

Un fumetto per l'obiettivo !

Diffondiamo la pace per un mondo più giusto

IC SAMPIERDARENA

Metodologie didattiche innovative Scuola Primaria

Ins. S. Fazzi

Metodologie e tecnologie per l'inclusione - Scuola Primaria_MOOC

Modulo 3 - Proposte di attività didattiche		Ordine di scuola PRIMARIA	Livello base
Abstract	In questa attività gli studenti sono guidati a realizzare un fumetto digitale per promuovere il valore della pace a partire da piccoli gesti quotidiani. Dopo aver presentato l'obiettivo 16 dell'Agenda 2030, gli studenti indagheranno il tema e daranno libera espressione alla loro creatività per realizzare il prodotto finale, un fumetto, che per le sue caratteristiche presenta elementi di inclusività. Al termine si riflette su quanto imparato e sulle modalità di condivisione e collaborazione.		
Parole chiave	<ul style="list-style-type: none">● Agenda2030● inclusione● tecnologia	Durata	3 ore
		Consigliato per tutte le discipline	
MATERIALI	<ul style="list-style-type: none">● PC/tablet● Lavagna interattiva● Carta da disegno● Pennarelli colorati	STRUMENTI	Applicativi per: <ul style="list-style-type: none">● Brainstorming/Sondaggi● Bacheca digitale collaborativa● Videopresentazioni● Fumetti
SETTING D'AULA	Ambienti a geometria flessibile in relazione alla fase di svolgimento dell'attività: <ul style="list-style-type: none">● setting frontale per l'engage e la restituzione● setting a semicerchio per la discussione tra gli studenti e con il docente● setting a isole separate per il lavoro collaborativo		

COMPETENZE DIGITALI

Area 1 - Alfabetizzazione su informazione e dati:

- Riconoscere e utilizzare fonti digitali pertinenti e affidabili
- Navigare e cercare informazioni in modo sicuro ed efficiente

- Valutare criticamente l'informazione digitale

Area 2 - Comunicazione e collaborazione:

- Collaborare e condividere contenuti con altri utilizzando strumenti digitali
- Comunicare e interagire in modo rispettoso e inclusivo negli ambienti digitali

Area 3 - Creazione di contenuti digitali:

- Utilizzare strumenti digitali per creare contenuti multimediali
- Esprimere idee e concetti in modo creativo e appropriato utilizzando strumenti digitali

Area 5 - Risolvere problemi:

- Identificare problemi e formulare soluzioni utilizzando strumenti digitali
- Sviluppare e valutare diverse soluzioni utilizzando strumenti digitali

ATTIVITA' STEP BY STEP

La fase iniziale è rivolta a motivare e coinvolgere gli studenti all'attività. Il docente introduce il tema della pace e della giustizia all'interno degli obiettivi dell'Agenda 2030, focalizzandosi sull'obiettivo 16: "Promuovere società pacifiche e inclusive per lo sviluppo sostenibile, garantire a tutti l'accesso alla giustizia e costruire istituzioni efficaci, responsabili e inclusive a tutti i livelli".

Per stimolare la riflessione, il docente può mostrare immagini o video che rappresentano situazioni di conflitto e di pace, chiedendo agli studenti di esprimere le loro emozioni e opinioni.

Può essere utile anche attivare la thinking routine "See-Think-Wonder" sul tema usando un'immagine opportuna.

Nella fase di brainstorming, il docente guida la discussione di classe.

Dall'interazione emerge la necessità di promuovere e diffondere il valore della pace usando linguaggi alternativi a quello orale o scritto.

Si individua nel fumetto la forma di comunicazione più coinvolgente e immediata.

Si definisce la **consegna** e la tipologia di prodotto finale che sarà elaborato dai gruppi di lavoro.

Si formano i **gruppi di lavoro**.



ESPLORAZIONE DEL TEMA E DEGLI STRUMENTI DIGITALI

Il docente stimola gli studenti per raccogliere idee su come la pace, la giustizia e le istituzioni possono contribuire allo sviluppo di un mondo migliore. Le idee sono raccolte su una bacheca collaborativa digitale

Si discute poi sul fumetto da realizzare, facendo ipotesi e annotando tutto in bacheca digitale.

Per gli studenti con disabilità, il docente può utilizzare strategie inclusive come ad esempio:

- avvalersi di supporti visivi e testuali per facilitare la comprensione dei contenuti e della consegna.
- utilizzare strumenti digitali di accessibilità, come software di sintesi vocale o traduzione, per garantire la partecipazione attiva di tutti gli studenti.

Viene poi presentato l'ambiente operativo digitale con il quale realizzare il fumetto.

I gruppi di lavoro esplorano e sperimentano l'applicativo.



PIANIFICAZIONE E STORYBOARD

In questa fase gli studenti si organizzano e procedono al lavoro di gruppo, sotto la supervisione del docente.

Ogni gruppo sceglie una delle idee emerse dal brainstorming e la sviluppa in una storia per il fumetto.

In base al livello della classe, il docente può lasciare liberi i gruppi di spaziare sul tema oppure invitare i gruppi a scegliere un contenuto specifico relativo all'obiettivo 16, come ad esempio:

- La risoluzione pacifica dei conflitti
- La lotta alle discriminazioni
- L'importanza della giustizia
- Il ruolo delle istituzioni

In ogni caso, scelto il contenuto, i vari componenti del gruppo discutono e pianificano la storia del loro fumetto, definendo i personaggi, le ambientazioni e le vicende da raccontare.

Vengono assegnati i ruoli all'interno del gruppo, considerando le abilità e le esigenze di ogni studente.

Il docente, infatti, è sempre presente come guida per gli studenti nella pianificazione della storia, aiutandoli a definire i personaggi, l'ambientazione, la trama e le vignette del fumetto.



REALIZZAZIONE DEL FUMETTO

A questo punto gli studenti utilizzano gli strumenti digitali per creare il loro fumetto, come ad esempio:

- App di creazione di fumetti online
- Software di disegno digitale
- Strumenti di modifica di immagini

In questa fase possono essere usati strumenti compensativi in modo da garantire la partecipazione attiva di tutti gli studenti, con o senza disabilità. Ad esempio:

- Software di lettura del testo per studenti con difficoltà visive
- Software di sintesi vocale per studenti con difficoltà di lettura
- Tastiere alternative per studenti con difficoltà motorie
- Software di traduzione per studenti con difficoltà linguistiche

Il docente fornisce supporto e guida ai gruppi durante la realizzazione dei loro fumetti, incoraggiando la collaborazione



PRESENTAZIONE DEI LAVORI E CONDIVISIONE

I gruppi presentano i loro prodotti, **condividendo** le osservazioni emerse nella fase di progettazione, rispondendo alle domande del docente e/o degli altri gruppi e argomentando le risposte.



CONCLUSIONI

Nella fase conclusiva gli studenti pervengono alla consapevolezza dell'importanza della pace, della giustizia e delle istituzioni per uno sviluppo sostenibile, operando una riflessione formativa su quanto fatto ed esprimendo una valutazione complessiva sull'attività.



Consigli per la riflessione formativa e per approfondire

Consigli per la riflessione formativa:

Il docente ha a disposizione diversi strumenti per favorire negli studenti la consapevolezza delle proprie competenze e la valutazione del processo di apprendimento. Gli strumenti principali sono:

- Scheda di riflessione: è una guida all'analisi critica del percorso formativo e dell'apprendimento (cosa mi è piaciuto, cosa avrei potuto migliorare, quali difficoltà ho incontrato,...).
- Questionario: raccoglie le opinioni degli studenti sul loro livello di apprendimento e sull'attività svolta.
- Discussioni di gruppo: favoriscono la condivisione di esperienze e la riflessione critica.
- Diario di bordo: permette agli studenti di annotare liberamente riflessioni e idee sull'attività didattica.

L'obiettivo è quello di sviluppare negli studenti una maggiore consapevolezza di sé e delle proprie capacità, favorendo un apprendimento autonomo.

Consigli per approfondire l'argomento

Per approfondire l'obiettivo 16 dell'Agenda 2030 con gli studenti della primaria, si consigliano le seguenti risorse:

Siti web:

Progetto Ipazia

- <https://progettoipazia.com/2018/03/10/lagenda-2030-spiegata-ai-bambini/>
- <https://progettoipazia.com/category/agenda-2030/obiettivo-16/>

Agenda 2030 per i piccoli (video di DidatticaCreativa)

- <https://youtu.be/vmoEMj2I7Ks>

Libri e fumetti:

- "Mandela. L'africano arcobaleno" di Alain Serres: un racconto commovente che celebra la diversità e la pace.
- "Il piccolo principe" di Antoine de Saint-Exupéry: una favola poetica che invita alla riflessione sul senso della vita e sulla pace.

Attività e laboratori:

- Organizzare un laboratorio di scrittura creativa per inventare storie che promuovono la pace e la giustizia.
- Realizzare un gioco di ruolo per simulare la risoluzione pacifica di un conflitto.
- Creare un cartellone o un murale con disegni e slogan a favore della pace e della giustizia.

Un elemento in più per l'attività:

Se il grado di autonomia e di abilità degli studenti è adeguato, i personaggi del fumetto potrebbero essere disegnati dagli studenti stessi e poi importati in digitale nell'applicativo utilizzato per l'implementazione del prodotto.

È importante sottolineare che l'approfondimento dell'obiettivo 16 deve avvenire in modo graduale e adattato all'età e alle capacità degli studenti. È fondamentale utilizzare un linguaggio semplice e chiaro, privilegiando attività creative e divertenti che favoriscano l'apprendimento esperienziale e valorizzare il contributo di tutti gli studenti, compresi quelli con disabilità.

Annotazioni sull'attività

La scelta del fumetto come mezzo espressivo in questa attività risiede nel fatto che, grazie alle sue caratteristiche peculiari, si rivela un mezzo didattico particolarmente inclusivo, in grado di favorire l'apprendimento di tutti gli studenti, compresi quelli con disabilità.

Il fumetto utilizza, infatti, un linguaggio verbale generalmente semplice e diretto, comprensibile anche a studenti con difficoltà di lettura o comprensione.

Inoltre, le immagini e le vignette che svolgono un ruolo fondamentale nella narrazione, facilitano la comprensione del testo anche a studenti con difficoltà di concentrazione o che necessitano di un apprendimento visivo.

La combinazione di testo e immagini permette di sintetizzare concetti complessi in modo chiaro e immediato, rendendo il fumetto uno strumento adatto anche a studenti con difficoltà di apprendimento.

La diffusione di strumenti digitali per la creazione di fumetti permette poi di personalizzare ulteriormente i contenuti, rendendoli ancora più accessibili e inclusivi sia perché il fumetto permette agli studenti di esprimere liberamente la propria creatività e le proprie idee, favorendo lo sviluppo di competenze trasversali come la comunicazione e il problem solving sia perché, come in questo caso, riesce ad affrontare tematiche importanti, sensibilizzando gli studenti su valori come la tolleranza, il rispetto e l'inclusione.

Scheda a cura di:

Maria Di Benedetto Équipe Campania

Tiziana Manzo Équipe Campania

Immacolata Troiano Équipe Campania

Maria Antonia Vesce Équipe Campania

Équipe
 Formativa
 CAMPANIA

Équipe
 Formative
 Territoriali