



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > La fiaba della I A

---

## Paese, Città/Regione

**Paese:**

Italy

**Città:**

Roma

## Organizzazione

**Nome dell'ente o associazione:**

I.C. Viale Vega

**Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:**

School

## Sito Web

<https://www.youtube.com/watch?v=oEJ0U-2BwuY>;

<https://www.youtube.com/watch?v=2h9yDNc881M>; [https://prezi.com/qo35kobot\\_dw/la-comunicazione-nella-madrelingua/#](https://prezi.com/qo35kobot_dw/la-comunicazione-nella-madrelingua/#)

## Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

**Acconsenti al trattamento dei dati personali?:**

**Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali.**

## Tipo di progetto

Educazione fino ai 15 anni

## Descrizione del progetto

**Description Frase (max. 500 characters):**

Come costruire un testo narrativo in una classe eterogenea con l'aiuto della Lim

### **Project Summary (max. 2000 characters):**

L'idea de "La fiaba della I A" nacque con la necessità di elaborare un prodotto didattico che coinvolgesse tutti gli alunni: la competenza della comunicazione nella madrelingua si poneva quasi come un obiettivo irraggiungibile in una classe fortemente eterogenea quale era la I A. Pensai dunque di lavorare sul testo narrativo: gli alunni lessero il libro "Zoo di storie e versi" di Gianni Rodari, un insieme di favole, per poi passare a "L'incredibile storia di Lavinia", una fiaba moderna di Bianca Pitzorno. A seguire ascoltammo fiabe classiche quali "Il soldatino di stagno" e "La piccola fiammiferaia", che è la fiaba da cui "L'incredibile storia di Lavinia" prende spunto, con la Lim; decisi a quel punto che era giunto il momento che la classe realizzasse la SUA fiaba. Tutti gli alunni, dopo aver scelto, per alzata di mano, se la fiaba dovesse essere antica o moderna, chi il protagonista, quale il tempo, elaborarono una situazione iniziale. Sempre per alzata di mano fu scelta, fra le venti e più corrette, la situazione iniziale preferita che fu postata dall'insegnante sulla piattaforma apposita. A quel punto gli alunni crearono un proprio avatar, fiabesco, ed inserirono, nella community, ciascuno uno sviluppo. Il numero dei like decretò lo sviluppo da inserire nella stesura finale. Si cominciarono a realizzare e a scannerizzare i disegni relativi a determinate scene della fiaba, per poi elaborare tutti insieme, come si vede nel primo video su you tube, la conclusione. Partecipammo ad un concorso con questa fiaba, che ha come protagonista il cane Toby, che si è perso a New York. Ogni alunno, col suo avatar, votò i progetti preferiti, fra tutti quelli che partecipavano al concorso, e...come in ogni fiaba che si rispetti, anche noi avemmo il nostro lieto fine: vincemmo uno dei premi, con il quale abbiamo chiesto siano acquistati pc portatili per i DSA dell'Istituto.

### **Da quando è funzionante il vostro progetto?**

2014-01-30 23:00:00

### **Obiettivi ed elementi di innovazione**

Gli obiettivi del progetto sono stati lo sviluppo di abilità linguistiche di base per gli alunni stranieri e per i DSA, il potenziamento dell'abilità della produzione di testi scritti per gli altri allievi, l'inclusione di tutti i ragazzi della classe in un lavoro di gruppo che ha occupato buona parte di uno dei quadrimestri. Le strategie adottate sono state il cooperative learning, la lezione partecipata, il peer to peer; come mezzo abbiamo utilizzato prevalentemente la Lim, non avendo la maggior parte degli alunni collegamento Internet a casa. All'inizio la bacchetta magica era l'avatar della classe, una bacchetta magica che allegoricamente rimandava ora alla Lim ora all'insegnante, ma che poi si è scoperto essere la coesione del gruppo-classe. Una volta rivelatosi in tutta la sua potenza, questo mezzo magico allegorico è stato sostituito dall'immagine della classe che nella Sala Capitolare del Senato della Repubblica ritira il premio!  
La classe I A ha realizzato la SUA fiaba...

### **Risultati**

**Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these.**

**(max. 2000 characters):**

Il risultato più evidente ed anche quello più sentito è stato il miglioramento delle abilità di scrittura negli alunni DSA che, utilizzando le nuove tecnologie, hanno imparato a muoversi fra l'ortografia, la sintassi e la produzione di contenuti di una certa lunghezza. Qualche alunno ha cominciato ad avvicinarsi al mondo del libro, al mondo della lettura, e il nostro amatissimo Christian, che soffre di sindrome autistica, ha collaborato in tutte le fasi alla realizzazione del progetto: ha lavorato alle favole di Rodari, ha imparato i versi degli animali, ci ha raccontato quali animali gli piacciono, ha votato sul web ogni volta che gli è stato richiesto, dopo aver creato il proprio avatar, partecipando anche alla votazione finale. Il raggiungimento di alcune abilità legate alla competenza della comunicazione nella madrelingua è stato il criterio di valutazione; possiamo considerare valutazione anche il numero di voti che abbiamo ottenuto nel precedente concorso in cui un altro istituto comprensivo ha votato interamente per noi.

**How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):**

Ho proposto che il format sia inserito nei pc portatili acquistati col premio che abbiamo vinto, in modo da dare la possibilità a tutte le altre prime e seconde medie di ispirarsi a questa metodologia per creare testi narrativi.

**Sostenibilità****What is the full duration of your project (from beginning to end)?:**

Da 1 a 3 anni

**What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:**

Meno di 10.000 Euro

**What is the source of funding for your project?:**

Altro

**Note eventuali:**

Scuola Secondaria di primo grado

**Il progetto è economicamente autosufficiente?:**

Sì

**Since when?:**

2014-01-30 23:00:00

**Trasferibilità****Has your project been replicated/adapted elsewhere?:**

Sì

**Where? By whom?:**

E' stato replicato nel senso che il format è stato mostrato alle classi quinte della scuola primaria e ad alcune classi della secondaria di primo grado tramite un progetto presentato all'inizio dell'anno. L'ho inserito, a tal fine, anche nel progetto "Continuità": alcuni maestri ne hanno copiato il testo e l'hanno usata come fiaba moderna da leggere ai bambini. "La fiaba della I A" è stata mostrata agli intervenuti in occasione dell'open day della scuola nel dicembre 2014.

**What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):**

Si può imparare a lavorare in gruppo, a potenziare il lessico, a sviluppare creatività e fantasia, ad utilizzare in modo corretto piattaforme didattiche adatte a minori di anni 13, a svolgere

attività di peer to peer, a sviluppare competenze digitali e di comunicazione nella madrelingua.

**Are you available to help others to start or work on similar projects?:**

Sì

## Informazioni aggiuntive

### **Barriers and Solutions (max. 1000 characters):**

Ostacolo è la difficoltà di utilizzare la Lim e il pc di classe, spesso non funzionanti, così come non è sempre facile riuscire a veicolare i contenuti e la metodologia di questo format all'interno dell'Istituto, e fuori. Forse nessuno si attendeva la vittoria di questa classe... siamo stati fortunati a poter partecipare al precedente concorso e di nuovo fortunati ad essere invitati a partecipare a questo! La soluzione è credere fino in fondo nella bontà dell'attività e veicarla, nelle forme che ci vengono consentite, come buona pratica.

### **Future plans and wish list (max. 750 characters):**

Mi piacerebbe creare un blog per la classe in cui postare il format oppure trovare uno spazio virtuale in cui inserire il progetto: potremmo realizzare un video o un prezi o un pptx in cui spiegare come si può creare un testo narrativo utilizzando una piattaforma virtuale. Credo di aver trovato lo spazio giusto: [phyrtual.org](http://phyrtual.org).

[testo narrativo](#) [1] [piattaforma](#) [2] [LIM](#) [3] [inclusione](#) [4] [dsa](#) [5] [comunicazione nella madrelingua](#) [6] [competenze digitali](#) [7]

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:** <http://2017.gjc.it/it/progetti/la-fiaba-della-i>

### **Collegamenti**

[1] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/testo-narrativo>

[2] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/piattaforma>

[3] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/lim>

[4] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/inclusione>

[5] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/dsa>

[6] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/comunicazione-nella-madrelingua>

[7] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/competenze-digitali>