

ISTITUTO COMPRENSIVO "PRINCIPE DI PIEMONTE"

Santa Maria Capua Vetere

**SUPPORTO ALLA METODOLOGIA DIGITALE:
LO STORYTELLING, LA ROBOTICA EDUCATIVA E GAMIFICATION**

PREMESSA

L'uso delle app didattiche nelle scuole, sia in presenza che a distanza diventa sempre più importante.

Il mondo della scuola è chiamato a reinventarsi. Le attività didattiche necessitano dunque di nuove idee, percorsi, di nuovi spazi e modalità di lavoro.

Questo progetto mira a potenziare e consolidare lo STORYTELLING, la ROBOTICA EDUCATIVA e la GAMIFICATION.

Il Digital Storytelling ovvero la narrazione realizzata con strumenti digitali (web apps, webware) consiste nell'organizzare contenuti selezionati dal web in un sistema coerente, retto da una struttura narrativa, in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi di vario formato (video, audio, immagini, testi, mappe, ecc.). Il fascino è il punto di forza dello storytelling in ambito didattico, sia che si proponano agli studenti contenuti in forma di storie digitali, sia che si proponga agli studenti di creare tali storie attraverso applicazioni web a tale scopo dedicate. Ciò deriva da diversi fattori:

- il carattere fortemente gratificante proprio di un approccio narrativo;
- il fatto che esso offra un accesso più semplice a concetti astratti e complessi;
- capacità propria del meccanismo narrativo, supportato da elementi multimediali, di generare processi interpretativi e correlazioni concettuali significative;
- la facilità di memorizzazione del racconto sul piano cognitivo.

Il digital storytelling prevede una tecnica narrativa che utilizza gli strumenti digitali dando la possibilità di unire diversi tipi di materiale: testi, immagini, video, ecc.. Il focus principale si centra sulle attività linguistiche e storiche, con la creazione di racconti multimediali che hanno la prerogativa di sviluppare capacità di scrittura e di espressione orale, abilità tecnologiche e sensibilità artistica, quelle soft skills che vengono oggi richieste dai programmi europei sull'educazione.

Favorire la **gamification** in ambito scolastico è importante in quanto promuove la socializzazione con gli altri studenti e permette agli alunni di sviluppare una maggiore empatia. Attraverso il game-based learning e la gamification migliorano la creatività, il problem solving, la concentrazione e la memoria.

La robotica educativa è motivante, innovativa e coinvolgente perché diventa un grande strumento di apprendimento e di inclusione. Promuove una individualizzazione dell'insegnamento in un processo di inclusione dove lo strumento digitale o il robot viene utilizzato indistintamente da tutti gli alunni e l'inclusione diventa automatica. La robotica aiuta a sviluppare il pensiero computazionale e il problem solving perché "costringe" a

	<p>ragionare, a risolvere un problema, ad aiutarsi reciprocamente. La correzione dell'errore (debug) diventa automatica, come anche la visione del prodotto finale.</p>
--	---

Web app	<p>Argomento centrale del presente piano di lavoro, è la progettazione e realizzazione di un e-Book Multimediale sperimentato in un contesto didattico, con la finalità di motivare gli allievi alla lettura e migliorare i loro processi di apprendimento attraverso i new media. L'e-Book realizzato si contestualizza all'interno del rapporto che deve instaurarsi tra tecnologie e formazione, nell'attuale società dell'informazione e della conoscenza.</p> <p>Tra le WEB APP utilizzate:</p> <p>BOOK CREATOR: un'applicazione per iPhone e iPad ma disponibile anche gratuitamente come web app per il browser Chrome che permette di creare di libri digitali;</p> <p>POWTOON è una delle più interessanti piattaforme per la creazione di contenuti didattici quali: video, animazioni, presentazioni. Per la sua versatilità è un riferimento per questa tipologia di strumenti. In sintesi è possibile creare:</p> <p>video animazioni: animazioni e "cartoni animati";</p> <p>video presentazioni: anche con l'effetto di scrittura a mano libera sul tipo di videoscribe;</p> <p>ADOBE SPARK: è una nuova soluzione integrata per creare in maniera semplice storie dal forte impatto visuale. Adobe Spark riunisce strumenti di comunicazione gratuiti e utilizzabili proficuamente da tutti, anche da chi non ha competenze professionali nella grafica o nel video. Adobe Spark è una web app che consente di creare nel browser post per i social, pagine dalla grafica accattivante e video animati.</p> <p>MICROSOFT POWER POINT: è il programma di presentazione prodotto da Microsoft, fa parte della suite di software di produttività personale Microsoft Office, è tutelato da copyright e distribuito con licenza commerciale ed è disponibile per i sistemi operativi Windows e Macintosh. È utilizzato principalmente per proiettare e quindi comunicare su schermo, progetti, idee, e contenuti potendo incorporare testo, immagini, grafici, filmati, audio e potendo presentare tutto questo con animazioni di alto livello.</p> <p>SCRATCH JUNIOR E SCRATCH è un linguaggio di programmazione introduttivo che permette ai bambini di creare le proprie storie interattive e i propri giochi.</p> <p>MY STORY BOOK: è uno dei tanti strumenti web per creare e pubblicare storie.</p> <p>GOOGLE PRESENTAZIONI</p> <p>GOOGLE SITES E GLI ALTRI APPLICATIVI</p> <p>WORD ART</p> <p>LERNINGAPPS- WORDWALL-GENIALLY-KAHOOT</p>
---------	--

OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none">● sviluppare un approccio creativo;● gestire l'approccio a dinamiche di lavoro complesse;● potenziare il problem solving;● iniziare alla progettazione di algoritmi, attraverso risultati visibili;● sviluppare competenze multidisciplinari;● stimolare la curiosità, il gusto per la ricerca e l'abitudine a riflettere;● creare situazioni alternative per l'apprendimento;● diffondere o potenziare l'alfabetizzazione informatica;● stimolare all'osservazione critica;● stimolare creatività e fantasia nella tecnica dello storytelling;● educare attraverso un apprendimento cooperativo e multidisciplinare;● lavorare attraverso il metodo azione/reazione;● utilizzare strumenti informatici e digitali per imparare ad apprendere in modo critico e consapevole;● realizzare una storia in gruppo tenendo conto degli argomenti affrontati;● sviluppare le proprie abilità percettive, linguistiche, espressive;● conoscere codici non verbali per comunicare, esprimere, riconoscere le emozioni;● approfondire forme di linguaggio iconico, corporeo e gestuale per esprimere le emozioni;● imparare ad interagire con i compagni e con gli adulti durante una discussione;● imparare a conoscere se stessi;● essere consapevoli delle proprie emozioni;● sviluppare la capacità di considerare il punto di vista dei propri amici e familiari;● rappresentare graficamente e verbalmente i fatti vissuti e narrati;● tradurre in simboli grafici il proprio pensiero e i propri sentimenti.
-----------	--

METODOLOGIA	<p>La metodologia dello storytelling consiste nell'uso di procedure narrative al fine di promuovere meglio valori e idee. La narrazione ha un potenziale pedagogico e didattico, dalla quale possiamo trarne peculiarità educative e formative intendendole sia come strumento di comunicazione delle esperienze, sia come strumento riflessivo per la costruzione di significati interpretativi della realtà.</p> <p>Lo storytelling è fondamentale in diversi contesti educativi e formativi con la prospettiva di life-long learning, sia in termini cognitivi che educativi. L'elemento autobiografico nello storytelling è fondamentale perché la realtà diventa una presupposizione, un indizio, una narrazione appunto che corrisponde ad un'interpretazione soggettiva.</p>
DESTINATARI	Tutti gli alunni della scuola primaria.
STRUMENTI DA UTILIZZARE	<p>Pc con sistema operativo windows/pacchetto office per ogni alunno DOC- MIND e nuove strumentazioni – AULA INFORMATICA - STAMPANTE</p> <p>Si richiede di creare un account su tutti i pc da poter utilizzare con gli alunni per lo svolgimento del progetto. Tale account dev'essere sempre disponibile per consentire l'accesso anche agli alunni più piccoli (senza inserire password).</p>
TEMPI DI ATTUAZIONE	<p>Intero anno scolastico in orario curricolare per gli alunni nei giorni liberi delle docenti responsabili (componenti del TEAM DIGITALE).</p> <p>Saranno calendarizzare su prenotazione massimo 3 ore a incontro dalle 9.30 alle 12.30.</p> <p>1 docente= 30 ore totali 30 x 4 (docenti)= 120 ore totali</p>
DOCENTI RESPONSABILI	Papale Tiziana - Rauccio Carmela – Sibiano Franca – Farina Filomena