

SINTESI DI PROGETTO A PAGAMENTO

SCUOLA: coinvolgimento dei tre ordini e degli eventuali plessi interessati

Classe/Sez: - Classi seconde e terze Scuola Secondaria di I grado dell'Istituto

- Alunni quarte e quinte Scuola Primaria
- Bambini ultimo anno Scuola dell'Infanzia

1. Tipologia progetto

Tipologia del progetto (Recupero o potenziamento o altro progetto di classe, scuola, ecc), motivazione del progetto (nuovi inserimenti, lunghe assenze, eventi imprevisti, stranieri, DSA, ecc.)

Tipologia del progetto: PROGETTO D'ISTITUTO

Area del progetto: CINEMA – EDUCAZIONE ALL'ESPRESSIONE CULTURALE

“Giriamo un libro game”

Laboratorio di sceneggiatura, regia e costruzione di un audiovisivo

Motivazione del progetto:

Si scrivono e si girano storie a scuola: dai soggetti, alla stesura della sceneggiatura, alla scelta e/o composizione delle musiche, alle riprese su set organizzati. Gli alunni dell'Istituto Comprensivo, sotto la guida di insegnanti ed esperti del settore cinema, possono realizzare un **prodotto audiovisivo fruibile sul web, una sorta di libro game per immagini**, che verrà presentato su un sito dedicato.

"Giriamo un libro game" è un progetto che nasce dal desiderio di docenti e Dirigente Scolastico di portare avanti e approfondire il lavoro di educazione all'immagine iniziato nell'a.s. 2014-2015, durante il quale è stato realizzato il cortometraggio "Baffi", vincitore del premio Giffoni Experience 2015, sezione scuole 11-13 anni, poi proseguito l'anno successivo con la creazione della serie web in quattro puntate "Caramelle", pubblicata online su Vimeo e ora in attesa di partecipare al Roma Web Fest. E' indubbia la rilevanza artistica dei prodotti realizzati, ma sono importanti soprattutto gli obiettivi che, come si leggerà di seguito, questo tipo di progetto si prefigge.

La modalità **didattica** proposta agli alunni è essenzialmente **laboratoriale**, per rispondere al PDM (Piano di Miglioramento) d'Istituto: laboratori di **scrittura creativa** e costruzione di **diagrammi di flusso** (soggetti e sceneggiatura), **planning** (organizzazione tempo-spaziale di un'attività: il set e le riprese), **laboratorio di musica** (ascolto, composizione, esecuzione), laboratorio di **informatica** (gestione di pagine web).

Realizzare un **libro game multimediale**, sulla falsariga di una moda narrativa diffusa negli anni Ottanta, consiste nella progettazione di un ipertesto che, una volta decisa l'idea iniziale, si sviluppa in base alle scelte dell'utente fruitore, in questo caso attraverso semplici clic, che determinano i possibili sviluppi e finali della storia.

La progettazione di libri game è un **utile strumento didattico**, che permette di sviluppare le **abilità logiche**, di scrittura e di organizzazione degli allievi.

I laboratori sopra elencati prevedono il raggiungimento di diverse tra le otto **competenze** fondamentali, indicate dalla **Commissione Europea**:

- comunicazione nella madrelingua (espressione scritta per la stesura della sceneggiatura e orale per la recitazione)
- competenza matematica (costruzione di diagrammi di flusso)
- competenza digitale (utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie)
- senso di iniziativa (tradurre le idee in azione: le riprese; capacità di pianificare e gestire

progetti per raggiungere obiettivi)

- consapevolezza delle espressioni culturali (consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa attraverso diverse forme di comunicazione: musica, cinema)

Il **tema** fondamentale che si vuole sviluppare è quello riferito alle **migrazioni**, indicato dall'Istituto come uno dei filoni della programmazione di **cittadinanza attiva**.

Il progetto risponde anche agli **obiettivi** previsti nel **PDM**: **è un progetto comune per classi parallele e in verticale, prevede attività laboratoriali e digitali, adotta strategie inclusive indicate nel PAI (Piano Annuale Inclusione)**.

Altra forte motivazione è la **ricaduta sul territorio**: il coinvolgimento attivo ed emotivo delle famiglie in primis, ma anche di soggetti esterni alla scuola, privati e pubblici, che possono collaborare alla realizzazione del progetto (dagli esperti, agli sponsor finanziatori, agli enti pubblici).

2. Responsabile progetto

Referente del progetto

Prof. Maranci Sonia

3. Obiettivi

4. Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge.

Destinatari:

- Docenti e alunni classi seconde e terze Scuola Secondaria di I grado dell'Istituto
- Docenti e alunni classi quarte e quinte Scuola Primaria
- Docenti e bambini ultimo anno Scuola dell'Infanzia
- Famiglie di tutti gli alunni dell'Istituto tramite piattaforme web
- Tutto il mondo del web

Obiettivi misurabili per una verifica puntuale:

Misurazione obiettivo attraverso:

- Migliorare la capacità di scrittura
- Migliorare la capacità di espressione orale
- Migliorare la capacità di organizzazione di tempi e spazi
- Migliorare le abilità in campo musicale e di espressione corporea
- Migliorare le abilità logico-matematiche
- Migliorare la capacità di rielaborazione, decodifica e interpretazione
- Esercitare la manualità in modo motivante
- Avviare all'osservazione diretta e attiva dell'ambiente intorno a noi
- Favorire le diverse intelligenze per consolidare competenze trasversali

- Osservazione sulle valutazioni dei lavori di gruppo per la stesura dei soggetti e della sceneggiatura, sulla costruzione di diagrammi di flusso e sull'esecuzione individuale delle varie fasi del progetto (recitazione, organizzazione sul set)

- Incrementare l'uso del computer nella didattica

- Osservazione sulla verifica delle competenze di utilizzo di software per la costruzione di pagine web e per la manipolazione di immagini

- Programmazione per classi parallele e tra diversi ordini di scuola: curricolo orizzontale e

- Osservazioni e bilancio finale

verticale (costruzione di UDA) - Costruzione di un progetto laboratoriale biennale di formazione della persona - Favorire la didattica dell'inclusione in tutte le sue forme e valorizzare le differenze - Favorire le relazioni col territorio	
	Le osservazioni e le analisi previste confluiranno nella relazione finale sul progetto, destinata alla Valutazione

5. Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua

Il progetto è biennale.

1° anno (primo e secondo quadrimestre)

- laboratorio di sceneggiatura: gli allievi della secondaria (classi seconde e terze) scrivono il soggetto su stimoli narrativi dati e sviluppano la storia con i suoi possibili snodi narrativi previsti dal libro game insieme alle insegnanti di italiano (lavori di gruppo per i soggetti) e all'esperto (sceneggiatura)
- laboratorio di matematica: costruzione di diagrammi di flusso (secondaria)
- laboratorio musicale: con gli insegnanti di musica alunni della secondaria e della primaria scelgono e/o compongono i motivi musicali che accompagnano la storia
- lezione sui mestieri del cinema (esperto)
- promozione e presentazione del progetto sul blog Caramelle
- creazione di una pagina web dedicata per la pubblicazione finale (esperto web)

2° anno (primo quadrimestre, tempo estendibile fino al massimo a marzo)

- scelta da parte delle maestre della scuola dell'infanzia dei bambini che parteciperanno alle riprese (espressione corporea, lavoro sulle emozioni)
- provini per la scelta degli attori della secondaria e della primaria
- costituzione delle troupe e allestimento di set (secondaria)
- riprese (infanzia, primaria, secondaria)
- registrazione delle musiche in studio
- montaggio (una lezione a scuola; a cura dell'esperto)
- pubblicazione sul web

Periodo e durata: **A.S. 2016/2017 e A.S. 2017/2018**

Orario / cadenza :

- **ore curricolari di italiano**, anche a classi **aperte** (lavori di gruppo per la stesura di soggetti)

su stimoli narrativi dati)

- **ore curricolari di musica** (per la preparazione delle musiche)

- **ore curricolari e pomeriggi (da quantificare) di 2 ore ciascuno** per il laboratorio di sceneggiatura

- ore **curricolari e non** per le **riprese** e la registrazione in studio

- eventuale **sabato di recupero** della secondaria del **secondo anno** per le riprese

6. Risorse umane

Docenti interni/ esterni, esperti esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricoprono ruoli rilevanti

- Docenti di diverse discipline e di diversi ordini coordinati dalla prof. Maranci Sonia
- Docenti di sostegno delle classi interessate
- Esperti esterni: regista Daniela Borsese; sceneggiatura, riprese e montaggio Giotto Barbieri; esperto web; studio di registrazione; eventuale attore professionista.

7. Risorse Finanziarie

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione.

Il progetto prevede la ricerca di finanziamenti esterni (sponsor, enti pubblici) per il compenso degli esperti, il costo dello studio di registrazione e il compenso orario dei docenti per la progettazione e l'assistenza al progetto.

Il numero di ore di assistenza dei docenti ai laboratori in orario extracurricolare può essere finanziato anche attraverso i contributi dei Comuni e dei genitori, in caso di non reperimento dei fondi necessari.

Il costo complessivo del progetto è di ca 10.000,00 da suddividere sui due anni e in via di definizione nel dettaglio.

Data 11/09/2016

LA REFERENTE DEL PROGETTO
Sonia Maranci

Visto si approva:

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Gino Facen