio delle emozioni per rappresentare la storia in una pluralità di codici;

4° fase: Conclusione-Alunni attori, interpreti della storia, raccolta **fotografica** dei momenti più SIGNIFICATIVI.

LA SFIDA: le azioni dei protagonisti

	DOCENTI	SINGOLI STUDENTI - GRUPPI	DETTAGLI
PARTENZA Le azioni da svolgere nel momento preparatorio	Cosa fa -Definisce la tematica, obiettivo e format della narrazione; -definisce i traguardi di competenza e obiettivi specifici; -individua la situazione /problema autentica; -reperisce risorse e stimoli relativi all'obiettivo (discussione e riflessioni sugli stati d'animo e sulla percezione delle proprie potenzialità);	Cosa fa / fanno - si mettono in ascolto; -rispondono alle domande/stimolo; -rispettano i tempi; - illustrazioni, realizzazione di manufatti e drammatizzazione;	Tempi e spazi -spazi: aula atrio e spazio esterno all'edificio scolastico; -tempi per la realizzazione dell'intero progetto: circa una settimana;

	<p>Materiali di facile consumo e di recupero per il laboratorio espressivo e artistico/ creativo;</p> <ul style="list-style-type: none"> -prepara domande stimolo; -predispone il setting educativo; -predispone griglie di osservazione; -pone domande/stimolo; -raccoglie le risposte; -dà la consegna per il lavoro successivo 		
<p>ATTIVITÀ Le azioni da svolgere nel momento centrale dell'attività</p>	<p>Cosa fa il docente/i</p> <p>FASE ANALOGICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> -brainstorming; -creazione di gruppi di lavoro; -assegnazione dei ruoli; -storyboard/ sceneggiatura. <p>FASE DIGITALE</p> <ul style="list-style-type: none"> -registra audio; -documenta con foto; -realizza presentazione power point, Pdf e video da pubblicare sul sito web dell'Istituto Scolastico. 	<p>Cosa fa / fanno</p> <p>FASE ANALOGICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> -si organizzano in gruppi; -brainstorming; -individuano e drammatizzano personaggi e storie; -creano illustrazioni della storia; - secondo consegna realizzano manufatti utilizzando materiali di facile consumo e di recupero. <p>FASE DIGITALE E DOCUMENTAZIONE - registrano audio</p>	<p>Tempi e spazi</p>

--	--	--	--

ARRIVO

A conclusione del lavoro il docente:

- Presenta il prodotto finale agli alunni;
- ascolta riflessioni sul lavoro svolto da parte degli alunni;
- propone agli alunni un'autovalutazione per stimolare la metacognizione;
- esprime le proprie considerazioni circa le attività.
- esegue osservazioni sistematiche;
- tempi: da 1 a 2h;
- strumenti: LIM, PC.

LA SFIDA: setting e strumenti

Setting: aula, aula laboratorio, atrio e spazio esterno alla scuola.
Strumenti: cartoncino bristol, colori a matita, colori a tempera, pennelli, forbici, colla a stick, fermacampioni, LIM, PC.

AMBIENTI/SPAZI

- IN PRESENZA:
- DDI:

RISORSE

Programma: power point per creare la presentazione e Book Creator per assemblare il video del percorso educativo/didattico.

<https://www.icpraia.edu.it/scuola/pnsd-buone-pratiche/1332-leo-il-clown-1a-e-5a-primaria-san-nicola-a-storytelling-innovamenti-marzo-2022.html>

DOCUMENTAZIONE

Infografica- storia parcellizzata su twitter- video realizzato con foto, audio- flipBookPDF





□ Équipe
□ Formative
□ Territoriali

