



Documento di progettazione e condivisione dell'attività didattica



Boosting Digital
Capacity





NATURA AMICA

Creazione di una storia e storytelling con accompagnamento sonoro della storia

Destinatari: quarta scuola primaria

Discipline coinvolte:

- TECNOLOGIA
- ITALIANO
- MUSICA
- ARTE
- EDUCAZIONE CIVICA

Attività progettata nell'a.s. 2024-2025 da:

Direzione Didattica Collodi Torino
insegnanti Cravero S. e Manna R.



Obiettivi



Obiettivi di apprendimento

Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:

- Argomentare, valutare e trovare soluzioni di fattibilità
- Progettare, creare, costruire contenuti digitali

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- modalità di creazione di contenuti sonori
- applicativi utili alla creazione di contenuti audio
- importanza della collaborazione

Posizione nel DigComp



Alfabetizzazione su informazioni e dati

- 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali



Comunicazione e collaborazione

- 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
- 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5. Netiquette
- 2.6. Gestire l'identità digitale



Creazione di contenuti digitali

- 3.1. Sviluppare contenuti digitali
- 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3. Copyright e licenze
- 3.4. Programmazione



Sicurezza

- 4.1. Proteggere i dispositivi
- 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3. Proteggere la salute e il benessere
- 4.4. Proteggere l'ambiente



Risolvere problemi

- 5.1. Risolvere problemi tecnici
- 5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche
- 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4. Individuare i divari di competenze digitali

posiziona il segnalino verde!



ANALISI SWOT

PUNTI DI FORZA

- Cooperazione
- Learning by doing
- Valorizzazione del suono/silenzio

STRENGTHS

PUNTI DI DEBOLEZZA

- Mancanza di spazi adeguati e ambienti silenziosi per la registrazione

WEAKNESSES

SWOT

OPPORTUNITIES

OPPORTUNITÀ

- Imparare giocando
- Scoprire la realizzazione degli effetti sonori nel mondo degli audiovisivi

THREATS

MINACCE

Metodologie e valutazione



Metodologie didattiche

Seleziona le **metodologie** più adatte per raggiungere gli obiettivi di apprendimento:

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> X Apprendimento cooperativo | <input type="checkbox"/> Peer tutoring |
| <input checked="" type="checkbox"/> X Didattica laboratoriale | <input checked="" type="checkbox"/> X Problem-based learning |
| <input type="checkbox"/> Lezione frontale | <input type="checkbox"/> Project-based learning |

Cosa valutare

Per valutare l'attività osserva:

- capacità di collaborazione
- capacità di problem solving
- spirito di imprenditorialità
- capacità di utilizzare app/tecnologie
- prodotto finale

Puoi valutare l'attività mediante:

1. griglie di osservazione
2. griglie di autovalutazione



Preparazione

Durata

10 ore

Setting d'aula

Esempio:

- Tavoli ad isola
- Un tavolo dedicato ai materiali
- Spazi silenziosi della scuola per la registrazione

Tecnologie e strumenti

- Dispositivi tecnologici: registratori, cuffie, app di montaggio
- Materiale di cancelleria (pennarelli, post-it colorati, cartelloni)
- Materiali vari naturali e di riciclo

Cosa è necessario fare prima dell'attività

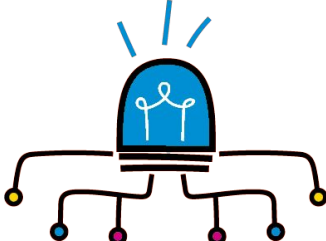
Dettaglia qui la tua checklist. Esempio:

- Coordinare il lavoro coi colleghi (eventuali compresenze per la realizzazione, l'osservazione e la valutazione)
- preparare i materiali
- preparare eventuale presentazione di supporto alla spiegazione



FERMATI E ASCOLTA!

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
2 ore	Warming up: suono caro dell'infanzia Video esplicativo sulla creazione di suoni fuori campo nel cinema e nei videogiochi. Spiegazione e discussione sull'ascolto e sui 5 sensi	i
2 ore	Creazione della storia.	
2 ore	Divisione in sequenze e individuazione dei suoni di accompagnamento da inserire. Suddivisione degli alunni in gruppi.	
2 ore	Presentazione dei materiali e prove di creazione e registrazione dei rumori	
2 ore	Montaggio delle sequenze sonore e della lettura	



Condivisione di materiali prodotti

- griglie di valutazione e/o questionari di gradimento utilizzati
- raccolta di lavori prodotti dagli studenti
- foto significative
- video dell'attività

Link lavoro sperimentato:

https://read.bookcreator.com/dwCxYv0Q8VdBBwV5VLTR93z7kYr1/_oNy_ucQSI6-nsWxxz6AqQ

Môstrô del suônô



Môstrô del rumôre



Attenzione: non è possibile caricare immagini che raffigurino persone riconoscibili, i contenuti che non rispettano queste condizioni verranno rimossi



Consigli e note

Scrivi qui i consigli che daresti ai tuoi colleghi. Puoi anche indicare idee, libri, siti web e app che consiglieresti per rendere l'attività incredibile.

DOPO la sperimentazione



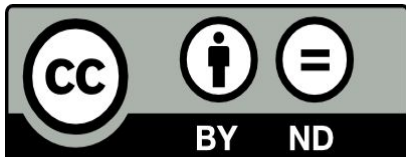
POST-IT

Licenze

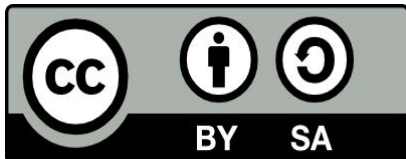
Scegli una licenza creative commons da attribuire a questo tuo documento
Scopri [qui](#) cosa sono le licenze Creative Commons



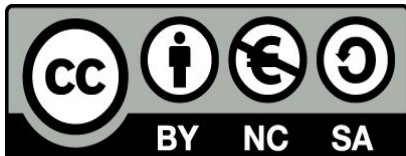
CC BY
Attribuzione



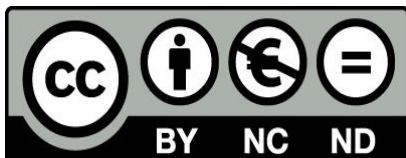
CC BY-ND
Attribuzione - Non Opere Derivate



CC BY-SA
Attribuzione - Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-SA
Attribuzione - Non Commerciale -
Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-ND
Attribuzione - Non Commerciale - Non
Opere Derivate