

Titolo

GINTANTOPOLI

orsi e giganti verso il libro cartaceo ed elettronico

Luogo e data di realizzazione

Classe, laboratori di immagine e di informatica. Anno scolastico 2000/01.

Area tematica

Lingua Italiana, Educazione Immagine, Educazione al Suono e alla Musica, Informatica.

Obiettivi

- ✓ Valorizzare il libro come strumento di comunicazione, fonte di conoscenza e di svago;
- ✓ sviluppare il gusto e il piacere per la lettura;
- ✓ arricchire la fantasia e l'immaginazione;
- ✓ selezionare gli elementi essenziali alla comprensione del messaggio;
- ✓ arricchire progressivamente il lessico;
- ✓ individuare elementi strutturali di un testo;
- ✓ produrre ipotesi di interpretazione e anticipazione;
- ✓ produrre testi scritti per scopi comunicativi diversi;
- ✓ tradurre testi in altri linguaggi;
- ✓ interpretare e rielaborare, in modo creativo, le immagini;
- ✓ usare il programma Word per scrivere testi;
- ✓ avviare all'uso corretto delle principali periferiche;
- ✓ attribuire un significato a suoni e musica in riferimento a stati d'animo ed emozioni;
- ✓ saper relazionare e lavorare a piccolo gruppo, al fine di progettare e realizzare un prodotto (**costruzione di libri**).

GIGANTOPOLI

MOTIVAZIONE

Far inventare agli alunni i testi delle storie, aventi per protagonisti dei giganti (simili a quelli descritti nel G.G.G. di R. Dahl). Progettare e realizzare insieme libri cartacei ed anche elettronici in modo da confrontare la lettura classica con quella ipertestuale. Quest'ultima è resa più dinamica dagli "effetti speciali" che si possono utilizzare con il software AMICO (pagine scorrevoli, a scomparsa... e didascalie orali prodotte con le voci degli alunni stessi).

Fase iniziale

- **Lavoro a piccolo gruppo per:**
 - inventare e disegnare i personaggi delle storie
 - scegliere l'ambiente in cui vivono
 - inventare i testi.

Fase intermedia

*Lavoro individuale per:

- disegnare e ritagliare uno dei personaggi della propria storia
- disegnare e ritagliare elementi dell'ambiente

*Lavoro a piccolo gruppo per:

- realizzare le carte marmorizzate
- assemblare i personaggi e collocarli nel proprio ambiente, usando la tecnica del "saltasù"
- realizzare 5 "tavole" (per ciascuna storia) rappresentative dei momenti più importanti.

Fase finale

Lavoro individuale per:

- scrivere i testi al computer con Word (ogni alunno ha scritto una o due sequenze)
- scannerizzare le immagini rappresentative di alcune sequenze e salvarle
- assemblare i testi con le immagini, utilizzando il software AMICO
- realizzare un ipertesto con sei fiabe.

RISULTATI RAGGIUNTI

- motivazione molto alta
- rilevazione degli errori di scrittura ed autocorrezione
- concentrazione per lungo tempo da parte degli alunni con difficoltà di apprendimento
- apprezzamenti favorevoli sia da parte dei bambini che da parte dei genitori.

INSEGNANTI: Vulcano Rosa

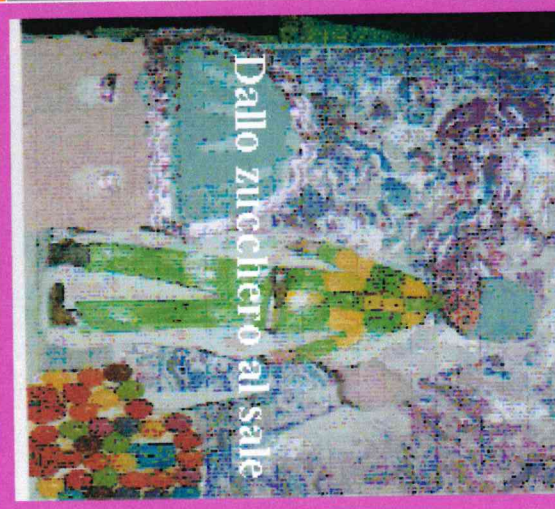
Ferrari Milena



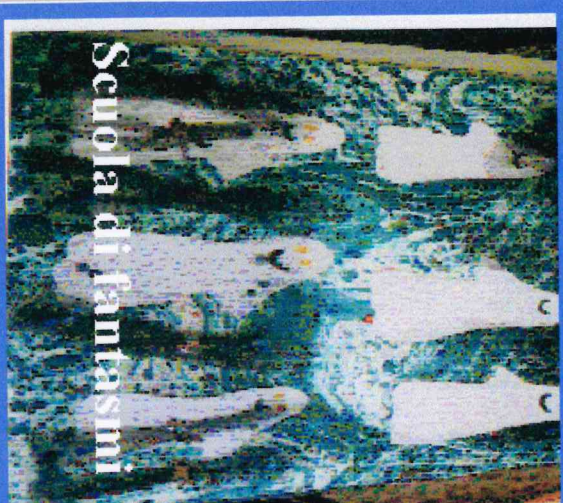
Acquien e Dorapriet



Il paese senza colori



Dallo zucchero al sale



Scuola di fantasmi



Sabbiosix e la conchiglia



Dorechit e la chitarra

Torna all'inizio

Il presente documento è tratto dal sito web “Documentaria” del Comune di Modena: <https://documentaria.comune.modena.it>

Titolo: Gigantopoli

Sottotitolo: Orsi e giganti verso il libro cartaceo ed elettronico

Collocazione: LI 122



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: memo@comune.modena.it