



“DIGITAL CARNEVAL-ALPI: tra tradizione e innovazione”

Ogni anno nel periodo del carnevale, l'istituto Comprensivo organizza una sfilata a tema. In occasione della III edizione del CarnevalAlpi, gli studenti sono stati invitati a partecipare attivamente alla creazione dei contenuti pubblicitari per l'evento. Ogni classe o sezione ha scelto il formato multimediale preferito tra: • Podcast; • Infografica; • Spot pubblicitario, • Volantini / Poster...

Inoltre, ogni classe/sezione ha realizzato, in compensato, tramite la LASERBOX una targa con il nome della classe, l'anno scolastico e il tema scelto. Tale targa serve alle classi durante la sfilata per essere facilmente identificate.

Destinatari: I.C. ILARIA ALPI

Discipline coinvolte:

- ITALIANO
- MATEMATICA
- STORIA
- TECNOLOGIA
- INGLESE E FRANCESE
- ARTE
- ED.CIVICA

Attività progettata nell'a.s.

2024-2025 da:

Vanessa Cucuzzella, Giuseppe Paternò, Elena Scorsoglio, Andrea Lupo dell'istituto I.C. ILARIA ALPI



Obiettivi



Obiettivi di apprendimento

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

- Riconoscere e utilizzare i principali programmi e software per la creazione di contenuti digitali.
- Ricercare e organizzare il materiale disponibile per la realizzazione del progetto.
- Progettare e creare prodotti digitali utilizzando una varietà di strumenti e linguaggi.
- Utilizzare la LASERBOX, organizzare i materiali.

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- I concetti principali legati al carnevale
- In cosa consiste il Carnevale per l'Ilaria Alpi
- Il concetto di "Pubblicità"
- Programmi e software di creazione di contenuti digitali

Metodologie e valutazione



Metodologie didattiche

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

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento cooperativo | <input type="checkbox"/> Peer tutoring |
| <input type="checkbox"/> Debate | <input checked="" type="checkbox"/> Problem-based learning |
| <input checked="" type="checkbox"/> Didattica laboratoriale | <input type="checkbox"/> Project-based learning |
| <input checked="" type="checkbox"/> Gioco di ruolo | <input type="checkbox"/> Altro: |
| <input checked="" type="checkbox"/> Lezione frontale | |

Cosa valutare

Per valutare l'attività osserva:

- partecipazione all'attività
- collaborazione tra pari e adulti di riferimento
- costruzione di un Project work

Puoi valutare l'attività mediante:

1. checklist
2. rubriche valutative
3. autovalutazione



Preparazione

Durata

tra le quarte alle otto ore

Setting d'aula

Esempio:

- terzetti

Tecnologie e strumenti

Elenca le tecnologie e gli strumenti necessari per l'attività. Esempio:

- Hardware: Personal Computer, Tablet, Registratori vocali, lavagne digitali.
- Software: Genially, Canva, Paint 3D, Browsers, GSuite, Stickman, Audacity, Reaper
- LASERBOX

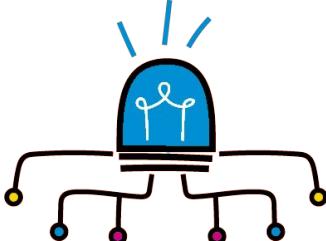
Cosa è necessario fare prima dell'attività

- Informare gli studenti sullo svolgimento dell'evento
- Predisporre i dispositivi tecnologici.
- Dare le coordinate dell'evento.



Scaletta

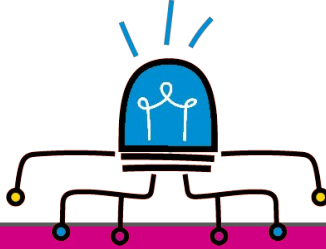
Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
10 minuti	L'Insegnante presenta il Concorso interno "CREA IL TUO INVITO" promosso dalla Comunità di pratiche tramite la lettura della Circolare/lettera inviata alle classi.	LIM
10 minuti	Tramite conversazione guidata l'Insegnante verifica la comprensione della consegna "CREA IL TUO INVITO" e la conoscenza dell'evento "Carneval-Alpi". Al termine della conversazione, segue un brainstorming o brainwriting, in cui ogni studente propone la sua idea o avvala quella dell'altro.	LIM
4h	Tra le web application presentate in precedenza, si procede ad una scelta della più adeguata. Gli alunni verranno suddivisi in terzetti e ogni alunno avrà un ruolo specifico dentro il suo gruppo: - GRAFICO imposterà lo sfondo, sceglierà il font e i colori del tema; - GIORNALISTA penserà e scriverà le frasi tramite cui pubblicizzare l'evento avvalendosi dei concetti di Concept e Insight; - FONICO registrerà il podcast del volantino e i suoni di sottofondo; Tutti assieme, nei panni dei correttori di bozze, procederanno alla rilettura critica dell'elaborato.	PC/TABLET
2h	Ogni classe si recherà in AULA STEM per progettare la TARGA identificativa in compensato tramite l'utilizzo della LASERBOX. Gli alunni verranno suddivisi in microgruppi: - PROGETTISTI; - INFORMATICI; - COSTRUTTORI	LASERBOX



Condivisione di materiali prodotti



DOPO la sperimentazione



Consigli e note

Semplici programmi di grafica o app online come Canva, PicCollage o Genially sono ideali per la creazione di inviti digitali, grazie alla loro interfaccia user-friendly.

I bambini possono aggiungere il loro tocco personale, come disegni fatti a mano che poi possono essere digitalizzati.

Utilizzare modelli già pronti è un buon punto di partenza, poiché, aiuta i bambini a concentrarsi sugli aspetti creativi.

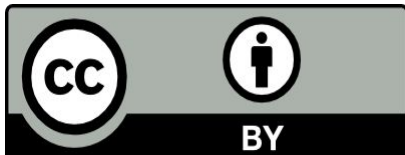
Può essere un modo per insegnare ai bambini come inviare correttamente inviti, usando email o app sicure, facendo attenzione a non divulgare informazioni personali o sensibili.



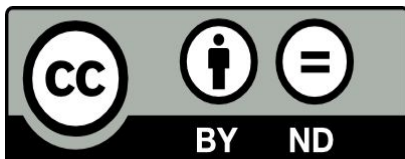
POST-IT

Licenze

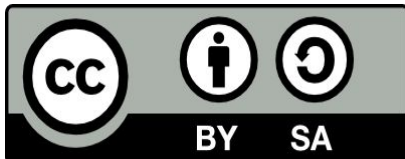
Scegli una licenza creative commons da attribuire a questo tuo documento
Scopri [qui](#) cosa sono le licenze Creative Commons



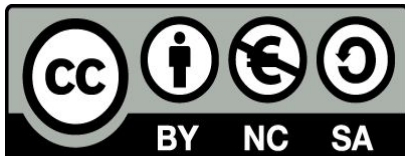
CC BY
Attribuzione



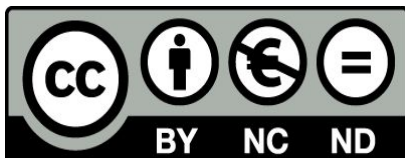
CC BY-ND
Attribuzione - Non Opere Derivate



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