



Dreams Lab

SCHEDA FORMATIVA MAKER LAB

SEDE:

Oratorio salesiano San Luigi

AUTORI:

Manuele Manco & formatori CNOS-FAP Valdocco

Tipologia di attività

Orario Scolastico

Beneficiari

(età, numero, tipologia)

8/10 minori della scuola secondaria di primo grado

Selezionati tra le varie classi perché bisognosi di un approccio all'apprendimento alternativo, esperienziale, in quanto demotivati allo studio, con scarsa autostima ma con interessi verso il mondo digitale.

Luogo e Durata

(n°incontri, durata singolo incontro, frequenza, n°ore totali)

Aula **Maker Lab** dell'oratorio

13 incontri settimanali da 5 ore ciascuno

+ 1 incontro finale a scuola, di restituzione alle classi

TOTALE 70 ORE

Descrizione

Digi-Ludica-Mente

I ragazzi, accompagnati da un educatore e da un formatore esperto, realizzeranno un **cortometraggio**, curandone tutte le fasi: dalla scrittura alla recitazione, dalle riprese video fino al montaggio e la sponsorizzazione finale

Obiettivo principale

Come l'attività incide sul benessere scolastico del ragazzo

Le ragazze e i ragazzi miglioreranno la loro **autostima** e senso di **autoefficacia** grazie all'opportunità di raccontare di sé, del proprio percorso scolastico e dei propri **sogni**, utilizzando strumenti digitali, sentendosi gradualmente parte di un gruppo che collabora come un team di aspiranti creativi nella realizzazione di un prodotto e nella sua presentazione a scuola



Obiettivi specifici

Azioni che concorrono al raggiungimento dell'obiettivo principale

- Educare la propria capacità di espressione, esposizione orale ed interazione con gli altri, attraverso la recitazione ed il lavoro in gruppo
- Imparare a creare video come strumenti comunicativi che aiutano a esercitare la propria capacità conoscitiva e critica nei confronti della realtà
- Redigere un diario di bordo (digitale e condiviso con gli adulti) con il duplice scopo di rielaborare l'esperienza fatta e di fissare gli apprendimenti
- Allenare le proprie abilità legate alla creatività e all'immaginazione
- Trovare opportunità di espressione delle proprie passioni e interessi

Conoscenze da apprendere

Cosa al termine del percorso i ragazzi sapranno

- Nascita e sviluppo della comunicazione visiva e cinematografica
- L'invenzione dei giochi ottici (Taumatropio, zootropio, ...) che hanno sancito il passaggio dalle immagini statiche a quelle in movimento
- I "trucchi" del cinema muto dei primi del '900 e le attuali evoluzioni tecniche grazie all'avvento degli effetti speciali
- Le differenti tipologie di inquadrature e i movimenti di macchina
- Cosa sono un soggetto, una sceneggiatura e uno storyboard
- I diversi ruoli che concorrono alla realizzazione di un film

Competenze da acquisire

Cosa al termine del percorso i ragazzi saranno in grado di fare

- Utilizzare strumentazione hardware e software per la realizzazione di video nelle funzioni di base
- Scrivere un copione
- Raccontare e documentare le proprie esperienze tramite un diario
- Comunicare con gli strumenti multimediali, tramite linguaggi chiari e adeguati agli scopi
- Lavorare in gruppo, ciascuno con un ruolo

Integrazione con il percorso scolastico

Discipline e argomenti interessati

- **Italiano:** Scrittura (collettiva) di un soggetto di una sceneggiatura e (individuale) di un diario
- **Ed. Civica:** Cittadinanza digitale
- **Arte:** Studio, progettazione e creazione di immagini e video
- **Informatica:** Creazione e condivisione di contenuti digitali, navigazione Internet e ricerca di informazioni
- **Storia:** Cenni di storia della cinematografia

Metodologie didattiche

Approcci metodologici alternativi/innovativi

4P dell'Apprendimento Creativo (Project, Peer, Passion, Play), Cooperative Learning, e Learning by doing.

Strumenti

Fisici e digitali

Videomaking e grafica (analogica e digitale)

Cancelleria: Materiali vari (fogli di carta, matite, pennarelli, forbici, ...)

Hardware: Notebook, tablet, videocamera, fotocamera, drone, greenscreen, cavalletto, microfoni, proiettore

Software: Google Workspace (Classroom, Drive, Gmail, Documenti, Presentazioni) Canva, Kahoot, KineMaster, Movie Maker, Adobe (Photoshop e Premiere)

Valutazione

Criteri e Strumenti, integrazione con la valutazione scolastica

Autovalutazione degli alunni

- Benessere scolastico e gradimento della proposta formativa (questionario pre-post)
- Apprendimento, collaborazione e stato emotivo (diario di bordo quotidiano)

Eterovalutazione degli operatori

- Interesse, attenzione e impegno all'attività
- Relazione e collaborazione tra pari e con gli adulti
- Frequenza e puntualità
- Precisione e abilità nello svolgimento dei compiti (form di osservazione e monitoraggio iniziale -dopo 4 incontri- e finale -al termine dell'ultimo-)

Eterovalutazione dei docenti

- Elaborati scritti (sceneggiatura, diario, storyboard, articolo, locandina) e i video realizzati

Integrazione della valutazione degli operatori in quella del percorso curricolare in merito al giudizio sulle competenze acquisite e sul comportamento

Ricaduta sul partecipante e sulla classe

Impatto generato a breve-medio termine

Attraverso il percorso proposto, i minori acquisiranno una migliore comprensione di sé stessi, rivelando e condividendo i propri talenti, attitudini e passioni. La maggior fiducia e consapevolezza nelle proprie capacità e la scoperta delle stesse da parte della classe e dei docenti sarà un motore di trasformazione positiva nelle relazioni tra le parti coinvolte.

Pertanto la crescita individuale si può riflettere in prospettiva in un progresso collettivo, arricchendo l'esperienza di apprendimento per l'intero gruppo

Restituzione

Tempi e modi di condivisione del percorso svolto

Pubblicazione di un articolo nel giornalino della scuola che racconta il percorso svolto dai protagonisti
Giornata finale con Cineforum aperto alle classi di provenienza dei partecipanti.

Timeline

Appuntamenti tra le parti coinvolte, contenuti e n° ore

1° Tappa	Presentazione della proposta alla scuola da parte degli operatori del Maker Lab 1 ORA
2° Tappa	Selezione dei candidati alla partecipazione (svolta dagli insegnanti)
3° Tappa	Incontro iniziale di presentazione ai partecipanti e alle rispettive famiglie 1 ORA
4° Tappa	Firma moduli di adesione e sottoscrizione dei patti di corresponsabilità 2 ORE
5° Tappa	Invio schede beneficiari da parte dei docenti 20 MIN ad alunno
6° Tappa	Avvio modulo formativo
7° Tappa	Monitoraggio in itinere sul benessere dei ragazzi e sull'acquisizione di competenze trasversali da parte degli educatori 4 ORE
8° Tappa	Restituzione finale 5 ORE
9° Tappa	Incontro di valutazione finale 2 ORE

Co-Progettazione

Persone coinvolte, modalità e n° ore

Operatori:	Educatore 10 ORE, Formatore 10 ORE
Docente referente:	6 ORE
Docenti coordinatori di classe:	3 ORE

5 ORE co-progettazione tra operatori del Maker Lab

2 ORE co-progettazione tra educatore e docente referente

3 ORE osservazione e revisione in itinere tramite comunicazioni costanti tra tutti



Labs to Learn

luoghi di crescita - spazi di incontro

www.labstolearn.it




Via Maria Ausiliatrice 32,
10152 Torino


ags@agsterritorio.it


011.5224231
339.7201303