

DIGITAL STORYTELLING - "UN VIAGGIO DIGITALE CON GIOVANNINO"

*Scuola Primaria
"Maria Ausiliatrice" - Novara*

AMPLIAMENTO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2023-2024 / 2024-2025



Storie di fotosintesi

Classe 3^B
A.s. 2023-2024
Storytelling - piattaforme per attività ludico educative - **Bookcreator**



AcquaFUN

Classe 3^C
A.s. 2023-2024
Storytelling - piattaforme per attività ludico educative - **Html5**



Sali a bordo! Scopriamo il mondo animale

Classi 4^
A.s. 2024-2025
Storytelling - piattaforme per attività ludico educative - **Powtoon**



Mi senti? Ti racconto il corpo umano

Classi 5^
A.s. 2024-2025
Storytelling - piattaforme per attività ludico educative - **Podcast**



Can you bear me? Let me tell you about the human body

Classi 5^
A.s. 2024-2025
Drammatizzazione



Viaggio nel mondo della robotica

Classe 4^A
A.s. 2024-2025
Meccanica e progettazione - **creazione di robot**



Competenze acquisite



COMPETENZA DIGITALE

Utilizzo delle tecnologie in modo sicuro, critico e responsabile per partecipare attivamente alla vita scolastica



COMPETENZA LINGUISTICA

Padroneggiare una lingua e utilizzarla in modo appropriato a seconda del contesto e del tipo di comunicazione



COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA

Insieme di conoscenze e metodologie impiegate per risolvere problemi, trarre conclusioni, osservare e sperimentare



CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE

Autoregolare il proprio apprendimento, acquisendo consapevolezza dei propri processi cognitivi e delle strategie messe in atto per imparare