

“RAFFAELLO IN MINECRAFT”

INSEGNANTI: PURCARO ANTONELLA, VARSALONA DANIELA, VERRENGIA CAPOROSSI CRISTINA

CLASSE : III B SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA: I.C. 83° PORCHIANO BORDIGA NAPOLI



DESCRIZIONE DEL PROGETTO

La classe III B della scuola primaria dell’I.C. Porchiano Bordiga di Napoli, fin dal precedente anno scolastico è impegnata con percorsi UDA che hanno come scopo principale quello di trasmettere le regole basilari della convivenza civile e di formare cittadini consapevoli, in grado di contribuire positivamente alla costruzione di sé, di collettività più ampie, di una società più giusta con l’acquisizione di comportamenti personali, sociali e civili, responsabili e corretti.

Il progetto che abbiamo proposto, partendo da queste basi, intende coinvolgere i bambini in un percorso stimolante e ricco di implicazioni valoriali sui temi della legalità, dell’intercultura, dell’educazione civica e della storia, ma anche dell’arte, della scrittura creativa, della geografia, della matematica, che lasci spazio alla creatività individuale e di gruppo, e li introduca contemporaneamente all’utilizzo critico degli strumenti e delle opportunità degli strumenti informatici.

I bambini sono calati nel contesto di un “gioco”: MINECRAFT, che già conoscono nella loro quotidianità, con il compito primario di risolvere collettivamente o a gruppi, delle situazioni problematiche proposte. Dopo il racconto della storia della vita di Raffaello, la visione del film “Raffaello Il Principe delle arti”, e dopo aver fantasticato su probabili storie derivate dal suo quadro: “La scuola di Atene”, i bambini, nella 1° sfida del contest “Raffaello nella bottega Santi”, hanno riflettuto su quella che poteva essere la sua vita all’interno della bottega del padre, che per prima hanno dovuto costruire, collettivamente confrontandosi e riflettendo sulle scelte ragionate, ispirandosi agli altri edifici presenti nella città di Urbino e ad altre botteghe dello stesso periodo. All’interno della bottega hanno scelto di inserire vari personaggi, amici di Raffaello, che provengono dallo studio del quadro “La scuola di Atene”, preventivamente studiato, romanzato, analizzato, riprodotto e utilizzato per costruire e fantasticare la storia della prima sfida, partendo però da informazioni reali, ideando una storia da raccontare agli altri e facendo emergere, anche nei personaggi scelti, parzialmente inventati, i temi del rispetto, della diversità, dell’inclusività e della cooperazione.

Il progetto tende a sviluppare le capacità di: ascoltare, comprendere e comunicare; orientarsi nello spazio e nel tempo; classificare, analizzare, rielaborare conoscenze; schematizzare, utilizzando simboli e strumenti adatti; elaborare e formulare ipotesi, risolvere problemi, attraverso le seguenti **finalità**: • valorizzare le attitudini tecnologiche degli alunni; • fornire strumenti per realizzare manufatti ludici connessi alla formazione integrale della persona; • promuovere la dignità e le pari opportunità, attraverso l’uso di strumenti tecnologici che possano essere per tutti strumenti compensativi; • favorire l’inclusione attraverso la partecipazione attiva.

Obiettivi Formativi:

- utilizzare le tecnologie informatiche e il linguaggio multimediale per elaborare, produrre e comunicare il proprio lavoro;

- rendere gli strumenti digitali un elemento strutturale dei processi di apprendimento;
- promuovere attività didattiche per un uso corretto e responsabile degli strumenti informatici e della rete

Obiettivi specifici:

- Rendere quotidiana la didattica digitale;
- Migliorare l'efficacia dei processi di insegnamento-apprendimento e l'organizzazione della didattica disciplinare e transdisciplinare;
- Focalizzare l'attenzione degli studenti sulla lezione grazie alla partecipazione attiva e al divertimento che scaturisce dall'uso di strumenti tecnologici;
- Poter esercitare un percorso di recupero metodologico e delle attività di base per alunni che presentano diverse difficoltà e potenziare le competenze digitali di tutti gli studenti;
- Potenziare le competenze relazionali e sociali (capacità di lavorare in gruppo, etc.);
- Potenziare la capacità di trasferire in altri contesti le conoscenze acquisite in ambito disciplinare specifico (interdisciplinarietà);
- Includere nei processi di insegnamento-apprendimento tutte le diversità presenti nel gruppo classe.
- Conoscere e studiare artisti ed opere d'arte
- Favorire l'apprendimento di contenuti filosofici basilari di alcuni autori classici

COMPETENZE –CHIAVE EUROPEE:

Competenze di base in tecnologia, Competenza digitale, Imparare a imparare, Consapevolezza ed espressione culturale, spirito di iniziativa e imprenditorialità.

- Assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria
- Sviluppare la consapevolezza di sé e il rispetto delle diversità
- Riconoscersi e agire come persona in grado di intervenire sulla realtà apportando un proprio contributo originale e positivo
- Agire in modo autonomo e responsabile
- Comunicare
- Acquisire e interpretare l'informazione
- Individuare collegamenti e relazioni
- Risolvere problemi
- Progettare
- ricercare, selezionare e catalogare le informazioni per utilizzare, rielaborare ed interpretare le conoscenze apprese, argomentando le proprie opinioni personali
- usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline, per
- presentarne i risultati e anche per potenziare le proprie capacità comunicative.
- portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri
- assumere le proprie responsabilità,
- rispettare le regole condivise, collaborare con gli altri per la costruzione del bene comune

MEZZI, STRUMENTI • Gioco Minecraft Education Edition • Laboratorio di informatica • Lim • Tablet • Colori • Cartoncini.

METODI E STRATEGIE DIDATTICHE • Lezione frontale partecipata • Approccio ludico • brainstorming • problem solving • Cooperative learning • Peer-education e peer-tutoring

Risultati attesi:

- favorire l'apprendimento delle competenze chiave,
- facilitare l'accesso ai contenuti presenti nel web;
- favorire "l'inclusione digitale", incrementando l'accesso a internet, le competenze digitali e la fruizione di informazioni e servizi online tra studenti di contesti sociali svantaggiati;
- l'aumento della capacità di programmazione, di progettazione, di valutazione e di controllo;
- Assecondare il senso naturale di scoperta e di relazione dei ragazzi;
- Stimolare attività di produzione scritta e grafica;
- Prendere familiarità con il linguaggio delle immagini e dei filmati;
- Accelerare il processo di apprendimento attraverso l'utilizzo di lezioni interattive che sono più coinvolgenti;
- Accrescere i diversi canali di apprendimento e stimolare le diverse intelligenze o abilità;
- Realizzare un apprendimento collaborativo in quanto mette l'alunno al centro del processo di apprendimento.