



## VALUTAZIONE DELLA RISORSA

### La storia del lupo

#### Sperimentazione della risorsa nella scuola autrice

<b>Istituto scolastico</b>	Direzione Didattica di Montepulciano
<b>Alunni</b>	Classe V, 23 alunni, età 10 anni
<b>Insegnanti</b>	Paola Filippeschi - Alma Giovannoni
<b>Periodo</b>	Aprile 2010

#### Sperimentazione della risorsa nella scuola valutatrice

<b>Istituto scolastico</b>	Istituto Comprensivo «Primo Levi» di Prato
<b>Alunni</b>	Classe II, 24 alunni, età 7/8 anni
<b>Insegnanti</b>	Castri Cristina
<b>Periodo</b>	Marzo 2011

#### Punti di forza

<b>Multimedialità e metacognizione</b>	<p>La risorsa utilizza immagini con didascalie e filmati audio/video, coinvolgendo più canali sensoriali e facilitando la comprensione dei contenuti didattici proposti. Risulta particolarmente gradevole per l'accuratezza dei contenuti, l'espressività dei disegni e la sinteticità delle sequenze narrative.</p> <p>La possibilità di riascoltare la narrazione registrata, al fine di superare eventuali incertezze e operare la scelta esatta, è il principale punto di forza della risorsa, che permette di riflettere sulle proprie azioni, sul proprio apprendimento e sulle emozioni che lo accompagnano.</p>
<b>Adattabilità del prodotto a percorsi didattici diversi</b>	<p>Il prodotto si è dimostrato versatile e flessibile. Esso permette infatti di:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- focalizzare l'attenzione sul lessico, la morfologia o la sintassi (sostantivi,</li></ul>

# Risorse educative aperte e sperimentazione didattica

Le proposte del progetto Innovascuola-AMELIS per la condivisione di risorse e lo sviluppo professionale dei docenti



## VALUTAZIONE DELLA RISORSA

	<p>aggettivi o intere frasi), in base alle esigenze della classe;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- lavorare sulla fiaba e le sue strutture narrative;</li><li>- costruire altre storie sulla falsariga di quella presentata (eventualmente sostituendo disegni e didascalie).</li></ul> <p>Il prodotto è stato progettato per le ultime classi della scuola primaria, ma con gli opportuni adattamenti può essere utilizzato anche con gli alunni più piccoli.</p>
<b>L'idea in più</b>	
	<p>Nella risorsa è disponibile la versione audio della storia in lingua inglese, un aiuto importante per imparare la pronuncia corretta.</p> <p>Al termine del lavoro gli alunni sono invitati a costruire nuove storie utilizzando i proverbi: è uno stimolo interessante che potrebbe essere raccolto nell'ottica di esperimenti di scrittura collaborativa. La LIM è uno strumento efficace per le attività di manipolazione della scrittura digitale che possono essere svolte a livello di singola classe o di più classi. Inoltre la lavagna multimediale offre l'opportunità di sfruttare il web per scrivere una storia a più mani anche con la collaborazione di scuole diverse, attraverso la posta elettronica o con l'impiego di un wiki.</p>
<b>Caveat</b>	
<b>Operatività limitata e tempi di attesa</b>	<p>La risorsa prevede l'operatività degli alunni di fronte alla LIM, richiedendo atti concreti di spostamento, click, controllo. Per tali attività è necessario l'intervento di un solo alunno alla volta, anche se supportato nell'azione da un gruppo, mentre l'attesa può risultare pesante per tutti coloro che non sono direttamente impegnati, proporzionalmente all'età (più sono piccoli, meno sono pazienti).</p>
<b>Utilità del testo a fronte in italiano</b>	<p>Il prodotto prevede due diversi percorsi didattici per l'italiano e la lingua inglese. La possibilità di vedere il filmato e riascoltare la storia favorisce la partecipazione degli allievi stranieri e degli alunni con bisogni educativi speciali. La risorsa sarebbe ulteriormente facilitante, per questi alunni, se la narrazione orale venisse accompagnata dal testo scritto, così da permettere un recupero più rapido della soluzione in caso di difficoltà nello svolgimento degli esercizi.</p>

# Risorse educative aperte e sperimentazione didattica

Le proposte del progetto Innovascuola-AMELIS per la condivisione di risorse e lo sviluppo professionale dei docenti



## VALUTAZIONE DELLA RISORSA

### Sviluppi

#### Nuovi spunti di lavoro dalle esperienze

Il prodotto può essere utilizzato come base da modificare per lavorare su altri proverbi come suggerito dagli autori stessi. Può essere il punto di partenza per un iter didattico articolato sul testo fantastico e ampliato con schede di lavoro sul riconoscimento delle parti principali della struttura della fiaba/favola o sul confronto tra fiabe/favole diverse.

A questo proposito può essere scrivere collettivamente una breve fiaba con il gioco *Costruisci una fiaba* ([http://www.impariamoascrivere.it/giochi\\_flash.php?gioco=fiaba](http://www.impariamoascrivere.it/giochi_flash.php?gioco=fiaba)), che ripropone le sequenze base delle fiabe tradizionali, mettendo a disposizione sfondi e personaggi.

#### Pensando in grande.....

Ispirandosi al gioco inventato da Franco Passatore e dal Gruppo Teatro-Gioco-Vita chiamato *Mettiamo le Carte in Favola* si può proporre agli alunni un'attività cooperativa per la creazione di favole o di storie fantastiche.

Innanzitutto si devono realizzare con i ragazzi le Carte in favola: se si vogliono costruire favole, si tratterà soprattutto di immagini di animali; se invece lo scopo è la produzione di testi fantastici, si possono inserire personaggi magici, oggetti parlanti e tutto quello che la fantasia può suggerire. L'immagine su ogni carta può essere realizzata con tecniche diverse: disegno, fotomontaggio, collage. Quando il mazzo è pronto, ogni bambino o ogni gruppo sceglie una carta e, a turno, inventa la propria parte di racconto, che viene continuata da un altro compagno/gruppo con l'inserimento di un nuovo personaggio. Nasce così una storia raccontata a più voci, anche a puntate. Infine ciascuno illustra la propria parte di storia su un cartoncino, che verrà montato insieme agli altri in un lungo pannello per ripercorrere visivamente la narrazione collettiva. Il pannello può diventare un libro o un puzzle. Oppure i cartoncini possono essere scannerizzati e con l'aggiunta delle didascalie diventare le sequenze di una storia per la LIM, eventualmente da archiviare proprio nella lavagna multimediale per costruire la biblioteca virtuale delle storie di classe.