

	XVIII Scuola Estiva di Arcevia Corso di aggiornamento STORIA E CULTURA DIGITALE NEL CURRICOLO	
---	--	---

Presentazione laboratorio

A cura di Luciana Coltri, Giuseppina Biancini, Cristina Carelli

Titolo: PROGETTARE COPIONI E QUADRI DI CIVILTÀ CON L'USO DELLE RISORSE DIGITALI

Scopi riferiti alla didattica dei copioni

- Usare la didattica dei copioni per attivare le operazioni cognitive temporali e spaziali,
- Riconoscere nel percorso presentato le procedure didattiche per la configurazione di un copione a partire dalle esperienze dirette dei bambini e trasformarlo in un racconto con strumenti digitali.
- Riconoscere, nel percorso presentato, le procedure didattiche per la configurazione di un copione a partire dalle informazioni reperite attraverso i video di you tube o nelle sezioni virtuali dei musei.
- Usare la didattica dei copioni per formare concetti che sono alla base degli indicatori di civiltà a partire da copioni del tempo in cui vivono i bambini.
- Selezionare e organizzare le informazioni per la configurazione del copione anche con soluzioni di tipo digitale.

L'utilizzo del digitale sarà funzionale per convertire il copione vissuto in copione rappresentato: dalla documentazione dell'esperienza alla narrazione del copione.

Per la scuola primaria la configurazione del copione nascerà anche dalle informazioni reperite con strumenti digitali. Il copione sarà legato a un indicatore utile alla costruzione del quadro di civiltà.

Scopi riferiti alla didattica dei quadri di civiltà

- Riconoscere nel percorso esemplificativo presentato le procedure didattiche per la costruzione di un quadro di civiltà del passato, con l'uso di risorse digitali:
 - o reperire e scegliere le informazioni nei siti
 - o organizzare in modo sistematico le informazioni in un poster
 - o adeguare il lavoro svolto per poterlo archiviare e renderlo disponibile per nuove attività

Campo tematico

Una civiltà antica farà da contenitore tematico e la costruzione del relativo qdc con il supporto del digitale costituirà un possibile modello di programmazione.

L'esperienza quotidiana dei bambini costituirà il campo tematico in cui sviluppare il percorso legato alla configurazione e rappresentazione di copioni.

Svolgimento del laboratorio

Fase introduttiva

Rilevazione del patrimonio di conoscenze del gruppo

Presentazione di esperienze esemplificative :

1. costruire un quadro di civiltà con front page
- 2 . dal filmato dell' esperienza di vendemmia fatta dai bambini alla configurazione di un copione. I tempi e gli spazi, gli agenti e le procedure della vendemmia oggi.
- 3 . esperienze del quotidiano riconfigurate in copioni.

Fase di presentazione del modello

Divisione in sottogruppi per scuola primaria e scuola dell'infanzia e/o per qdc e per copioni.

A partire dall'esperienza scelta attraverso schede di lavoro:

- si farà uno smontaggio didattico dell'esperienza
- si individueranno le fasi della progettazione ridefinendole in funzione dell'utilizzo del digitale

Prodotti attesi

Riprogettazione di moduli didattici

Sviluppi possibili on line

Disponibilità a svolgere tutoring mediante partecipazione al forum che si aprirà dopo la chiusura del corso