

Progettazione delle attività (programma delle lezioni)

coinvolgendo l'uso dei social media a scuola

Dante si racconta...



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea



Erasmus+ ref.no. 2019-1-R001-KA201-063996



Titolo dell'attività	Materia/ disciplina/ ambito	Tipo di lezione
<ul style="list-style-type: none"> • Dante si racconta... 	<ul style="list-style-type: none"> • Letteratura e Storia • Quadro Comune di Riferimento per le Competenze digitali: Digital competence DigCompEdu • Area 2: Comunicazione e Cooperazione 2.1 Interagire attraverso la tecnologia digitale • Area 3: Creazione di contenuti digitali 3.1 Sviluppo di contenuti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Riepilogo lezione, progetto, valutazione evaluation

Età degli studenti [grado scolastico]	Durata	Social Media utilizzati
<ul style="list-style-type: none"> • 12-13 anni • Raccomandata per studenti con bisogni educativi speciali 	<ul style="list-style-type: none"> • Tre lezioni di 1 ora • 1 hour: preparazione dei contenuti per il ripasso • 1 hour: sviluppo del progetto • 1 hour: presentazione dei lavori da parte degli studenti, test e valutazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Blabberize SM di photo editing attraverso il quale si possono creare cartoni animati parlanti partendo da una foto o un'immagine • Piattaforma Gsuite – di Google dove gli studenti condividono il loro progetto • Partendo da una foto di Dante gli studenti creano un cartone animato parlante dove, in modo semplice, Dante racconta la sua vita e le sue opere. • Successivamente gli studenti condividono il loro lavoro con il resto della classe che viene incoraggiata a contribuire attraverso uno scambio di contenuti preparati tra pari

Obiettivi dell'apprendimento / abilità sviluppate	Metodi/ strategie utilizzati
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicazione 2. Uso delle tecnologie per imparare co costruendo il proprio l'apprendimento 3. Creare e gestire contenuti in collaborazione 	<p>Approccio attivo e collaborativo all'apprendimento</p>





Descrizione dell'attività (fase per fase)

- Step 1:** La classe viene divisa in 3 gruppi equi eterogenei. Ogni gruppo lavora su un aspetto dell'autore (la vita di Dante, la Divina Commedia, Dante padre della lingua italiana). L'insegnante distribuisce una scheda riassuntiva sulla vita e l'opera di Dante.
- Step 2:** Ogni gruppo cerca le informazioni e le rielabora, secondo l'app Blabberize.
- Step 3:** I gruppi preparano l'immagine animata usando Blabberize e la condividono con l'intera classe tramite Gsuite.
- Step 4:** Gli alunni condividono con il resto della classe del proprio lavoro e il docente valuta il lavoro prodotto.
- Step 5:** Test (Vero/ Falso)

Valutazione

- Al fine di promuovere il ripasso dei contenuti presentati gli studenti rivedono i contenuti studiati attraverso software di giochi computerizzati adatti alle loro specificità.

Risorse

- Letture riassuntive della vita e opere di Dante Alighieri
- <https://blabberize.com/>
- Gsuite

Consigli e suggerimenti

Questa attività può essere utilizzata per storytelling in varie discipline dalla Storia alle Scienze.

Essa può essere usata anche per preparare la classe a un test.

Può inoltre essere uno strumento utile con studenti che presentano difficoltà nella memorizzazione di contenuti astratti e complessi.

Allegati:

Allegato 1 - [Riassunto della vita e delle opere di Dante Alighieri \(1265-1321\)](#)

Allegato 2 - [Esercizi calibrati sulle specificità degli studenti presenti nella classe](#)

