

Progetto di Federico Fortuna
Storytelling digitale in classe

Schema di progetto di attività formativa

1. Obiettivi di apprendimento per i corsisti

- Fondamenti sullo storytelling e le sue applicazioni
- Utilizzo di tecniche narrative nella preparazione delle lezioni
- Apprendimento di modalità di trasferimento delle tecniche narrative agli alunni
- Realizzazione di un progetto didattico narrativo
- Conoscenza di base di strumenti digitali per la realizzazione di progetti di storytelling

2. Livelli di partenza relativi alle competenze necessarie per la partecipazione all'attività formativa

Competenza di base nell'utilizzo del personal computer, di programmi di videoscrittura e applicazioni web.

3. Contenuti che si intendono trattare

Moduli	Contenuti	Durata
1) Introduzione al digital storytelling	Lo storytelling e le sue applicazioni Gli elementi fondamentali dello storytelling Il digital storytelling nella didattica: “utilizzo- costruzione – ri-utilizzo e condivisione” di storie. Esercitazione: utilizzo di uno stimolo narrativo – definizione di un obiettivo didattico Facciamo la conoscenza di: esperienze di digital storytelling Proposta di storytelling nella propria classe	4 ore - 3 maggio 2017
2) Il digital storytelling efficace	Condivisione dell'esperienza in classe Specificità della narrazione digitale I diversi format delle storie Il linguaggio nella narrazione digitale Esercitazione: - scelta del “personaggio” e della sua “storia” - costruire la “mappa” della narrazione - facciamo la conoscenza di: uno strumento digitale per costruire mappe narrative	4 ore – 10 maggio 2017
3) Scrivere lo storyboard Studiare il personaggio	Condivisione dell'esperienza in classe Come scrivere una storia che “aggancia” I momenti essenziali dello storytelling a scuola Ridefinire la storia / realizzare lo storyboard Facciamo esperienza di: - scrivere storie efficaci per l'insegnamento - uno strumento digitale per lo storyboard	4 ore – 17 maggio 2017

4) Composizione digitale	Condivisione dell'esperienza in classe L'impatto emotivo del linguaggio delle immagini La raccolta e la selezione dei materiali multimediali Storytelling con foto, audio e videoriprese personali Facciamo esperienza di: uno strumento digitale per "mettere tutto insieme"	4 ore – 24 maggio 2017
5) Definire il prodotto digitale	Condivisione dell'esperienza in classe Completamento di massima dei progetti multimediali Somministrazione questionari di valutazione Condivisione dei prodotti multimediali Facciamo esperienza di: canali multimediali e digitali di condivisione	5 ore – 31 maggio 2017
6) Restituzione e documentazione	Restituzione esiti e documentazione progetto	5 ore Ottobre 2017

4. Programma ed organizzazione temporale delle varie attività

Incontri di formazione					
1 03.05.2017	2 10.05.2017	3 17.05.2017	4 24.05.2017	5 31.05.2017	Ottobre Restituzione e documentazione
Introduzione al digital storytelling <input type="text"/>					
	Il digital storytelling efficace <input type="text"/>				
		Scrivere la storyboard Studiare il personaggio <input type="text"/> Ridefinire l			
			Composizio-n e digitale <input type="text"/> Utilizzare stru		

				Definire il prodotto digitale	
				Completar condivisio	

5. Metodologie d'insegnamento, organizzazione dell'ambiente di apprendimento, strumenti e dotazioni a supporto dell'attività

L'insegnamento avverrà attraverso una metodologia di "learning by doing" con modalità interattive, esercizi di scrittura creativa, utilizzando supporti multimediali e digitali, cartacei, lavagne a fogli mobili. Verrà, inoltre, consegnato materiale digitale di supporto all'apprendimento. L'ambiente deve prevedere la possibilità di lavorare in modo frontale, gruppo allargato o piccoli gruppi. La strumentazione prevede la possibilità di avere un pc ogni tre-quattro partecipanti con caratteristiche tali da supportare il video editing e che abbiano accesso ad una connessione Internet. Aula multimediale con LIM o proiettore. Una videocamera digitale.

6. Modalità di coinvolgimento dei partecipanti

I partecipanti saranno coinvolti attraverso la sperimentazione attiva dei temi trattati. Durante il corso, infatti, saranno impegnati a costruire un proprio prodotto di digital storytelling e sperimentare i loro apprendimenti trasferendoli ad un gruppo di studenti.

7. Metodologia e strumenti di valutazione dell'acquisizione dell'effettiva acquisizione di nuove competenze nei corsisti e della ricaduta nella pratica quotidiana dell'insegnamento

La verifica degli apprendimenti verrà effettuata attraverso la verifica del progresso della realizzazione dei prodotti multimediali e la capacità di trasferimento al gruppo degli alunni.

Verrà inoltre somministrato un questionario di valutazione.

8. Bibliografia/sitografia

Petrucco C., De Rossi M. (2013), *Narrare con il Digital Storytelling a scuola e nelle organizzazioni*, Carocci, Roma.

Fontana A. (2009), *Manuale di storytelling*, Rizzoli Etas, Milano.

