



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

UNITÀ DIDATTICA

# Raccontiamo una storia digitale insieme!

**3<sup>a</sup> primaria • 8 ore • 4 incontri**

Dalla formazione Erasmus+ alla classe terza Primaria:  
imparare facendo, collaborare, creare e condividere.

Ogni gruppo costruisce una storia digitale con titolo, personaggi e trama.



# Che cosa vogliamo far imparare?

Quattro traguardi concreti e visibili, uno per area di competenza, per una classe che crea insieme.



## Raccontare

Comprendere la struttura narrativa e raccontare in ordine logico.

OBIETTIVO DISCIPLINARE: ITALIANO



## Collaborare

Condividere idee, rispettare turni e ruoli, accettare feedback.

COMPETENZE SOCIALI



## Creare

Scegliere immagini, inserire contenuti e costruire 5-6 schermate.

COMPETENZE DIGITALI



## Comunicare

Presentare il prodotto e riconoscere ciò che si è imparato.

METACOGNIZIONE



**Obiettivo trasversale:** rendere l'attività accessibile attraverso parola, immagini, scelta, manipolazione digitale e narrazione orale.

# Quanto appreso diventa modalità didattica

Non "usiamo app": trasformiamo gli strumenti in azioni di apprendimento significative.



## **Padlet** Brainstorming e progettazione

Co-costruzione delle idee: ogni alunno contribuisce con parola, immagine o audio.



## **Wordclouds** Lessico e attivazione

Visualizzare insieme parole chiave e temi della storia.



## **Plot Generator** Creatività

Superare il blocco iniziale con prompt e spunti semplici.



## **Canva** Produzione

Immagini, titoli, poche parole e ordine sequenziale per ogni schermata.



## **Presentazione** Partecipazione

Domande, osservazione, commento e revisione del prodotto finale.

# Quattro mosse, un'unica storia

La sequenza rispecchia il metodo sperimentato nel corso: attivare, progettare, creare, condividere.



Ogni fase utilizza uno strumento digitale specifico: **Wordclouds** per attivare il lessico, **Padlet** per progettare in gruppo, **Canva** per creare le schermate illustrate e la **presentazione con feedback** per condividere e migliorare il prodotto finale.

 **Compito autentico:** creare in gruppo una breve storia digitale illustrata.

# Digital tools per una classe inclusiva

La stessa esperienza, con canali diversi di accesso creati con diversi Digital Tools.

## Alunno con DVA

- Agenda visiva
- Consegne in piccoli passi
- Ruolo stabile nel gruppo

## Alunno con ADHD

- Timer visivo
- Attività brevi con checklist
- Incarichi operativi

## Alunno NAI

- Lessico con immagini
- Frasi modello
- Valorizzazione lingua d'origine

## Alunni con DSA

- Testi brevi e leggibili
- Consegne anche orali
- Coppia di supporto + immagini e audio



# Che cosa cambia davvero in classe?

Il valore della formazione emerge quando gli strumenti migliorano apprendimento, creatività, inclusione e partecipazione.

## Apprendimenti

- Storie più chiare e organizzate
- Lessico visualizzato e condiviso
- Comunicazione orale e digitale

## Inclusione

- Più canali per partecipare
- Ruoli e consegne accessibili
- Feedback comprensibile a tutti

## Competenze digitali

- Collaborare in uno spazio comune
- Creare contenuti visuali
- Usare il digitale in modo consapevole

**"Imparare facendo → collaborare → creare → riflettere → condividere"**

La formazione diventa pratica. L'IA: proposta, non sostituzione — l'insegnante media, controlla e guida.

