



**Global Junior
Challenge**
Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<https://gjc.it>)

[Home](#) > Il mistero della pergamena

Il mistero della pergamena

Tipologia dell'ente/Kind of organization: Istituto Comprensivo

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: Istituto Comprensivo

Regione/Region: Piemonte

Paese/ Country: Italia

Città/City: Biella

Descrizione del progetto/Describe the project : Il progetto prevede la realizzazione di un libro illustrato con l'insegnante di italiano. Il progetto proposto, destinato agli alunni della classe terza, è articolato in diverse fasi operative: 1. Presentazione delle caratteristiche di interdisciplinarietà del progetto 2. Realizzazione del libro illustrato, redazione del testo al computer, organizzazione di un eventuale sviluppo di un prodotto editoriale. 3. Impaginazione e stampa del libro per ogni allievo. 4. Formato del libro digitale a colori. Il tema del libro è stato scelto dagli alunni. Partendo dall'analisi delle caratteristiche di un libro giallo, gli allievi hanno realizzato un libro giallo dedicato ai ragazzi, ambientato nel territorio dove la storia della località è legata all'avventura. Punti essenziali che dovevano essere rispettati nell'ambientazione facendo riferimento all'architettura urbana tipiche del luogo e ai personaggi storici con l'inserimento di elementi che caratterizzano i luoghi. Per quanto riguarda la parte grafica, sono state proposte alla classe diverse tecniche pittoriche: acquerello + matite su supporto cartoncino o misto cotone, acquerello + matite su cotone, acquerello + china o altri inchiostri su supporto cartoncino o misto cotone, collage + pastelli ad olio su supporto cartoncino o misto cotone. Per la creazione della storia sono state date le indicazioni seguenti: il/i protagonista/i, l'eventuale antagonista, la trama, le cose da evitare come, riportare una storia dentro la storia. È stato chiesto ai ragazzi di definire il tempo e il luogo della storia. La storia è stata divisa in sequenze, ognuna delle quali aveva un titolo. La sequenza completata è risultata più accattivante. La creazione del libro illustrato per la costruzione del libro illustrato. Per questa costruzione sono state regolate le regole presentate durante le lezioni sul racconto giallo.

lezione dedicata, una tavola di colori che abbiamo utilizzato per impostare i colori dominanti delle illustrazioni. Il lavoro pratico sulle tavole ha visto la realizzazione degli originali che erano destinati a diventare parte importante del libro, è stata anche una ottima occasione per una didattica approfondita su: disegno, tecniche pittoriche, conoscenza ed uso dei colori, luce, ombre, la prospettiva e altri argomenti. L'elemento fondamentale che ha fatto da asse portante a tutto il lavoro è stato imparare ad osservare, che è diverso da guardare, "osservare" significa soffermarsi davanti all'oggetto da riprodurre, studiarne la forma, il colore, la luce... e poi confrontarsi con i compagni. Il libro è stato inserito in un portale visual-letterario: "Braviautori" che offre la possibilità ai nuovi autori di pubblicare online e gratuitamente le proprie opere in qualsiasi formato (testi, immagini, audio e brevi video). Le opere pubblicate sono trasformate in pagine HTML e possono essere udibili grazie a una voce sintetica che legge il testo, funzione molto utile per i non vedenti. (https://www.braviautori.it/alice07.htm#sl_1)

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino ai 15 anni/Up to 15 years

Uso delle tecnologie / Use of technologies: Un "picture book" cioè un testo che combina il formato con i nostri ragazzi "nativi digitali" un'occasione non solo per incontrare l'oggetto, ma anche oltrepassare i confini della pagina scritta. Il testo diventa molteplice. Il doppio codice, visivo e linguistico, lo rende una lettura su più livelli: il testo scritto, la singola immagine, la sua multimedialità che lo caratterizza lo rende particolarmente adatto alla media: si può pensare alla sua trasformazione in cartoon, in animazione, possono essere presentate e proposte ai ragazzi nell'ottica di rendere significativi i concetti. Questo tipo di testo, che abbatte i confini, rende possibile forme di partecipazione ed evoluzione. Il progetto ha previsto anche la creazione e la stampa di un opuscolo da primo grado della città ed inserito in internet come opuscolo. (<https://www.mokazine.com/read/mary1307/il-mistero-della-città>)

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: L'innovazione è un approccio interdisciplinare che integra le conoscenze scientifiche ed informative con la possibilità di lavorare in gruppo con i compagni e con i genitori, fondamentali per il "learning by doing" ovvero l'apprendimento attraverso il "conoscere e fare" e il "conoscere e insegnare".

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Il progetto, sviluppato in 10 classi, coinvolge 100 alunni, perché per dare un primo grado tra i progetti realizzati.

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Lo scenario di lavoro è composto da una sala di uso consuetudinario per il progetto e da una sala per gli alunni, con un computer e un Whatsapp.

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Il progetto risulta replicato in 10 classi, esistono persone interessate a replicarlo e può essere riproposto.

dell'Istituto. Le azioni di adattamento del progetto possono essere attuate attraverso una metodologia innovativa che vede i ragazzi protagonisti attraverso un "learning by doing" ovvero un'apprendimento del fare. Gli obiettivi di apprendimento sono stati configurati sotto forma di "sapere come fare a" e con proposte applicative calate nella realtà.

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Il progetto ha accresciuto le "digital skills" della scuola in modo non tradizionale, rafforzando le capacità critiche. L'interesse e la curiosità sono aumentati. Un notevole interesse tra i ragazzi e i genitori per l'illustrazione creando il giusto clima di collaborazione.

Allegati/Attachments:  [il_mistero_della_pergamena_.pdf](#) ^[1]

Durata progetto/project duration: Un anno

Risultati ottenuti/Results: I risultati ottenuti sono stati un notevole aumento delle abilità comunicative e relazionali. Tra gli alunni, abbiamo rilevato inoltre, attraverso dei questionari un miglioramento del gruppo classe, una conoscenza di nuove applicazioni per la stampa e l'editing del testo, oltre alla conoscenza di programmi per il ritocco e il miglioramento delle immagini e l'inserimento delle immagini nel testo.

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : Summa

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : Mariagrazia

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? : Gli adolescenti hanno affrontato la pandemia con particolare serenità, grazie alle competenze acquisite durante il progetto, che ha permesso loro di affrontare con maggiore consapevolezza le sfide del loro ciclo di vita, di uscire dalla propria identità e di spingere i propri limiti.

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482
del 26/04/2007.
[Privacy Policy](#)

URL di origine: <https://gjc.it/content/il-mistero-della-pergamena>

Collegamenti

[1] https://gjc.it/system/files/il_mistero_della_pergamena__0.pdf