



SCUOLA DIGITALE LIGURIA

Esperienze a confronto nelle Comunità di Pratica

Dialoghi sui temi innovativi della scuola ligure



#SCUOLADIGITALELIGURIA

13 novembre 2019

I.C. Pra - Associazione c.f.p. E. Fassicom

I.C. Staglieno - I.C. Valtrebbia

Polo Tecnologico Imperiese – I.I.S.S. Fermi-Polo-Montale

Fondazione Cif Formazione – I.T.T.L. Nautico San Giorgio

I.C. Casarza – L.C.L.S. C. Colombo – I.I.S.S. Ferraris-Pancaldo - I.C. Santa Margherita Ligure

CPIA La Spezia - CPIA Savona



Liberi e sicuri dentro e fuori il web

I.C. Prà

Docente: Giulia Gambino

Abstract:

L'Istituto Comprensivo Pra' interviene con 3 ex alunne, attualmente studentesse di diversi Istituti Secondari del territorio (Lanfranconi, Gobetti e Mazzini). Le ragazze, protagoniste in vari ruoli (attrice, autrice, regista) in un progetto di videomaking ed educazione al corretto uso delle rete e dei social negli anni in cui frequentavano la classe seconda e terza dell'IC Pra' Assarotti, relazioneranno sulle fasi di realizzazione dei corti, dalla documentazione sul tema, alla sceneggiatura originale, fino alla scelta dei protagonisti, i ciak e il montaggio, l'inserimento delle musiche. Saranno mostrati i due corti "Cyberbullying" e "Grooming".

InScatoliamoci! Pack Snack

Associazione c.f.p. E. Fassicom

Docenti: Antonella Leto, Corrado Speroni

Abstract:

Progetto interdisciplinare nell'ambito della produzione di Comunicazione e Contenuti Digitali: video lezione, che pone al centro il tema del "packaging" poiché rappresenta la modalità più importante per creare quella che viene chiamata "identità del prodotto".

Da elemento chiave nelle strategie di marketing, il pack si sviluppa tenendo in considerazione elementi come il target e il settore merceologico di riferimento, inglobando tutte le informazioni utili e significative, tutti fattori che lo rendono estremamente interessante e completo anche dal punto di vista formativo.

Il progetto è iniziato il precedente anno con gli allievi della classe prima e si è concluso quest'anno con la classe terza, il lavoro si è sviluppato con la fase di progettazione per completarsi con la fase di realizzazione per cui si sono ottenuti differenti prodotti intermedi, quali: il packaging, l'etichetta e il naming-brand. Per quanto riguarda l'apprendimento, le differenti attività hanno consentito agli allievi di acquisire diverse competenze, finalizzate all'ambito grafico che oggi il mercato richiede.





L'impollinazione

I.C. Staglieno

Docenti: Giuseppina Donato, Gabriella Pirastu

Abstract:

Gli alunni dopo aver approfondito l'argomento dell'impollinazione da parte delle api, hanno iniziato a costruire con i Lego Wedo 2.0 l'ape che si dovrà muovere verso i fiori. In primavera verranno piantati i fiori nel sito di Eusebio Sprint dove le api allevate da un apicoltore del quartiere, potranno andare a impollinare. Gli alunni hanno acquisito conoscenze di scienze, a collaborare e a confrontarsi durante la costruzione dei piccoli robot e a programmarli per il movimento.

Alcuni alunni hanno imparato a utilizzare il drone per fare riprese e foto durante le attività.

DigitalMENTE alla scoperta del territorio

I.C. Valtrebbia

Docente: Alberto Campora

Abstract:

Scoprire la geografia significa porsi in un'ottica di esplorazione e di interpretazione del territorio che ci circonda, volgendo lo sguardo verso lo sviluppo di competenze geografiche, attraverso un approccio didattico cooperativo, caratterizzato dal peer to peer. Questa attività coinvolge la classe I D di Bargagli: gli alunni, utilizzando gli strumenti tecnologici, come i tablet ed il materiale ricevuto da Progetto Scuola Digitale Liguria (tracciatore Gps ed un kit per riprese esterne) esplorano il territorio attraverso l'uso dell'osservazione diretta, rendendo SMART le loro scoperte grazie a foto e video. In questa prima parte di attività la lettura del territorio passa attraverso la comprensione della simbologia utilizzata nelle carte classiche, la ricerca dei luoghi correlati a questi simboli presenti nelle vicinanze della scuola (banca, benzinaio, bar,..) e la geolocalizzazione degli stessi su Google Earth utilizzando la traccia GPS come filo conduttore della loro esplorazione digitale.



Sotto il mare con il ROV

Polo Tecnologico Imperiese

Docente: Sonia Afflisio

Abstract:

L'intervento del Polo Tecnologico Imperiese ad Orientamenti19 vedrà la partecipazione di una rappresentanza degli allievi impegnati nel progetto "All We Need Is R.O.V.", che si è aggiudicato il terzo posto alla fase nazionale del Premio Scuola Digitale durante la manifestazione "Futura Genova" nello scorso mese di Aprile.

I nostri studenti, guidati da alcuni dei docenti che lavorano al progetto, racconteranno il percorso svolto e i gli ambiziosi traguardi formativi posti per questo anno scolastico.

La partecipazione ad Orientamenti sarà per i nostri allievi un momento di confronto e di riflessione per inquadrare le criticità su cui concentrarsi e gli eventuali sviluppi progettuali ulteriori.

Sopra il mare con il Drone

I.I.S.S. Fermi Polo Montale

Docenti: Anita Granili, Mattia Rebaudo

Abstract:

Durante l'incontro, alcuni studenti del quarto anno del corso Cat (Costruzioni, Ambiente e Territorio) e alcuni del quarto anno del Liceo Scientifico Opzione Scienze Applicate presentano il progetto "Sopra il Mare con il Drone" tramite la visione di una animazione realizzata con Powtoon e un'app di realtà aumentata creata con Zappar.

I futuri Geometri del corso Cat racconteranno come l'uso del drone a scuola è funzionale ad acquisire competenze utili per la professione del geometra, un mestiere che è sempre in evoluzione, soprattutto dal punto di vista tecnico. Spiegheranno a grandi linee come funziona la fotogrammetria. Procederanno poi ad una dimostrazione pratica facendo volare il drone e scattando foto aeree.

Inoltre presentano i primi rilievi effettuati in tempi diversi sullo stesso tratto di costa utilizzando delle stampe.

Gli alunni del Liceo racconteranno come a scuola non ci si orienta solo alla professione, ma si deve formare a 360 gradi gli studenti alle diverse competenze sia disciplinari che digitali, secondo il modello Europeo DIGICOMP.



I mestieri del mare

Fondazione Cif Formazione

Docenti: Michela Ciacci, Loris Gualdi

Abstract:

Gli studenti del corso professionale Operatore dei sistemi e dei servizi logistici (seconda e terza) presenta il filmato in beta version delle prime due puntate de "Il porto di Genova oggi: i mestieri del mare". I ragazzi scelti racconteranno la genesi del prodotto, definendo le specifiche fasi della pre-produzione, produzione e post-produzione. I filmati, corredati di backstage e outtakes, si propongono di indagare una realtà del panorama occupazionale peculiare del nostro territorio, il porto e il suo indotto, puntando ad offrire un'occasione di orientamento a lavoro/studi successivi. L'obiettivo è quello di conoscere i mestieri del porto (approfondendone alcuni) e di indagare le caratteristiche dei terminal attualmente presenti nel Porto di Genova, attraverso una fase propedeutica di documentazione finalizzata alla realizzazione di testi filmici che, mediante i canali social, confluiscono verso un prodotto interattivo e multimediale (dalla documentazione cartacea al mondo di YouTube e ThingLink). Il prodotto finale potrà essere inserito tra il materiale utilizzato nella galleria espositiva sui mestieri del mare presente presso il Genoa Port Center - Genova, realtà con cui Fondazione CIF Formazione collabora per l'offerta formativa degli allievi del settore della logistica. Valutando, infine, gli stereotipi lavorativi che questo tipo di realtà subisce, in sinergia con l'Istituto Nautico San Giorgio, durante l'incontro previsto ad Orientamenti 2019, si è deciso di promuovere un'interazione tra le classi attraverso le modalità di un semplice gioco di ruolo, atto a stimolare l'interazione e la riflessione.

Libera...mente digitali; Un Service per la stampante 3D

I.T.T.L. Nautico San Giorgio

Docenti: Monica Ghiotto, Giuseppe Sacco

Abstract "Libera...mente digitali":

Gli studenti dell'Istituto Nautico presentano il loro lavoro nell'ambito del progetto "Libera...mente digitali". Alla base del progetto c'è l'idea che è fondamentale conoscere (per poi gestire e liberarsene) i propri stereotipi e pregiudizi, trappole mentali che spesso non ci permettono incontrare proficuamente "l'altro da noi". Durante lo scorso anno scolastico gli studenti, dopo aver seguito un percorso di formazione in orario curricolare contro la violenza di genere (con alcuni docenti dell'Istituto e con gli Operatori del centro per non subire violenza) hanno realizzato dei video su questo argomento. A Orientamenti 2019 gli studenti presenteranno uno dei video realizzati, racconteranno ai loro coetanei l'esperienza di restituzione (avvenuta a giugno 2018) di ciò che hanno imparato sulla violenza di genere ai compagni dell'Istituto Nautico e proporranno un'attività sugli stereotipi sotto forma di gioco.

Abstract "Un Service per la stampante 3D":

Un Service per la stampante 3D.

Un gruppo di studenti dell'Istituto Nautico è il primo nucleo di un laboratorio in via di sviluppo sull'uso della stampante 3D. I ragazzi hanno montato e imparato a usare la stampante 3D fornita all'Istituto dal Progetto Scuola Digitale Liguria che sarà a disposizione anche per le altre Scuole del territorio quale Service per la stampa di oggetti progettati nelle Scuole. Gli studenti del laboratorio prenderanno in carico le stampe.



2019: Fuga da Orientamenti

I.C. Casarza Ligure, L.C.L.S. C. Colombo,

I.I.S.S. Ferraris-Pancaldo, I.C. Santa Margherita Ligure

Docenti: Alessandra Gabellich, Enrica Maragliano, Elisabetta Molinaro, Alessandra Ravetti

Abstract:

Presentiamo un'escape room virtuale che vede la collaborazione online a distanza fra studenti delle 4 scuole coinvolte nell'evento. Le domande create per uscire dalla escape room richiedono conoscenze condivise e ed è impossibile risolverle senza la collaborazione con i partner. Gli studenti collaboreranno comunicando attraverso il forum presente sul TwinSpace di un progetto eTwinning appositamente creato: in questo modo lavoreranno in un ambiente assolutamente sicuro, i cui contenuti sono noti solo ai membri del progetto e dove, in un secondo tempo, i docenti coinvolti decideranno quali informazioni rendere visibili all'esterno. Nei giorni precedenti all'evento i docenti caricheranno su una pagina del TwinSpace una foto con il lato-B dei componenti del team, che verranno elaborate con un software di realtà aumentata. All'inizio della videoconferenza, prima di giocare alla escape room, come attività di ice-breaking, gli studenti parteciperanno ad un sondaggio Mentimeter, in cui, rispondendo ad alcune domande, contribuiranno anche generare il logo del progetto. Nei giorni successivi all'attività presso il salone Orientamenti, gli studenti risponderanno ad un questionario di gradimento per la valutazione dell'attività.

Le ricadute positive sugli studenti sono di venire in contatto con coetanei di altre realtà della regione, di usare un software sicuro, di sviluppare le proprie competenze logiche e di collaborazione in un ambito PBL e GBL. Avendo più tempo e classi più omogenee, sarebbe possibile chiedere agli studenti di creare le loro escape room virtuali, a cui i compagni degli altri gruppi misti potrebbero poi giocare.





Accoglienza 2.0 e inclusione degli studenti stranieri

CPIA La Spezia

Docente: Daniela Garau

Abstract:

Percorso di apprendimento significativo rivolto ai corsisti del Centro Provinciale di Istruzione per gli Adulti La Spezia - punto di erogazione Sarzana, finalizzate all'accoglienza, che si svolge durante le prime settimane di scuola in contesto multiculturale, con attività "digitali": immagini cercate alla LIM per la condivisione di parole nelle diverse lingue e creazione di flashcard con quizlet.com, padlet per condividere, geolocalizzazione con Map Google per cercare il Paese di provenienza e tracciare il viaggio fino all'arrivo in Italia, alla Spezia e creazione della classe virtuale. Le attività hanno lo scopo di facilitare lo studio della lingua di studio L2 attraverso gli strumenti del web 2.0 con competenza e consapevolezza.

Internet, Diritti e Doveri: la libertà di espressione

CPIA Savona

Docenti: Fabrizio Maria Colombo, Sara Ghiglia

Abstract:

Il proseguimento di un progetto dedicato ai "Diritti e Doveri in Internet" nel Centro Provinciale Istruzione Adulti Savona - sede di Cairo Montenotte ha coinvolto gli studenti di diverse nazionalità che hanno partecipato alla realizzazione di un video con le riflessioni sul tema della Libertà di espressione per l'inclusione interculturale in una "comunità di ricerca" facendo riferimento alla Carta dei Diritti dell'Unione Europea. Il montaggio del video è stato realizzato con OpenShot Video Editor assemblando le immagini e le tracce audio-video registrate con strumenti BYOD durante le attività didattiche. Per la scelta e l'introduzione di una "colonna sonora" è stato fatto riferimento alle licenze creative commons. Il video è stato recentemente premiato nel mese di ottobre 2019 nell'ambito del Concorso nazionale "Philosophy for Humans P4H" ed è stato inserito in un canale tematico su YouTube.



14 novembre 2019

I.C. G.B. della Torre - I.C. Castelletto

I.C. Bogliasco-Pieve-L. Sori - I.C. Teglia

I.C. Cogoleto - I.C. Savona II

I.C. Cornigliano - I.C. Sanremo Centro Ponente

I.I.S.S. Liceti – I.I.S. Natta De Ambrosis

I.I.S.S. Parentucelli – Arzelà - I.C. Sestri Levante



Scheuggi: le parole del mare

I.C. G.B. Della Torre

Docenti: Franca Aramini, Felicia Rizza

Abstract:

Presentiamo un plastico della Piazza del rione Scogli, uno dei più antichi quartieri di Chiavari. La piazza è stata denominata nel tempo "Ciassa di Barchi", a dimostrazione del fatto che vi si costruivano imbarcazioni. Dopo gli anni 30 vi si trasferirono molte famiglie di pescatori per questo motivo è conosciuta anche come "Ciassa di Pescò".

I blocchetti interattivi di Sam Labs hanno animato il modellino, illuminato gli edifici, movimentato un'imbarcazione e hanno fatto interagire i personaggi delle storie.

I ragazzi hanno avuto l'opportunità di approfondire la conoscenza del loro territorio e di sentirsi protagonisti nella organizzazione e nella realizzazione di un progetto informatico.

La lanterna e il porto

I.C. Castelletto

Docenti: Elvia Bennici, Maria Calderone

Abstract:

Il progetto è rivolto alle classi 5A e 5B della scuola primaria M. Mazzini e consiste nel realizzare un plastico raffigurante una porzione del Porto di Genova a ridosso della Lanterna.

In questo scorcio di città, la vita è animata dal movimento di merci e navi e dalla luce del faro; a spiegare ciò che accade una voce animata, il marinaio, racconta il susseguirsi degli avvenimenti.

Fino ad oggi, sono stati realizzate alcune parti: il marinaio e la Lanterna, che alcuni ragazzi mostreranno durante l'incontro. Il materiale utilizzato, Sam Labs e Microbit, è stato nella disponibilità degli alunni solo dall'inizio dell'anno scolastico e una prima parte dei momenti di laboratorio sono stati dedicati proprio alla conoscenza del materiale e alle loro potenzialità.

Per il momento, ciascuna classe ha lavorato solo con un tipo di materiale, più avanti, invece, sarà possibile offrire ad entrambi i gruppi la completa sperimentazione di entrambi i supporti.



“Venite con noi al Museo Egizio”

I.C. Bogliasco-Pieve Ligure-Sori

Docente: Claudia Incerti

Abstract:

Gli alunni delle classi Quinte della scuola primaria di Bogliasco hanno progettato e realizzato una lezione tra pari a distanza in video-conferenza a tema “il viaggio” per condividere con le classi Terze della scuola secondaria di I gr. di Teglia ciò che hanno imparato durante la visita al Museo Egizio di Torino la scorsa primavera, in Quarta classe. Tutto è cominciato con una lezione “flipped” sugli antichi Egizi nel febbraio dello scorso anno, seguita dalla gita a Torino a marzo. Grazie all’account Premium fornito dal Progetto, tra aprile e maggio i ragazzi hanno realizzato a gruppi cooperativi delle immagini aumentate con ThingLink su alcuni reperti, per supportare la presentazione a distanza. Dopo la consegna da parte del Progetto di una videocamera 360°, in ottobre hanno progettato il peer learning in video-conferenza per i ragazzi di Teglia, realizzando delle brevi rappresentazioni sceniche per contestualizzare i contenuti e l’immagine aumentata; alla fine è stato realizzato un Kahoot! di verifica per i destinatari, proposto in chiusura della lezione tra pari.

Come with us - Venez avec nous

I.C. Teglia

Docenti: Sabrina Morando, Caterina Madeddu, Rosanna Tavino, Albertina Falcone

Abstract:

Gli alunni delle classi Terze della scuola secondaria di 1° grado Tosca Bercilli dell’I.C. Teglia di Genova hanno progettato e realizzato una lezione tra pari a distanza utilizzando la metodologia flipped classroom in videoconferenza con le classi Quinte dell’IC Bogliasco-Pieve-Sori (plesso di Bogliasco), servendosi di alcune App della piattaforma GSuite for Education. Gli alunni hanno scelto di narrare un viaggio in Europa (Francia e Regno Unito) arricchendolo con sketch in L1 e L2 e contenuti digitali.

Nella prima fase in aula durante la quale gli studenti hanno raccolto informazioni sul web e creato un documento usando Google Doc caricandolo in Classroom, scelto le informazioni ritenute più rilevanti e le hanno inserite, corredandole di foto o video, in diapositive usando Google Slide; creato delle slide collaborative da illustrare durante la videoconferenza su alcune città e regioni; definito un copione inserendo ambientazione, dialoghi, oggetti di scena per scenette da usare durante la presentazione. Nella seconda è stata realizzata una videoconferenza e in seguito per il feedback, hanno creato due questionari che sono stati inviati alle classi di Bogliasco insieme alle Presentazioni.





Grande vs piccolo; La storia per capire il presente

I.C. Cogoleto

Docenti: Nadia Zamboni, Elisabetta Nano

Abstract "Grande vs piccolo":

La lettura di alcuni brani delle avventure di Gulliver diventa occasione per una riflessione sulla lingua italiana alla ricerca del significato di termini non ancora inclusi nell'enciclopedia cognitiva di studenti di una classe prima di scuola secondaria di primo grado. La costruzione condivisa di un glossario di termini specifici, la riflessione su una visione relativa di ciò che è grande e di ciò che è piccolo costituiscono i punti cardine del progetto che vede gli studenti impegnati in attività supportate da strumenti e applicazioni multimediali per documentare su piattaforme di e-learning testi, mappe e relazioni scientifiche. Fondamentale l'idea di un apprendimento contestualizzato in cui lo scenario metodologico innovativo stimola e supporta il percorso di apprendimento, con momenti di esplorazione e di approfondimenti, a diversi livelli, nelle varie discipline.

Abstract "La storia per capire il presente":

Il progetto si propone di comparare alcuni articoli della Costituzione italiana e della Dichiarazione universale dei diritti umani con brani significativi di due testi autobiografici dell'ingegnere e psicologo genovese Gilberto Salmoni, relativi alla sua drammatica esperienza nel campo di concentramento di Buchenwald. Il lavoro vuole sottolineare come i documenti citati garantiscano il rispetto dei diritti umani, violati con le persecuzioni, le deportazioni e le uccisioni nel periodo della seconda guerra mondiale. Il progetto si avvale della preziosa testimonianza di Gilberto Salmoni, ma anche della consulenza di alcuni avvocati e magistrati genovesi del Comitato per lo Stato di Diritto, intervenuti sulla classe per approfondire i temi della Costituzione e della Legalità. L'approccio laboratoriale e il lavoro individuale degli studenti hanno permesso di realizzare una serie di prodotti multimediali condivisi sulla piattaforma di classe e presentati ai genitori e alle autorità locali al termine dell'anno scolastico.

Storie fuoricampo

I.C. Savona II

Docenti: Monica Colombo, Silvia Fazzi

Abstract:

Il progetto è finalizzato al potenziamento delle competenze digitali ed allo studio dei linguaggi audiovisivi, mediante l'acquisizione delle tecniche del cinema e l'approfondimento della formazione artistica, musicale e coreutica. Gli alunni sono stati protagonisti nella realizzazione di un audiovisivo inerente le principali tecniche del cinema, a partire dallo studio delle pellicole dei primi del Novecento, fino all'ideazione di una storia, alla sua rappresentazione filmica, con la relativa applicazione delle tecniche digitali e cinematografiche in compiti di realtà.



Dolphin Robots

I.C. Bogliasco-Pieve Ligure-Sori

Docenti: Giorgio Gasparini, Maria Elena Lai, Elisabetta Pezzati

Abstract:

È noto da tempo che i delfini ed altri cetacei utilizzano l'ecolocalizzazione, o biosonar, per cacciare e orientarsi: producono ultrasuoni e percepiscono l'eco riflessa dagli ostacoli che trovano sul loro cammino. Il progetto DOLPHIN ROBOTS si propone di rendere visibile agli occhi degli studenti questa nota, ma difficilmente osservabile, caratteristica: l'utilizzo degli ultrasuoni per percepire l'ambiente circostante. Il laboratorio ha permesso ai ragazzi di entrare in contatto con l'attività di programmazione. Una volta appreso il funzionamento del software, sono stati utilizzati i comandi principali per far compiere al robot EV3 movimenti/percorsi. Si è focalizzata l'attenzione sulla programmazione e sull'utilizzo del sensore ad ultrasuoni montato sull'EV3.

Tra la terra e il mare: versi di Liguria

I.C. Sanremo Centro Ponente

Docenti: Gianna Molina, Franca Sacchetti

Abstract:

Questa attività ha previsto la realizzazione di una carta geografica che rappresenti la Liguria, parte della Costa Azzurra e l'area marina protetta del Santuario dei cetacei Pelagos. Sulla carta sono immaginati due percorsi lungo i quali si spostano i robottini Ozobot; un percorso guida a conoscere il Santuario dei cetacei, gli animali che lo popolano, gli studiosi e gli appassionati che se ne occupano, l'altro percorso mira a far scoprire o riscoprire alcuni poeti liguri, i loro luoghi, gli echi del loro mare. Numerose "soste" lungo i percorsi aprono finestre di approfondimento, attraverso QRCode con link a testi, elaborati dai ragazzi dopo gli incontri con gli esperti e dopo aver svolto ricerche e approfondimenti in rete, e a video disponibili su Youtube (alcuni dei quali in lingua francese). I ragazzi hanno sperimentato sia la programmazione degli Ozobot tramite la piattaforma Ozoblockly, sia la possibilità di muovere i piccoli robot tramite la App dedicata.



Percorsi robotici tra tutte le età

I.I.S.S. Liceti

Docente: Giovanni Doderò

Abstract:

Nel nostro intervento racconteremo i percorsi di robotica del Liceti. Come abbiamo iniziato 5 anni fa a progettare piccoli robot e competizioni robotiche, e mano mano accettando di fare progetti sempre più ambiziosi e reali: Linksink nel 2018 e Hydrocarbot nel 2019. I ragazzi più grandi ora fanno anche da mentor ai piccoli, facendo progettare piccoli robot e organizzando attività laboratoriali.

Il Robot spazzino... Per un mondo più pulito

I.I.S. Natta De Ambrosio

Docente: Gloria Drei

Abstract:

Si è deciso in classe, la 2ALS, dopo una riflessione ampia sui problemi ambientali più importanti legati alle città di mare, come la nostra, di costruire il prototipo di un robot, utilizzando il kit Lego EV3 fornitoci da Liguria Digitale. Il robot, identificato come il "robot spazzino" è in grado di ripulire l'acqua del mare da piccoli elementi di plastica galleggianti, pilotandolo da riva con il cellulare. Nel progetto sono state coinvolte tre discipline curriculari, quali Informatica, Disegno e Fisica e nell'ottica di utilizzare nuove tecnologie abbiamo attivato una collaborazione con l'I.C. di Casarza Ligure che ha messo a nostra disposizione la stampante 3D per la realizzazione in PLA delle eliche e dello scafo del robot.





La Scuola siamo noi

I.I.S. Parentucelli - Arzelà

Docenti: Daniele Boni, Lucia Mazzoni

Abstract:

Il progetto è nato per potenziare le competenze digitali tramite il raggiungimento di quelle necessarie alla realizzazione di un racconto motivazionale tramite l'utilizzo del video, in tutte le fasi: della produzione, dall'ideazione, alla ripresa al montaggio finale. Per raggiungere lo scopo si sono predisposte alcune lezioni per l'acquisizione delle conoscenze di base inerenti le tecniche di ripresa (condotte dal talent garden), la recitazione (da un attore) e la composizione (condotte da un regista). Gli studenti si sono organizzati individuando i ruoli e i mezzi da approntare per le riprese, divenendo successivamente i protagonisti del progetto stesso come registi, sceneggiatori, costumisti e interpreti. La fase di composizione finale si è completata con la realizzazione della colonna sonora operata da uno studente di quinta dello stesso plesso. "La scuola siamo noi" è la presa di conoscenza avvenuta in una circostanza casuale, all'interno di una scuola svuotata della sua anima: gli studenti.

Uno sguardo oltre le apparenze: comunicare con le immagini

I.C. Sestri Levante

Docenti: Patrizia Lombardo, Elena Nastasi

Abstract:

Abbiamo denominato il Progetto "Dal Book trailer al video trailer" perché il primo obiettivo è stato realizzare dei booktrailer con i ragazzi della primaria che avranno la possibilità di approfondire l'argomento aderendo al Progetto Cinema avviato da qualche anno nella scuola secondaria di primo grado dello stesso Istituto. Il progetto è finalizzato al potenziamento delle competenze digitali ed allo studio dei linguaggi audiovisivi, mediante l'acquisizione delle tecniche di base di videomaking (tecniche base di ripresa, editing audio e video attraverso l'utilizzo dei più comuni software open source). Non sono mancati approfondimenti sul diritto d'autore in rete e le licenze Creative Commons.





#SCUOLADIGITALELIGURIA

 www.scuoladigitaleliguria.it   Progetto Scuola Digitale Liguria  scuoladigitale@regione.liguria.it

Powered by
Liguria
Digitale