

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#benetranoi

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 2ªA, 2ªB, 5ªA, 5ªB 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=4YA9LSBLQB0), ' Rubato ' (https://www.youtube.com/watch?v=1D7D3_HFB3o&list=PLX1QLHXfTzGLmGieOpkLdKZFfhi1Fkss6&index=6), e ' Umbrella ' (https://www.youtube.com/watch?v=Bl1FOKpFY2Q&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-StroyboardThat-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 5ª in aiuto alle studentesse di classe 2ª 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.

OPPORTUNITA'	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

