

# Il viaggio

Un percorso realizzato nell'ambito del Corso di formazione per il conseguimento della specializzazione sul sostegno didattico agli alunni con disabilità (a.a 2013/14) presso l'Università degli Studi di Genova da:

**Patrizia Merciarì**, Docente di Musica e Sostegno<sup>1</sup> (Scuola Secondaria di I Grado)

**Matilde Milito**, Docente di Musica e Sostegno<sup>2</sup> (Scuola Secondaria di I Grado)

**Roberto Salsedo**, Docente di Musica e Sostegno<sup>3</sup> (Scuola Secondaria di I Grado)

---

<sup>1</sup> attività dalla 1 alla 3

<sup>2</sup> attività dalla 7 alla 9

<sup>3</sup> attività dalla 4 alla 6

## LA STORIA DI STEFANO

STEFANO è certificato da una diagnosi funzionale che evidenzia un lieve ritardo cognitivo e un deficit dell'iperattività (ICD10 F70 E F90); Per questo motivo rientra a pieno titolo nella definizione di BES, con diritto all'insegnante di sostegno. L'alunno ha 11 anni ed è un bambino allegro ed estroverso che, sin da subito, si è presentato collaborativo e desideroso di mostrare le sue capacità, non temendo di mettersi in gioco anche nelle difficoltà. Appare spigliato e molto sicuro di sé sebbene questa sua sicurezza celi una fragilità cognitiva che si evidenzia soprattutto in ambito logico-operativo. Si dimostra interessato agli avvenimenti che gli accadono intorno, coinvolto in prima persona nelle difficoltà e nelle discussioni intromettendosi, spesso, senza rispettare i ruoli e la turnazione: molte volte è mosso da impulsività e risulta precipitoso e superficiale nelle risposte. Non è solito applicare strategie di autocorrezione, ma se evidenziate le difficoltà o le incongruenze, e se sollecitato a riflettere ad alta voce, è in grado di riconoscere autonomamente i propri errori.

STEFANO è in grado di esprimere le proprie emozioni anche se non sempre sa riconoscerle o definirle; ha comunque una coscienza di sé sostanzialmente congruente al livello cognitivo globale, in relazione adeguata all'età. A volte l'azione è condizionata dalla stanchezza che lo porta ad affrontare il lavoro in classe con poco interesse o noia poiché impegnativo e stancante.

La motricità globale è influenzata da un impaccio globale che, associato a un comportamento ipercinetico tende a inficiare anche la motricità fine e la scrittura, che risulta frettolosa e poco precisa, soprattutto per quanto riguarda l'organizzazione di ordine spaziale. Lo sviluppo dell'attenzione, della concentrazione e del controllo del proprio corpo, tramite l'organizzazione di momenti definiti di libertà d'azione, possono favorire l'autocontrollo.

I tempi attentivi di STEFANO sono deficitari, andando a influenzare soprattutto la memoria a breve termine; nonostante ciò è in grado di interrompere un percorso e poi riprenderlo da dove era rimasto senza perdere il filo del discorso, soprattutto in ambito matematico. Le capacità cognitive sono influenzate dall'attenzione labile e dalla sua memoria a breve termine che non gli facilitano lo studio e l'apprendimento. Se supportato dall'adulto, preferibilmente in rapporto 1:1 o 1:2, è in grado di mantenere maggiormente la concentrazione, seguire un percorso preciso e delineato a cui si aggancia per dimostrare le sue capacità. Se motivato e stimolato con immagini e strumenti compensativi è in grado di comprendere concetti più complessi e, se spronato nei ragionamenti, sa rielaborarli.

Le capacità linguistiche favoriscono l'apprendimento del bambino concedendogli una relazione più stretta con gli elementi da trattare, pur ottenendo una performance minore nel momento in cui è richiesta una rielaborazione scritta. A tale aspetto è in grado di ovviare la maggior parte delle volte se, supportato da un adulto, compie attività di riflessione sul proprio pensiero e sull'attività da svolgere.



*non affrettare il viaggio,  
fa che duri a lungo, per anni  
e che da vecchio  
metta piede sull'isola,  
tu, ricco dei tesori accumulati per strada  
senza aspettarti ricchezze*

**Descrizione:**

Partendo da un'attività incentrata sull'Odissea si arriverà a costruire un'elaborazione dell'idea del viaggio che ognuno, come Ulisse, compie nella propria vita.

**Obiettivi specifici:**

Favorire la comprensione di concetti strutturati gerarchicamente  
Saper costruire le mappe  
Essere in grado di autocorreggersi  
Potenziare l'attenzione alternando attività e ruoli all'interno del gruppo  
Lavorare in gruppo rispettando i ruoli e le turnazioni  
Motivazione

**Ambito disciplinare:** Linguistico/artistico/espressivo

**Contesto:** Gruppo classe, 20 alunni

**Contenuti:** Odissea-il nostro viaggio

**Strumenti tecnologici o testuali:** Cmap, facilitatore dell'utilizzo tastiera, correttore ortografico

**Modalità di lavoro:**

Metodologia didattica

5 gruppi da 4

Ripasso e riflessione sull'Odissea

Scelta da parte dei singoli gruppi di un altro modello di viaggio  
Scelta dei personaggi e trama  
Creazione dell'elaborato finale (es. ppt o libro digitali)

### Organizzazione del lavoro

Gruppo classe  
Docente di lettere  
Docente di sostegno  
Docente di Arte e immagine  
Aula  
Laboratorio di arte  
Laboratorio di informatica

### Strategie didattiche

Lavoro di gruppo  
Attività laboratoriale  
Tutoriale/cooperativo  
ludica

### Tempi

Circa 24 ore

### **Documentazione**

Mappe concettuali  
Elaboratore testuale  
Disegni  
Libro digitale

### **Criteri di valutazione**

Il lavoro in gruppo nel rispetto dei tempi e dei ruoli.  
Costruzione della mappa concettuale.  
Elaborato testuale



Illustrazione dal libro "Il meraviglioso viaggio di Topo e Lina" di F.R. Pasqualini (inedito)

Ripasso sull'Odissea:

### Attività 1: Brainstorming

1. Gli alunni sono divisi a 5 gruppi da 4, si privilegerà una 'organizzazione modulare: ogni gruppo di ragazzi sceglie un campo della ricerca da esplorare.

#### 2. Brainstorming

Il brainstorming è una metodica che aiuta a concentrare le idee, raccogliere i pensieri ed in pochi passi, sviluppare e stimolare la creazione di altre nuove progettazioni.

Il brainstorming prevede due distinte fasi:

- UNA PRIMA FASE, DETTA DIVERGENTE, in cui viene stimolata la produzione di idee a ruota libera. Discussione sull'Odissea, l'argomento, e fissato un tempo limite per l'incontro. Ciascuno si esprimerà, per cercare idee e porle all'attenzione del gruppo, la "prima idea che gli viene in mente", in rapida sequenza e per associazione di idee. Il moderatore inviterà i membri del gruppo a non esprimere giudizi di valore o critiche e cercherà di favorire lo scorrere della discussione, magari servendosi di una lavagna su cui scrivere le parole chiave;
- UNA SECONDA FASE, DETTA CONVERGENTE, in cui le idee verranno selezionate e valutate al fine di individuare e condividere quelle più interessanti. Infatti sottoponendo le proposte emerse ad un processo sempre più affinato di rielaborazione, di approfondimento, di revisione da parte del gruppo si ritiene di poterle "tradurre" in idee più realistiche e realizzabili che scriveranno sul foglio dato dal docente.

Realizzazione:

- Il docente prende un foglio dove scrive il tema su cui si svolgerà il brainstorming: **Odissea** e la cerchierà. Farà partire, da essa, una serie di freccette dove gli alunni scriveranno le parole, per loro, fondamentali e che identificano il poema epico
- Ogni gruppo a turno rende partecipe gli altri del lavoro svolto
- Raccolta di tutte le informazioni
- Conversazioni mirate a: capire i personaggi, l'epoca, ma soprattutto il perché del viaggio, il viaggio oggi, il viaggio interiore
- Analisi ed elaborazione dei dati per l'estrazione e le relazioni delle informazioni pertinenti
- Sintesi
- Scrittura delle idee sul foglio

### Quattro regole d'oro

Per essere efficace tale tecnica di produzione di idee deve veder rispettate quattro regole imprescindibili:

1. è fondamentale la dimensione del "gioco" quale modalità "spensierata" di relazione che permette di liberare la creatività dei singoli e del gruppo, normalmente impedita da una serie di inibizioni;
2. è importante produrre il maggior numero di idee possibili, anche a discapito della qualità delle stesse, in virtù del fatto che più alto è il numero delle idee prodotte, più alta sarà la probabilità che qualcuna di esse sia una buona idea;
3. occorre che i membri del gruppo si ascoltino reciprocamente e cerchino dei punti di incontro attorno ai quali far ruotare le loro proposte, anche tramite associazioni di idee;
4. è essenziale che la fase di generazione delle idee sia separata dalla fase di giudizio del pensiero: al gruppo viene chiesto di produrre nuove idee rispetto ad una questione, senza preoccuparsi del

loro valore. Le idee espresse da ciascun individuo non devono essere sottoposte immediatamente a critica o ad un giudizio di valore da parte degli altri, ma solo in una fase successiva di verifica.

Stefano in questa fase: Il ragazzo sarà al centro del sistema di scambi sociali, nelle esperienze dell'esposizione delle sue idee e quelle degli altri ragazzi, tutto mediato da relazioni empatiche e da un buon clima emozionale.

Il docente ora chiederà di ricercare:

b) le fonti d'informazione

c) selezionare le fonti

Dove?

Stefano in questa fase: Il ragazzo sarà al centro del sistema di scambi sociali, nelle esperienze dell'esposizione delle sue idee e quelle degli altri ragazzi, tutto mediato da relazioni empatiche e da un buon clima emozionale. Tutto questo per promuovere l'apprendimento cooperativo e sociale, grazie al contesto corale e attraverso lavori in piccoli gruppi o coppie.

## **Attività 2: La LIM**

Estrarre, elaborare e comunicare l'informazione attraverso la LIM (Lavagna Interattiva Multimediale)

La LIM è una risorsa che arricchisce la didattica laboratoriale, favorisce un clima collaborativo, di vera interazione tra i soggetti protagonisti dell'apprendimento ed è in grado di offrire grandi potenzialità formative e comunicative. Le sue caratteristiche di interazione, flessibilità e multimedialità incidono fortemente su motivazione, attenzione e concentrazione, sollecitando nel contempo la partecipazione diretta degli allievi allo sviluppo ed alla individualizzazione dei percorsi didattici. Facilita, inoltre, il processo di comunicazione in particolare per alunni diversamente abili e per stranieri con difficoltà di apprendimento della lingua italiana, grazie soprattutto al suo approccio accattivante che mantiene alta la carica emotiva e il livello di attenzione.

Fasi:

1. 1. Il docente spiegherà che cos'è la LIM, cioè che La lavagna interattiva multimediale (LIM) è una lavagna elettronica su cui vengono proiettati contenuti digitali. Spiegherà che sulla LIM si può interagire con i contenuti proiettati toccando la superficie della lavagna e che per funzionare, la si deve essere collegare ad un computer e ad un proiettore. Quello che compare sullo schermo del computer viene proiettato sulla lavagna: file, programmi, pagine Web.
2. Spiegherà anche per cosa la si può utilizzare:
  - scrivere, disegnare e cancellare
  - proiettare dei testi, sottolinearli ed evidenziarli
  - mostrare immagini, ingrandirle e spostarle
  - fare esercizi interattivi
  - mostrare presentazioni in PowerPoint
  - vedere e ascoltare file multimediali, audio, video e animazioni
  - navigare su internet
  - creare contenuti nuovi utilizzando i software specifici di ogni lavagna interattiva.
3. Il docente illustrerà anche le regole per la navigazione. Dal momento che la maggior parte dei risultati di ricerca contiene contenuti e linguaggi inappropriati, download non sicuri e

assenza di protezione sulla privacy, è necessario spiegare ai ragazzi le linee guida relative a ciascun argomento.

Stefano: Sarà facilitata la sua attenzione e la sua partecipazione; guidato nell'utilizzo della LIM ( La LIM stimola, oltre ad un apprendimento di tipo uditivo e tattile/cinestesico, anche e soprattutto un apprendimento di tipo visivo, l'attenzione).

### **Attività 3: Circle time e scelta del progetto FINALE di gruppo**

Ogni gruppo sceglierà il materiale per un suo percorso e alla fine si discuterà con un CIRCLE TIME (o "tempo del cerchio", mira alla creazione di un clima di classe favorevole, oltre che all'apprendimento, alla relazione, allo sviluppo della creatività, alla collaborazione e assunzione di responsabilità da parte di alunni e insegnanti. Si tratta di uno spazio-tempo ben definito all'interno del quale i vari componenti del gruppo classe si riuniscono per affrontare un tema o un problema proposto da uno o più alunni, o dall'insegnante) per arrivare al VIAGGIO di Ulisse.

#### **1. OBIETTIVI LIM nella didattica:**

- Apprendere le potenzialità dell'utilizzo della contenuti disciplinari.
- Sviluppare un apprendimento collaborativo tra studenti e insegnanti.
- Migliorare l'efficacia comunicativa nella realizzazione dei percorsi.
- Miglioramento della capacità espositiva davanti ad un pubblico.
- Sfruttare simultaneamente le potenzialità dei diversi linguaggi multimediali (quello audiovisivo, iconico, fotografico, testuale, etc.) con l'interattività tipica dei nuovi media.
- Ricercare risorse didattiche disponibili on-line attraverso la LIM.
- Fornire agli alunni percorsi didattici adatti alle discipline coinvolte.

#### **OBIETTIVI del CIRCLE TIME:**

Finalità generale del circle time è favorire la conoscenza reciproca, e l'assimilazione di regole efficaci di comunicazione, nell'ottica di una educazione all'ascolto e all'espressione di sé basata su valori quali il rispetto e l'equità. Altri obiettivi a cui si punta con l'impiego dello strumento sono :

- la capacità di sapere discutere in una situazione di gruppo, accogliendo e rispettando le diverse opinioni e sentendosi liberi di esprimere le proprie idee
  - rispettare i tempi e le modalità di esposizione di tutti, senza interrompere e rispettando il proprio turno
  - una maggiore integrazione tra i gruppi e dei soggetti che sperimentano situazioni di isolamento o che hanno difficoltà relazionali
  - la capacità di risoluzione dei conflitti, attraverso la comune ricerca di soluzioni.
- L'impiego nei contesti scolastici e la successiva verifica degli esiti ne conferma le forti potenzialità per il rafforzamento della coesione del gruppo e del senso di identità, così come si registra in generale, dove l'uso è continuativo, una maggiore apertura del gruppo ed una migliore definizione delle relazioni. Per i soggetti più timidi e per quelli meno inclini ad esporsi può rappresentare una occasione privilegiata per comunicare, per i più impulsivi un esercizio di educazione all'ascolto degli altri oltre che di se stessi, per l'insegnante una

opportunità di stare in presenza del gruppo in un quadro organizzativo diverso dai soliti e per approfondire la conoscenza del gruppo e dei processi di interazione.

#### **Attività 4 : Uso delle mappe concettuali di Cmap per costruire in gruppi la propria storia.**

Prerequisiti: Conoscere le funzionalità del programma Cmap.

Durata: 3 ore ripartite in due giornate.

Spazi: Aula informatica

Strumenti: Materiale cartaceo vario, pc.

##### *Descrizione:*

I fase:

Il docente informa gli alunni che dovranno costruire in gruppi una propria storia di viaggio e specifica che il racconto non avrà obbligatoriamente Ulisse come protagonista. Le esperienze riportate possono riferirsi a un viaggio che hanno intrapreso nella loro vita, con riferimenti all'Odissea, oppure un viaggio immaginario, fisico o interiore che li veda protagonisti. Requisito fondamentale è che nella storia convergano vissuti o idee di ognuno, in modo che il lavoro finale possa veramente dirsi di tutti. Indispensabile è una mappa come quella del tesoro per stabilire un punto di partenza e un traguardo, entro i quali poter inserire episodi, avventure e riferimenti alle proprie esperienze o a quelle di personaggi di fantasia.

Ogni postazione avrà la possibilità di accedere al programma Cmap per la realizzazione del progetto finito.

II fase:

Discussione guidata su ciò che può essere utile sapere nello snodo di una vicenda. Gli studenti sono invitati a riflettere sugli elementi basilari da riportare sulla mappa concettuale. Il docente annota alla lavagna quanto emerge nel confronto e orienta i propri alunni a inserire le seguenti voci:

Il tipo di viaggio

Il protagonista

I compagni di avventura

Il contesto temporale (epoca storica, fase della vita, momento della giornata, ecc.)

Il luogo

La situazione

Punti nodali del racconto

Evoluzione della storia

Si dà inoltre la consegna di circoscrivere la produzione a un evento in particolare, data l'esiguità del racconto, e di non progettare la stesura in modo troppo generico.

III fase:

Progettazione della mappa. Gli alunni dovranno stabilire insieme il colore di fondo, l'impostazione della pagina e dell'architettura della mappa stessa, il carattere impiegato, la disposizione delle immagini scelte e scaricate dal web. Ogni allievo darà il proprio personale contributo a seconda delle competenze che possiede, anche se ogni decisione deve essere valutata e presa d'accordo fra tutti i componenti del gruppo stesso.

Considerazioni:

Il docente avrà cura di predisporre gruppi affini per livelli di competenze. Nei gruppi di lavoro dove sono inseriti gli alunni con svantaggio, privilegerà l'inserimento di compagni che abbiano sviluppato spirito di gruppo e competenze sociali. Un moderatore controllerà i tempi di lavoro e che ogni membro del gruppo partecipi attivamente.

Obiettivi:

- Sviluppare lo spirito di collaborazione
- Aiutare la classe a pianificare il lavoro
- Utilizzare al meglio le risorse di ogni elemento della classe
- Incrementare la capacità di negoziare ed arrivare a una soluzione condivisa
- Favorire l'utilizzo delle TIC
- Generalizzare lo schema per mappe ad altri contesti.

### **Attività 5: Elaborazione della storia condivisa**

Prerequisiti: Aver elaborato una mappa per ogni gruppo, conoscenza basilare di Word Office

Durata: 3 ore ripartite in due giornate

Spazi: Aula per le normali attività didattiche.

Strumenti: Pc, materiali cartacei vari, vecchi libri per illustrazioni, cartoncini colorati.

Descrizione:

I fase:

Dopo aver esaminato i lavori prodotti e controllato che contengano i requisiti richiesti, il docente invita gli alunni ad elaborare una storia articolata sui punti schematizzati nella mappa. Per stendere la storia si utilizzerà il programma di scrittura Word Office. Non è richiesta la stesura definitiva, ma un racconto ben definito per punti che riassume il percorso di viaggio.

II fase:

Gli studenti sono invitati a proporre ai compagni quanto hanno condiviso. Ogni racconto è riassunto per punti alla lavagna.

III fase:

Per valorizzare il contributo di ognuno nel prodotto finale, si sceglie di procedere tutti insieme con la stesura di una storia comune, che sia la risultante delle storie dei diversi gruppi, partendo da quegli elementi che siano comuni o ricorrenti. Si ricostruisce così una identità di protagonisti e viaggi che contenga elementi di ogni gruppo. Sarà il docente che guiderà i suoi alunni nel ricostruire un filo logico e coerente che non escluda nessuno. La storia finale, condivisa e accolta da tutti, è la storia del viaggio della classe, che sarà articolata sui punti previsti dalla mappa. A conclusione, facendo riferimento alla mappa iniziale, si declinano i punti nodali della nuova storia.

IV fase:

La vicenda viene frammentata e suddivisa in parti affidate ai diversi gruppi, ognuno dei quali si occupa della stesura definitiva di propria competenza. Ogni gruppo è chiamato anche, oltre alla scrittura del testo con Word Office, a realizzare un prodotto cartaceo su un cartoncino colorato che faccia uso di immagini ritagliate e incollate da fonti reperibili e scaricabili da Internet o da vecchi libri di testo. In tal modo anche l'alunno certificato potrà dare il suo significativo contributo, mettendo al servizio degli altri le sue abilità pratiche.

V fase:

Si procede alla lettura in sequenza dei lavori e si ritoccano le eventuali incongruenze, al fine di rendere scorrevole l'intera vicenda.

Obiettivi:

- Valorizzare le competenze individuali
- Incrementare la capacità di pianificazione di lavoro
- Sensibilizzare alle scelte condivise
- Rafforzare lo spirito di gruppo e il lavoro operativo

### **Attività 6:**

Prerequisiti: Aver elaborato il racconto

Durata: 3 ore in due giornate

Spazi: L'aula delle normali attività didattiche

### **Il copione**

Scrivere storie per uno prodotto finale come quello ipotizzato ha senso quando la costruzione di esse è affidata anche in parte a coloro che dovranno recitare. Nessun bambino o ragazzo è interessato a mandare a memoria un copione se non ha messo qualcosa che lo rappresenti nella sceneggiatura, un'indicazione di regia, un suggerimento per la realizzazione delle scene o un contributo personale nella stesura della trama. Il testo originario può essere già scritto e fare le veci di una bozza intorno al la quale inventare, scrivere, descrivere. In questo caso si è scelto di realizzare un progetto teatrale attorno al racconto collettivamente strutturato che per suscitare l'interesse e la motivazione dell'alunno, può prestarsi ad essere modificato, ampliato, arricchito. Copione come canovaccio dunque, testo che può e deve essere una motivazione a dire, a inventare estemporaneamente e a liberare l'ironia.

I fase:

I ragazzi sono invitati, lavorando nei gruppi originari, a occuparsi della stesura della vicenda realizzando dialoghi nelle parti loro affidate. Si danno indicazioni su un numero massimo di scene e si chiede loro di riflettere su quelli che sono gli eventi nodali della narrazione. Il docente invita ad evidenziare le tappe essenziali del discorso. Per unificare in modo coerente i dialoghi fra loro l'insegnante decide di affidare la storia ad un narratore, anello di congiunzione fra le parti recitate, che dovrà leggere un testo redatto dagli insegnanti che si occupano del progetto.

Il fase:

Si legge tutti insieme ad alta voce, per vedere se il risultato regge oppure occorra aggiungere/togliere qualcosa. Il docente annuncia che si procederà con una drammatizzazione del prodotto finito e che nessuno ne resterà escluso. Si vuol realizzare il progetto in una prospettiva multidisciplinare che valorizzi i talenti e le capacità di tutti: ci sarà chi recita e chi si occupa delle scene; chi suonerà e canterà e chi confezionerà vestiti di carta crepa per i compagni. Anche per quanto attiene alla recitazione, le scene di massa prevedranno la partecipazione anche di chi non abbia uno spiccato senso del palcoscenico. La classe nel suo insieme deve divertirsi e sentirsi tutta coinvolta dal progetto. Il lavoro sarà poi documentato con la realizzazione di un documento audio e video da presentare ai genitori.

Dopo avere attribuito ruoli ed incarichi ai componenti del gruppo classe, il docente affida lo studio delle parti agli studenti ed organizza un calendario di prove.

Stefano è coinvolto dal docente di Arte ed Immagine che si è prestato a confezionare gli abiti di scena. Dovrà mettere al servizio di tutti le sue abilità pratiche che i compagni gli riconoscono. Una piccola parte insieme con altri compagni gli è affidata anche come comparsa sulla scena.

Obiettivi:

- Rafforzare l'autostima di Stefano
- Valorizzare le competenze di ognuno
- Incrementare il senso di appartenenza al gruppo nella realizzazione del lavoro finito
- Stimolare l'improvvisazione e la fantasia del gruppo
- Far comprendere che per realizzare un simile lavoro occorre il contributo di ognuno, docenti e studenti.
- Attuare un progetto pluridisciplinare

### **Attività 7: Suddivisione della storia in disegni e realizzazione degli stessi.**

Prerequisiti: Conoscere le principali tecniche del disegno

Durata: 3 ore

Spazi: Aula di arte

Strumenti: Materiale cartaceo vario, acquerelli, tempere

Descrizione:

I fase:

Il docente effettua un rapido brainstorming della storia che è stata scelta per essere rappresentata. Fa effettuare agli alunni una sorta di divisione in sequenza e in gruppo, condividendo le scelte, si scelgono i disegni ritenuti più adatti per rappresentare le varie parti della storia. A questo punto il docente sottolinea tutte le possibilità che sono emerse dalla discussione condivisa e divide la classe in tanti gruppi quante sono le sequenze della storia.

II fase:

Ad ogni gruppo si danno dei fogli A3, pennarelli, tempere, matite, acquerelli ecc. Su un foglio di brutta si fanno alcuni schizzi dei disegni pensati con sotto le parti della storia che verranno lette durante quel disegno. All'interno di ogni gruppo si iniziano i disegni a matita che poi si colorano con le diverse tecniche (a scelta del gruppo).

Obiettivi:

- Sviluppare lo spirito di collaborazione
- Aiutare la classe a pianificare il lavoro
- Utilizzare al meglio le risorse di ogni elemento della classe
- Incrementare la capacità di negoziare ed arrivare a una soluzione condivisa

### **Attività 8: Registrazione del filmato**

Prerequisiti: Conoscere il testo della storia prescelta, saper usare lo strumentario in dotazione (sia quello musicale che la videocamera)

Durata: 3 ore

Spazi: Aula di informatica

Strumenti: Un leggio su cui posare i fogli, una videocamera o una fotocamera che effettua filmati, un piccolo strumentario (maracas tamburelli fischietti).

I fase:

Si mettono in ordine i disegni di tutti i gruppi e si decidono i ruoli per la videoregistrazione. Alcuni alunni si occupano di far scorrere i fogli, altri faranno le voci per i personaggi e la voce recitante, altri ancora si occuperanno degli effetti sonori fatti eventualmente con strumenti, fischietti ecc. Uno degli alunni si occuperà della videocamera dotata di cuffia per poter sentire anche le voci e gli effetti sonori.

Il fase:

Dopo una prova generale si passa alla registrazione vera e propria. Il docente si preoccuperà di aiutare gli alunni nella gestione della tempistica coadiuvato da un alunno che si occuperà della regia.

Obiettivi:

- Sviluppare lo spirito di collaborazione
- Aiutare la classe a pianificare il lavoro
- Utilizzare al meglio le risorse di ogni elemento della classe
- Incrementare la capacità di negoziare ed arrivare a una soluzione condivisa
- Favorire l'utilizzo delle TIC

### **Attività 9: Sala di montaggio**

Prerequisiti: Conoscere, anche sommariamente l'utilizzo del pc

Durata: 3 ore

Spazi: Aula di informatica

Strumenti: Computer, penna usb e programma (Windows Movie Maker oppure Final Cut), Lim

I fase

Il docente illustra sommariamente il funzionamento del programma e invita gli alunni a vedere un breve e semplice tutorial sull'utilizzo delle funzioni principali. Si discute in gruppo sulle scelte degli effetti da utilizzare (transizioni sfumate, in movimento titoli di testa e di coda).

Il fase

Si passa al montaggio vero e proprio con l'eventuale taglio di immagini che contengano sbavature di vario genere (dita degli alunni, passaggi imprecisi ecc). Tale attività può essere svolta dagli alunni divisi in piccoli gruppi e condivisa con gli altri proiettando il lavoro in corso di svolgimento sulla Lim.

Il prodotto finale verrà presentato a tutta la classe e condiviso in un momento di discussione/ condivisione.

Obiettivi:

- Sviluppare lo spirito di collaborazione
- Aiutare la classe a pianificare il lavoro
- Utilizzare al meglio le risorse
- Incentivare la motivazione

- Incrementare la capacità di negoziare ed arrivare a una soluzione condivisa
- Favorire l'utilizzo delle TIC

All'interno di queste attività sono coinvolti tutti gli alunni del gruppo indipendentemente dalle difficoltà che possano avere. Sarà cura del docente riuscire ad indirizzare gli alunni in modo tale da evidenziare tutte le peculiarità e i punti di forza. Laddove necessario gli alunni saranno dispensati da alcuni ruoli (es. Stefano potrebbe essere dispensato dalla lettura a voce alta dei brani ma potrebbe fare tranquillamente tutte le altre proposte effettuate in questa fase). Tale strutturazione del lavoro permette a ciascuno di potersi impegnare in un'attività consona alle sue capacità evitando così momenti di frustrazione.

Nei link i due tele- racconti realizzati:

**Verso il mio orizzonte**, <http://www.youtube.com/watch?v=mGpKeueasjQ>

**La mia isola**, <http://www.youtube.com/watch?v=u5oGPRutJPI>

Tale progetto potrebbe essere ulteriormente ampliato con altri elaborati direttamente derivati dalle idee proposte dalla classe.