



you tuber school

Gli **obiettivi didattici** educativi specifici sono da riferirsi alle conoscenze e ai sensi profondi dell'uso corretto, funzionale e motivato della tecnologia digitale.

Partendo da assodate competenze informatiche rilevate al momento della candidatura si proseguirà arrivando all'etica dell'uso del web, alla ideazione e realizzazione di studio multidisciplinare e alla costruzione di una identità digitale da approfondire e arricchire nel proseguo del percorso scolastico.

Avremo 2 momenti: il **contest** e il **corso**.

Mentre le **azioni saranno molteplici:**

- la pubblicizzazione con immagini e video;
- il lancio della gara, di presenza e sul web,
- la realizzazione e la frequentazione della piattaforma bacheca digitale;
- la selezione degli elaborati richiesti per la propria candidatura;
- la pubblicazione dei vincitori;
- lo svolgimento del corso;
- la realizzazione di un video dei backstage e di racconto dell'esperienza didattica;
- l'utilizzo dei video prodotti dai vincitori per le azioni di open day scolastici.

Nel primo momento **contest** saranno coinvolti tutte le alunne e tutti gli alunni delle classi terze!

Potranno iscriversi con una quota simbolica di € 1,00 e ricevere il codice personale che permetterà l'accesso alla piattaforma.

Vi sarà un regolamento e precise indicazioni su cosa produrre, come far comprendere le proprie capacità e le proprie motivazioni al fine di ottenere punteggi validi per essere scelti per il corso in palio.

Per il **CORSO**:

Le alunne e gli alunni che risulteranno vincitori del contest di selezione avranno la possibilità di seguire un percorso didattico basato su attività pratiche esperienziali che inizierà con le regole base dell'informatica e della gestione digitale dei materiali.

Proseguirà con la realizzazione didattica di presentazioni interattive, si consoliderà su costruzione di materiale a uso della classe in riferimento alle materie di studio concordate con le colleghe docenti di riferimento di Storia, Scienze e Inglese.

Andrà a proporre la costruzione e la produzione di video, filmati e mostre su tematiche varie, riferite a sport, attività motorie e, ovviamente, tutte le tematiche giovanili di prevenzione al disagio e di educazione al benessere.

Verranno anche provati gli strumenti e le idee per la realizzazione delle presentazioni da utilizzarsi in **sede di esame finale**.

Ovviamente ogni alunna e ogni alunno avrà modo di realizzare caricare sul web il suo personale **eportfolio**, utile strumento di presentazione e di raccolta delle proprie attività, esperienze e progressi.

Il pacchetto progettuale del **CORSO** prevede un lavoro laboratoriale di 8 ore distribuite in 4 incontri pomeridiani frequentate da un numero massimo di 15-20 alunne e alunni appartenenti alle classi terza della nostra scuola secondaria di primo grado!

Il periodo temporale di svolgimento potrà essere a cavallo dei mesi di Novembre, Dicembre 2016 e Gennaio 2017 in modo da avere materiale filmabile durante il periodo di svolgimento delle manifestazioni sportive "Giochi sotto l'albero" e "Torneo della Befana".

Sarà mia cura e mio piacere prevedere un elaborato video relativo all'intera esperienza a documentazione del lavoro svolto.

Sarà mia cura e mio piacere occuparmi dell'organizzazione, della pubblicizzazione, della realizzazione della prova di selezione, dello svolgimento del corso e della rendicontazione dei risultati.

Presumibilmente avremo come luogo di laboratorio l'aula informatica come sicuramente una piattaforma web on line.

Data, 23 Settembre 2016

Il Responsabile del Progetto

dott. Marco Fossati



I WANT YOU

**you tuber
school!!!**

You Tube

news a breve!