CENARIO DI APPRENDIMENTO EUROPEANA - NARRAZIONE COLLABORATIVA

Titolo

Narrazione collaborativa

Autore

Francisco José Orosia Salvador

Abstract

Questa è un'attività cooperativa intitolata: "Storie digitali cooperative" dove i componenti di una classe devono progettare e creare una storia digitale. Devono conoscere le parti fondamentali di una storia (luogo, personaggi e trama), fare una bozza preliminare della storia, assicurarsi che la storia sia coerente e che possa essere capita da altre persone estranee al gruppo. Come prodotto finale, il gruppo preparerà una storia con Google Slides usando immagini delle collezioni Europeana e narrerà le scene aggiungendo la voce con un'app.

Parole chiave

Narrazione, cooperativo, arte, espressione orale, TIC, primaria

Tabella riassuntiva

Tabella riassuntiva	
Materia	Lingua, informatica, arte.
Argomento	Narrare partendo dall'arte.
Età degli studenti	4 anni
Tempo di preparazione	1 sessione
Tempo di insegnamento	2 sessioni in un gruppo grande, 5 sessioni in un gruppo piccolo e altre 5 sessioni più brevi in un gruppo piccolo + 1 mostra e valutazione del risultato finale online.
Materiale didattico online	• GSuite tool • *Google Slides* • *Elementi di una storia* • *Poster per la classe* • *Spreaker Studio*
Materiale didattico offline	Carta bianca, matite colorate, matite e poster con gli elementi della storia.
Risorse Europeana utilizzate	• *VOYAGE SUR JUPITER* • *THÉÂTRE ÉLECTRIQUE DE BOB, LE E* • *MÉTAMORPHOSES* • *MAISON ENSORCELÉE, LA* • *UNE EXCURSION INCOHÉRENTE*

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, remixare, modificare e sviluppare il tuo lavoro, anche commercialmente, purché si mantenga l'attribuzione alla creazione originale. È la più favorevole delle licenze offerte. Consigliata per la massima diffusione e uso di materiali con licenza.

Integrazione nel programma scolastico

CONOSCENZA DI SÈ STESSI E AUTONOMIA PERSONALE

5. Adattare il proprio comportamento ai bisogni e alle esigenze altrui, sviluppare atteggiamenti e abitudini di rispetto, aiuto e collaborazione, evitare condotte di sottomissione o padronanza.

8. Partecipare a giochi collettivi rispettando le regole stabilite e il valore del gioco come strumento di relazioni sociali e risorsa per il tempo libero.

CONOSCENZA DELL'AMBIENTE

2. Relazionarsi agli altri in modo sempre più equilibrato e soddisfacente, interiorizzando gradualmente i modelli di comportamento sociale e adattandovi il proprio comportamento.

3. Conoscere gruppi sociali diversi, le loro esperienze, caratteristiche, produzioni culturali, valori e stili di vita e sviluppare atteggiamenti di fiducia, rispetto e apprezzamento.

LINGUE: COMUNICAZIONE E RAPPRESENTAZIONE

1. Usare il linguaggio come strumento di comunicazione funzionale, rappresentazione, apprendimento e divertimento, espressione di idee e sentimenti e valorizzare il linguaggio orale come mezzo di relazione con gli altri e regolazione della convivenza.

2. Comprendere le intenzioni e i messaggi di altri bambini e adulti, adottando un atteggiamento positivo verso la propria lingua e quelle straniere.

3. Comprendere, riprodurre e ricreare alcuni testi della tradizione letteraria e culturale della nostra comunità mostrando atteggiamenti di apprezzamento, piacere e interesse.

4. Iniziare a usare la lettura e scrittura con fini sociali esplorandone il funzionamento e valorizzandole come strumento di comunicazione, informazione e divertimento.

5. Sviluppare la capacità di analizzare le espressioni orali nei loro elementi, come parole, morfemi, sillabe e fonemi e stabilire le loro relazioni con la rappresentazione scritta della lingua.

Obiettivo della lezione

Con questo scenario di apprendimento vogliamo che i nostri alunni inizino a lavorare nell'ambito dell'apprendimento cooperativo. Svilupperanno l'espressione orale, la narrazione e l'alfabetizzazione digitale.

Risultato della lezione

Il risultato dell'attività saranno cinque storie digitali basate sui cortometraggi di Segundo de Chomón, che saranno realizzate in modo cooperativo con gli alunni che, da alcuni fotogrammi dei suoi corti, creano una storia alla quale aggiungono le loro voci.

Tendenze

- Apprendimento basato su progetto: gli alunni ricevono compiti basati su fatti, problemi da risolvere e lavorano in gruppi. Questo tipo di apprendimento di solito va oltre le materie tradizionali.
- Apprendimento collaborativo: grande attenzione al lavoro di gruppo.
- Apprendimento permanente: l'apprendimento non finisce quando si lascia la scuola.
- Valutazione: l'obiettivo della valutazione si sposta da “Che cosa sai” a “Che cosa sai fare”.

Competenze del 21o secolo

- Collaborazione
- Costruzione della conoscenza
- Risoluzione di problemi reali
- Uso delle TIC per imparare
- Autodisciplina
- Comunicazione

Attività

Nome dell'attività	Procedimento	Tempo
Presentazione	Presentiamo agli alunni l'attività che condurremo con loro. Faremo storie digitali in modo cooperativo. Li informiamo che useremo alcune immagini tratte dai cortometraggi di Segundo de Chomón, un regista spagnolo del secolo scorso. Con video e poster spieghiamo gli elementi che compongono la storia. Effettuiamo l'autovalutazione per verificare che cosa abbiamo imparato e quali dubbi ci sono rimasti.	50’
Preparazione della bozza	Nella seguente attività ogni squadra vedrà il cortometraggio che li ispirerà, poi saranno analizzate le immagini da usare per raccontare la storia digitale. Successivamente gli alunni prepareranno una bozza su carta disegnando e raccontando le diverse parti della storia. Una volta terminato, gli alunni diranno ai componenti della loro squadra qual è la loro idea per la storia. Per concludere gli alunni saranno valutati individualmente dal loro partner cooperativo.	50’
Preparazione della storia	Anche in queste sessioni la classe sarà divisa in gruppi e il tutor aiuterà a preparare la storia digitale. Prima gli alunni decidono quali personaggi, quale trama e quale luogo scelgono tra i bozzetti di tutti i compagni di classe. Poi a turno inizieranno a elaborare le loro storie digitali cooperative. Alla fine ci sarà autovalutazione e co-valutazione.	50' per squadra
Registrazione audio	Una volta sviluppate tutte le storie, registriamo le voci degli alunni con un'app. Nelle squadre l'insegnante registrerà le loro voci da inserire nelle storie digitali.	20' per squadra
Mostra e valutazione	In questa sessione presenteremo i prodotti finali degli alunni a tutta la classe e gli alunni valuteranno il loro stesso lavoro, quello della loro squadra e quello delle altre squadre.	50’

Valutazione

Per la valutazione dell'attività, useremo la fine di ogni sessione in modo che, se necessario, possiamo fare modifiche per migliorare certi aspetti della sessione successiva. Nella valutazione condotta in ogni sessione si farà autovalutazione e co-valutazione. Quando i prodotti saranno finiti, durante la sessione espositiva, condurremo anche attività di autovalutazione e co-valutazione per il nostro lavoro e quello di tutti i nostri colleghi.

**********DOPO L'IMPLEMENTAZIONE **********

Feedback degli studenti

I bambini hanno fatto la valutazione dopo ogni sessione e hanno commentato che cosa è piaciuto nell'attività. Di conseguenza non abbiamo usato il cortometraggio "Il teatro elettrico di Bob" perché ai bambini non è piaciuto. Inoltre, si sono divertiti a preparare e digitalizzare le loro storie.

Osservazioni dell'insegnante

In questa sezione valuterò la pratica didattica dello scenario di apprendimento, i tempi dell'attività, la selezione dei materiali e la metodologia che ho utilizzato. I tempi hanno funzionato molto bene perché gli alunni hanno potuto godersi ogni sessione. Anche la metodologia cooperativa e l'organizzazione in piccoli gruppi hanno funzionato bene, gli alunni hanno interagito e collaborato come ci aspettavamo e l'attività si è sviluppata con successo. Per quanto riguarda la selezione del materiale, questo avrebbe potuto essere migliorato con musica di sottofondo durante la proiezione dei cortometraggi perché i bambini di questa età hanno bisogno di qualche stimolo in più per essere più motivati. Questa sarebbe la mia proposta di miglioramento in questo scenario di apprendimento: aggiungere la musica ai cortometraggi durante la proiezione.

Il progetto Europeana DSI-4

Europeana è la piattaforma digitale europea per il patrimonio culturale, che fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di articoli digitalizzati tratti da musei, archivi, biblioteche e gallerie d'Europa. Il progetto Europeana DSI-4 continua il lavoro dei tre precedenti Europeana DSI. È la quarta replica con una comprovata esperienza nel creare accesso, interoperabilità, visibilità e utilizzo del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati destinatari: cittadini europei, istruzione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

European Schoolnet (EUN) è la rete di 34 Ministeri europei dell'Istruzione con sede a Bruxelles. Come organizzazione senza fini di lucro, EUN si pone come obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento tra i suoi interlocutori principali: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner dell'industria. Il compito di European Schoolnet nel progetto Europeana DSI-4 è portare avanti e ampliare la comunità educativa di Europeana.

Allegato

- Auto e co-valutazione
- Prodotti elaborati dagli alunni