



Le avventure di Cipollino

Denominazione progetto	LE AVVENTURE DI CIPOLLINO
Destinatari	Alunni cl. 4^E – 4^I
Finalità	<ul style="list-style-type: none"> • Promuovere la conoscenza storico-critica e la pratica delle arti. • Conoscere il patrimonio culturale nelle sue diverse dimensioni.
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare la creatività. - Conoscenza delle tecniche tradizionali e innovative. - Coordinare e orientare all'uso delle tecnologie didattiche e delle risorse in rete e multimediali.
Spazi	Ambienti scolastici (aula didattica con Lim; -laboratorio informatica) ed extrascolastici (siti culturali)
Tempi	30 gg nell'ambito dell'intero anno scolastico
Esperti	Docenti tutor
Requisiti alunni partecipanti	-
Sussidi didattici	Apparecchiature informatiche.
Performance/prodotti finali	Realizzazione del videolibro con la tecnica della " stop motion"