

Al Dirigente Scolastico
I.C. Foligno 4
Via Monte Soratte N°47
06034 Foligno (PG)

RELAZIONE FINALE ESPERTO INTERNO

Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Programma Operativo Complementare “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020.
Asse I –Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1.
Avviso pubblico prot. n. 9707 del 27/04/2021 – Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze e per l’aggregazione e la socializzazione delle studentesse e degli studenti nell'emergenza Covid -19 (Apprendimento e socialità).

Avviso pubblico 0009707 del 27/04/2021 - FSE e FDR - Apprendimento e socialità#benetrano!

MODULO: StorytellingLand

ESPERTO: Ricci Emilia

DOCENTE TUTOR: Mazzoni Rita

TEMPI DI REALIZZAZIONE: Dal 30/04/2022 al 08/06/2022 per complessive 30 ore

CLASSI INTERESSATE: Classi 2^aA, 2^aB, 5^aA, 5^aB Scuola Primaria di Fiamenga

N. ALUNNI ISCRITTI AL CORSO: 18

N. ALUNNI RITIRATI: 1

N. ALUNNI CHE HANNO FREQUENTATO ALMENO IL 75% DELLE ORE PREVISTE: 17

FINALITÀ:

Il modulo “StorytellingLand” ha promosso diverse strategie innovative volte a stimolare l’immaginazione e incentivare la voglia di scrivere nelle alunne /negli alunni della scuola primaria. Per accendere l’ispirazione e tirar fuori la/lo scrittrice/ scrittore che si nasconde dentro ogni alunna/o sono state presentate numerose idee per il laboratorio di scrittura creativa e fantasioso, facilmente adattabili all’età delle/degli alunne/i.

Si è iniziato con la produzione scritta analogica per poi avviare le/gli alunne/alunni al buon uso delle tecnologie didattiche, preziose alleate nell’elaborazione di progetti di scrittura originali. Il laboratorio ha favorito la scrittura collaborativa e in digitale con la creazione di ebook da parte delle/degli alunne/i. Il percorso di apprendimento si svolto in setting di aula flessibili e in contesti esperienziali e immersivi nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti.

COMPETENZE ATTESE:

Il percorso ha teso a:

- Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base;
- Sostenere la motivazione alla letto-scrittura con metodologie innovative;
- Stimolare la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere della/dello studentessa/studente;
- Promuovere la competenza alfabetica funzionale;
- Favorire l'avvio alla competenza digitale, soprattutto per le alunne delle classi 2^aA e 2^aB;
- Promuovere la competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- Incentivare la competenza in materia di cittadinanza;
- Incoraggiare la competenza imprenditoriale;
- Stimolare la competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

DURATA DEL CORSO: 30 ore in 8 incontri, di cui 6 incontri da 4 ore e 2 incontri da 3 ore.

DATE	ORARIO	ATTIVITÀ SVOLTE
30/4/2022	9:00-13:00	Che cosa è lo storytelling e che cosa è il digital storytelling. I punti fermi dello storytelling (una trama, una cornice, il/i destinatario/i e il prodotto finale). Da quale idea partire nella progettazione e stesura dello storytelling. Varie tipologie di storytelling. Illustrazione dei sette preziosi consigli di Joe Lambert. Brainstorming e sondaggio iniziale con la webb-app Mentimeter per decidere 'Da quale idea vuoi partire?'. La maggioranza degli alunni ha scelto di partire dai film. Successivamente condivisione dello strumento digitale Jamboord della GSuite Workspace for Education per stabilire: 'Da quale tipo di storytelling vuoi partire?'. La maggioranza ha scelto di iniziare dal racconto di invenzione . Illustrazione degli otto steps di Samantha Morra per la realizzazione dello storytelling. Condivisione di due modelli di storyboard , caricati nella Classroom 'StorytellingLand'. Inizio della stesura della storia.
7/5/2022	9:00-13:00	Illustrazione della struttura di un racconto. Prosecuzione e conclusione di gran parte degli storytelling creati, consegnati tramite la piattaforma Google GSuite Workspace for Education. Agli alunni assenti e ai nuovi ingressi illustrazione mediante l'uso della LIM : di quanto trattato nel primo incontro. Per prendere spunto da un film, vengono proiettati tre cartoni muti: 'Spring' (https://www.youtube.com/watch?v=4YA9LSBLOB0), 'Rubato' (https://www.youtube.com/watch?v=1D7D3_HFB3o&list=PLX1QLHXFTzGLmGieOpkLdKZFfhi1Fkss6&index=6), e 'Umbrella' (https://www.youtube.com/watch?v=Bl1FOkFY2Q&list=PLX1QLHXFTzGLmGieOpkLdKZFfhi1Fkss6&index=4). Condivisione e spiegazione dei due modelli di storyboard , caricati nella Classroom 'StorytellingLand'. I nuovi alunni hanno recuperato l'attività terminando la stesura della loro prima storia. Tutti illustrano iconica la loro prima storia scritta.
14/5/2022	9:00-13:00	Conclusione della stesura delle storie su carta e loro trasformazione in storie digitali con la webb-app Flipsnack . Somministrazione di nuovi questionari sia per la scelta della copertina del 1 ^a libro digitale sia per la scelta di nuove storie da riprodurre con StoryboardThat .
21/5/2022	9:00-13:00	Nuova illustrazione della web-app StoryboardThat e login degli alunni alla web-app. Stesura della seconda storia su storyboard cartaceo.
28/5/2022	9:00-13:00	Avvio all'uso della web-app Thinglink che consente l'inserimento di video, oltre che di file e suoni,per la stesura della terza storia: l'uscita didattica nel territorio.
4/6/2022	9:00-13:00	Realizzazione dell'e-book con la webb-app BookCreator con i lavori digitali degli alunni.

7/6/2022	15:30-18:30	Realizzazione del proprio avatar parlante con la webb-app Voki.com . Gli alunni hanno scelto un proprio avatar che assomigli loro e che li descriva. Inizio del montaggio dei lavori prodotti da mostrare alle famiglie nell'incontro finale di restituzione.
8/6/2022	15:30-18:30	Conclusione dei lavori e del montaggio dei prodotti degli alunni. Restituzione alle famiglie: nell'incontro finale le alunne e gli alunni partecipanti hanno presentato e illustrato i lavori digitali prodotti ai loro genitori.

ATTIVITA':

Lo storytelling didattico funziona meglio in gruppo quindi sono stati usati strumenti collaborativi. Lasciando spazio alla creatività si è partiti dal vissuto, dalle passioni e dagli interessi dei discenti (musica, cinema, cartoni, film...) attraverso un iniziale brainstorming. Questi interessi sono stati espressi dalle alunne/dagli alunni tramite le loro narrazioni /descrizioni , i loro disegni su carta e i loro fumetti digitali. Per la realizzazione dello storytelling si sono seguiti gli otto passaggi di Samantha Morra :

- 1^ Definire l'idea iniziale da cui partire attraverso una breve descrizione, un diagramma, una domanda e condividerla con uno strumento come la webb-app Mentimeter e la Jamboard di Gworkspace for Education.
- 2^ Ricercare, raccogliere, studiare informazioni sulle quali è stata costruita la storia.
- 3^ Scrivere la storia con la stesura di una mappa .
- 4^ Tradurre la storia in una sceneggiatura con uno storyboard o la web-app StoryboardThat.
- 5^ Scannerizzare, fotografare disegni/ immagini e registrare voci e suoni.
- 6^ Montare e ricomporre il materiale cartaceo e digitale.
- 7^ Condividere il prodotto.
- 8^ Raccogliere feedback e debriefing finale.

CONTENUTI:

Nell'arco delle 30 ore il lavoro è stato così articolato:

1. Nei primi incontri il **materiale analogico** prodotto dagli alunni è stato scannerizzato per essere trasformato in storie sfogliabili in digitale con le web-App **Flipsnack** .
2. Successivamente la prima storia scritta a mano è stata trascritta al pc/tablet per la realizzazione di un **ebook** con la Web-App **BookCreator**.
3. Poi è stata inventata una seconda breve storia illustrata sotto forma di **fumetto** con la web-app **StoryboardThat**.
4. Le/Gli alunne/i si sono auto-presentati e descritti scegliendo un loro **avatar** realizzato con la webb-app **Voki.com** .
5. Infine, è stato realizzato un breve **reportage sull'uscita didattica** nel territorio con la web-app **ThingLink**.
6. Tutto questo materiale prodotto è stato raccolto per essere poi presentato alle famiglie nell'ultimo incontro della restituzione.

METODOLOGIE:

Si è privilegiata la didattica laboratoriale che, valorizzando le differenze e favorendo l'inclusione sociale, ha consentito di far sentire ciascuno parte di un tutto. Ogni alunna/o ha messo in gioco una parte di sé, lavorando allo stesso livello degli altri con ricadute positive sulle dinamiche di gruppo.

- Lezione dialogata
- Learning by doing
- Mastery Learning
- Problem based learning
- Problem solving
- Role play
- Spaced learning
- Tutoring

Strumenti e risorse

Quaderno, schede predisposte, Lavagna interattiva multimediale(LIM), Pc/Tablet, piattaforma della scuola GWorkspace for Education, stampante con scanner per fotografare i disegni degli alunni e wepp-app didattiche free (Flipsnack-BookCreator-StoryboardThat-Voki.com-ThingLink).

VALUTAZIONE:

PUNTI DI FORZA	PUNTI DI DEBOLEZZA
<ul style="list-style-type: none">• Il lavoro di gruppo tra studenti della stessa fascia d'età e fra studenti di classe 5^a in aiuto alle studentesse di classe 2^a ha funzionato molto bene.• Diverse/i alunne/i hanno acquisito autonomia nell'attuare una progettazione.• Numerosi hanno rafforzato le competenze digitali dimostrando attitudine al problem solving.• Le alunne e gli alunni si sono cimentati nella produzione scritta seguendo una struttura fissa.• Le alunne e gli alunni hanno compilato prima una sceneggiatura/uno storyboard cartaceo e poi sono passati alla trascrizione digitale.• Il modulo si è concluso in modo positivo e gli obiettivi prefissati sono stati raggiunti.	<ul style="list-style-type: none">• Continui chiarimenti per gli assenti e i distratti• In due incontri si sono riscontrate difficoltà tecniche dovute alla connessione• I tempi di lavoro preventivati sono stati quindi dilatati.

OPPORTUNITÀ	RISCHI
<ul style="list-style-type: none"> Le attività proposte hanno permesso agli alunni di integrare e ampliare conoscenze, abilità e competenze spendibili e riproponibili in ambito curricolare ed extracurricolare. 	<ul style="list-style-type: none"> Connessione a Internet non funziona bene=svantaggio

CONCLUSIONI

Foligno, 14/06/2022

L'esperta

Prof.ssa Emilia Ricci

