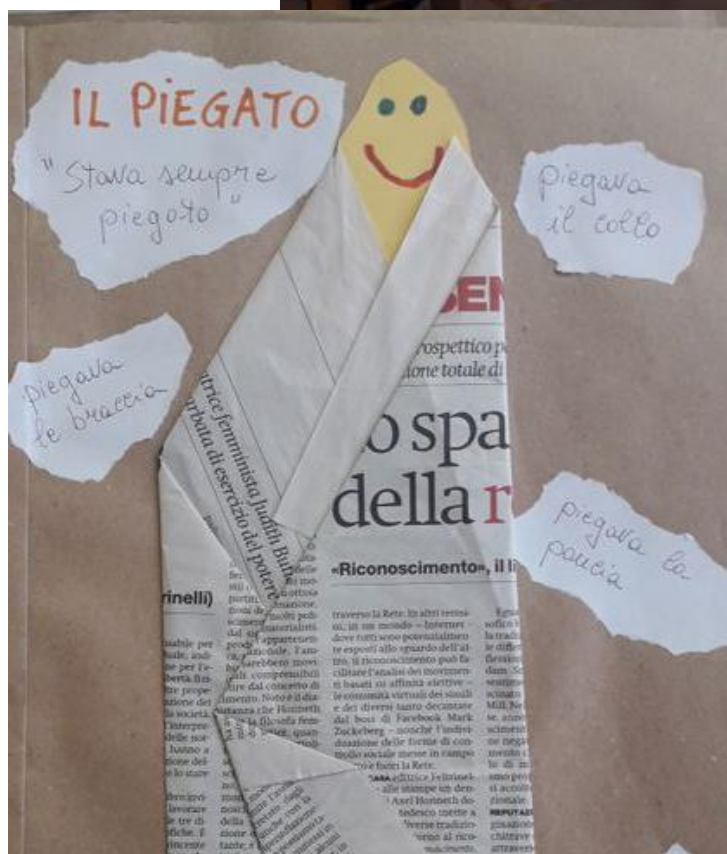


I cinque malfatti



I 5 malfatti

Ideato da:

Caterina Fabbri - Catia Podeschi

Scuola Infanzia "Gli amici di Ulisse", Pietracuta - Italia

In co-progettazione con Zaffiria

Età: 3-5 anni

Parole chiave: #idiscorsieleparole #corpoemovimento #immagini #bookcreator
#chatterpix

Domanda chiave: *Come possiamo fare in modo che i personaggi di un libro diventino il motore dell'autostima e della partecipazione utilizzando tecniche di espressione digitale e analogica?*

Obiettivi generali:

- Migliorare i canali di comunicazione, verbali e non verbali.
 - Promuovere l'autostima e la partecipazione
 - Aumentare le capacità di attenzione e di ascolto
 - Migliorare gli schemi motori di base e la coordinazione
 - Valorizzare gli aspetti peculiari della personalità di ciascun bambino
-

Tempo: 7 sessioni di 40 minuti ciascuna per un totale di circa 5h

Materiali

A scuola	A casa
<ul style="list-style-type: none">● Libro illustrato: I 5 Malfatti di Beatrice Alemagna● teatro/teatro delle ombre,● materiale di facile consumo (carta, cartone, tempere, pennarelli, ecc.)● forbici,● colla,● materiali di recupero/riciclati	<ul style="list-style-type: none">● Computer/telefono/tablet● Audiolibri,● carta, cartoncino,● forbici, colla,● materiale di recupero,● colori: tempere, pennarelli, etc.

Software/ Apps:

Padlet Obiettivo: Muro virtuale dove condividere immagini, video, testi, disegni. Media: Computer; Cellulare; Tablet Link: www.padlet.com Alternativa Mural	Book Creator Obiettivo: Creazione di libri digitali Media: Computer; Cellulare; Tablet Link: https://bookcreator.com Alternativa Canva	iMovie Obiettivo: Montaggio audio/video Media: Computer; Cellulare; Tablet Link: https://www.apple.com/it/imovie/ Alternative VN, CapCut, InShot, strumento di windows photos	Chatter Pix Obiettivo: Creare personaggi che parlano Media: smartphone Link: Android , IOS
---	--	--	---

Presentazione Breve

Partendo dal libro illustrato "I 5 malfatti" di Beatrice Alemagna, i bambini intraprendono un viaggio artistico ed emotivo in cui scoprono che i difetti delle persone sono anche ciò che le rende speciali. A casa con i genitori, i bambini ascoltano la storia, creano i loro malfatti con materiali semplici e li fanno "parlare" con una semplice app, e inventano un finale diverso per la storia. A scuola, i bambini si trasformano nei personaggi della storia attraverso una serie di esperienze psicomotorie e teatrali. Le storie inventate dai bambini e tutti i loro esperimenti saranno raccolti per creare un ebook.

Step by Step

Step 1

A
scuola

L'insegnante presenta ai bambini il libro "I 5 malfatti" di Beatrice Alemagna e facilita una discussione/riflessione di gruppo ponendo domande stimolo:

- Chi è il vostro malfatto preferito? Perché?
- Perché pensi che si chiamino Malfatti?
- Come si sentono i Malfatti quando arriva il nuovo personaggio?

Guidati dall'insegnante e a tempo di musica, i bambini giocano a riprodurre i movimenti dei vari personaggi della storia.



In caso di DDI o DaD

L'insegnante invia una video in cui sono loro stesse a leggere il libro mostrando le immagini, in modo che le famiglie possano godersi la storia nel momento più adatto a loro.

Step 2

A casa

L'insegnante invia ai genitori una video lettura del libro o un audio, in modo che i bambini possano riascoltare la storia in compagnia della famiglia. Inviano anche la richiesta ai genitori di scaricare l'app Chatter Pix, per provarla e giocare liberamente.

I bambini, insieme ai genitori, creano i loro malfatti in forma di marionetta utilizzando carta, cartone o materiale riciclato. Il compito successivo è quello di pensare a un nome del personaggio e alle sue caratteristiche. Con l'app Chatter Pix la marionetta può poi "prendere vita" e presentarsi. I prodotti finali vengono inviati all'insegnante o caricati nel padlet comune.

Il personaggio creato in famiglia verrà portato a scuola.

Step 3

A scuola

Tornati in classe ed in piccoli gruppi, i bambini creano altre marionette. Nel frattempo l'insegnante costruisce un piccolo "teatro delle ombre" con una scatola di cartone riciclato (esempio di [come fare](#)). Quando il teatro e le marionette sono pronti, lo spettacolo delle ombre può iniziare:



In caso di DDI o DaD

L'insegnante condivide un video tutorial che invita i genitori a creare insieme ai propri figli un piccolo teatro delle ombre a casa utilizzando una scatola di scarpe, della carta di supporto e la torcia dello smartphone come fonte di luce. E con le marionette appena create (step 2) giocare a inventare nuove storie.

Step 4

I bambini, con l'aiuto delle loro famiglie, pensano a un messaggio che

A casa

vorrebbero inviare a uno dei malfatti. Utilizzando Padlet, registrano e inviano un messaggio audio al personaggio scelto.

Step 5

A scuola

Dopo aver ascoltato gli audio caricati dai bambini, l'insegnante prepara dei messaggi audio in cui risponde ai messaggi dei bambini, utilizzando Chatter Pix e facendo rispondere la figura da sola. Durante il circle time, i bambini ascoltano le risposte dei malfatti. Guidati dall'insegnante e a tempo di musica, i bambini giocano a riprodurre i movimenti dei vari personaggi della storia.



In caso di DDI o DaD

L'insegnante invia un videomessaggio musicale in cui invita bambini e famiglie a muoversi a tempo di musica, cercando di riprodurre i movimenti dei personaggi della storia.

Step 6

A casa

I genitori insieme ai bambini ipotizzano un finale alternativo per la storia e lo rappresentano graficamente. I disegni e la storia del finale alternativo vengono fotografati e inviati all'insegnante.

Step 7

A scuola

L'insegnante crea un libro digitale con l'app book creator che raccoglie la documentazione delle esperienze realizzate e i finali alternativi inventati con i genitori, che vengono poi proiettati in classe.

In caso di DDI o DaD

Andare direttamente alla conclusione.

Conclusione

Presenza	Virtuale
I genitori sono invitati a partecipare al laboratorio di movimento dei personaggi in classe con i bambini. Al termine del laboratorio riceveranno il codice QR collegato al libro digitale.	I libri digitali creati dai bambini saranno collegati ciascuno a un codice QR. L'insegnante raccoglieranno tutti i codici QR in un padlet da condividere con le famiglie.

