

## SCHEDA INFORMATIVA

### Denominazione del progetto: Books-Box

#### Descrizione:

La società attuale offre a bambini e ragazzi innumerevoli stimoli culturali, soprattutto di carattere multimediale e tecnologico. La cultura dell'ascolto e della lettura sta cedendo il posto a quella dell'immagine con codici non alfabetici, per cui la lettura risulta, per i ragazzi, noiosa ed inutile. E' quindi opportuno che la Scuola, pur essendo aperta alle innovazioni tecnologiche ed informatiche, tenga conto anche del recupero dell'importanza della lettura e del confronto tra allievo e libro. Per far scaturire un autentico amore per il libro e per la lettura, è indispensabile che le motivazioni si sviluppino su un vissuto emozionale positivo, mediante il quale la lettura si trasformi in gioco divertente, creativo e coinvolgente. Diventi, altresì, un aiuto per rendere possibile un'educazione affettiva ed emotiva nella scuola.

#### FINALITA'

Favorire negli allievi un approccio affettivo ed emozionale con il libro

**Competenze:** Usa software della modellazione, stampante 3D

**Docenti destinatari:** Interni ed Esterni

**Allievi destinatari:** III Circolo Didattico di Aversa e Liceo classico e musicale "D. Cirillo"

#### MEDIAZIONE DIDATTICA/FORMATIVA

L'attività sarà caratterizzata da un processo di azione a spirale che, partendo da un'analisi preliminare, metterà in campo attività da svolgere, di volta in volta, in un'alternanza di fasi complementari, adattate ai risultati via via più focalizzati della ricerca.

#### ATTIVITA'

Gli alunni del Liceo Classico (alunni proponenti) scriveranno una fiaba breve, da leggere durante una sola unità didattica, per gli alunni della scuola primaria (alunni fruitori).

La fiaba sarà discussa con la partecipazione interattiva degli alunni della Scuola Primaria (seconda unità didattica). Sul diario di bordo sarà riportata ogni osservazione sulla reazione del bambino, soprattutto quella che attirerà la sua attenzione. Si chiederà la comprensione del testo, la contestualizzazione, i personaggi menzionati, la morale della fiaba.

Gli alunni della Scuola Primaria in una successiva unità didattica (terza unità didattica) disegneranno i personaggi. Successivamente i personaggi saranno modellati dai docenti per essere stampati in 3d alla presenza degli alunni (quarta unità didattica).

Il libro sarà collocato in una scatola insieme ai personaggi della fiaba modellati con stampante 3D.



Gli alunni fruitori potranno giocare con i personaggi acquisiti rappresentando la stessa storia o riproducendone una diversa personalizzandola con gli stessi personaggi. In alternativa si lascia il finale sospeso aperto alla fantasia degli Alunni fruitori. In ultimo si passa dalla lettura alla scrittura.

**Quindi la ricerca-azione in oggetto produrrà le seguenti attività:**

- **LETTURA** fatta dagli alunni proponenti per suscitare nel ragazzo fruitore la motivazione, il gusto della lettura e un atteggiamento positivo nei confronti del libro. - Lettura assistita
- **ANIMAZIONE:** - Si anima la storia materializzandosi nello spazio fisico e nel tempo.
- **ATTIVITA' CREATIVE** – Nei panni di “Se fossi...sarei. - resoconto dei testi letti - i punti di vista dei vari personaggi - manipolazione dei testi - reinvenzione dei testi - - giochi di animazione - manipolazione dei personaggi
- **ATTIVITA' DI VERBALIZZAZIONE E DRAMMATIZZAZIONE** - Si legge in gruppo la storia - seguendo il testo - I bambini ripetono il racconto utilizzando i materiali prodotti per il gioco - Si formulano domande, si eseguono giochi - Si costruisce una storia - Si drammatizza la storia
- **ATTIVITA' GRAFICHE, MANUALI, PLASTICHE, PITTORICHE** - I bambini costruiscono la parte della storia per loro più significativa o rinnovano lo scenario man mano che il libro si legge - Si costruiscono oggetti che “caratterizzano” i vari personaggi - Si ricostruisce la storia
- **MONTAGGIO E SMONTAGGIO DI UNA STORIA** I bambini hanno la possibilità di giocare individualmente o in gruppo con il materiale prodotto: la storia acquista le caratteristiche di un giocattolo -un gioco vivo-
- **CONVERSAZIONI:** - manipolazione dei testi - scoperta di strutture costanti - reinvenzione dei testi –

**Materiale didattico:** fogli, colori, stampante 3 D, filamenti per la stampa, computer, software di modellazione