

# DIGITAL STORYTELLING

## 1. Descrizione idea

L'esigenza di realizzare contesti educativi efficaci ha determinato l'idea di un'aula-laboratorio dedicata al **Digital Storytelling** in cui organizzare contenuti in un sistema coerente, tessendo immagini, musica, narrazione e voce insieme, dando spessore a personaggi, situazioni e esperienze. Utilizzando il **Digital Storytelling** in contesti educativi cooperativi, i docenti potranno assegnare i compiti agli allievi modulandoli sugli obiettivi individuali e adattandoli alle inclinazioni e competenze di ognuno. Al linguaggio analogico si unisce quello digitale attraverso i quali, si comunicano esperienze, valori, idee, conoscenze. Questa metodologia in ambito scolastico ha ampie potenzialità ed applicabilità a livello interdisciplinare e pluridisciplinare, pertanto, il **Digital Storytelling** si configura come un valido strumento per approcciare un argomento curricolare accrescendo nel frattempo le competenze trasversali, digitali e linguistiche e favorendo una didattica inclusiva.

## 2. Design delle competenze attese

Il laboratorio di **Digital Storytelling**, per la sua flessibilità ed adattabilità, si configura come ambiente di apprendimento in cui sviluppare:

- la comunicazione nella madrelingua
- la comunicazione nelle lingue comunitarie
- la competenza digitale
  
- le competenze espressive anche negli alunni BES
- le competenze socio-relazionali
- le abilità cognitive di ordine superiore
- la consapevolezza e l'espressione culturale
- il senso di iniziativa
- la creatività

Il laboratorio dovrà inoltre contribuire a:

- sperimentare processi di problem solving,
- realizzare la cooperazione e l'inclusione sociale
- assumere responsabilità individuali e di gruppo.
- esercitare creatività e pensiero inventivo
- agire in modo meta-cognitivo e riflessivo
- affrontare compiti autentici
- sperimentare una interazione diretta costruttiva
- potenziare competenze relative all'area del sè: imparare ad imparare, progettare

accrescere la motivazione

## Adeguatezza spazi

Il laboratorio di Storytelling sarà collocato in un'aula di dimensioni maggiori rispetto alle altre presenti nel plesso. Lo spazio qui concepito si configura infatti come laboratorio aperto narrativamente orientato per il lavoro con i nuovi media digitali e linguaggi multimediali. In tale ambiente luminoso e sufficientemente arieggiato, troveranno collocazione gli arredi (banchi aggregabili esatondi, sedie ergonomiche) e le attrezzature hardware previsti per la realizzazione del progetto. L'atelier è strutturabile con un **setting variabile ottenuto mediante isole di lavoro e postazioni riconfigurabili dinamicamente**, in base alle esigenze didattiche del momento e la suddivisione in gruppi di lavoro.

Ad esso verrà associata una **zona specializzata per lo Storytelling**, in cui sarà presente uno strumento-laboratorio narrativo multimediale, adatto alla realizzazione di artefatti narrativi. Tale ambiente sarà fruibile, in base alle esigenze didattiche, da tutte le classi e i docenti del plesso.

## Realizzazione progetto

La proposta progettuale tiene conto, sia nella metodologia che nella previsione di acquisto della strumentazione hardware e software, di dispositivi digitali per l'inclusione e l'integrazione dei soggetti con disabilità ed in coerenza con la normativa sui BES e con quanto previsto nel PAI d'Istituto per l'inclusività non solo per le forme di disagio certificato ma anche per quello linguistico, culturale, ecc. La progettualità didattica sarà orientata all'inclusione attraverso l'adozione di strategie e metodologie come:

- l'apprendimento cooperativo
- lavoro di gruppo e/o a coppie
- il tutoring
- l'apprendimento per scoperta
- la suddivisione del tempo in "tempi"
- l'utilizzo di mediatori didattici, attrezzature e ausili informatici, software e sussidi specifici

## Destinatari

Alunni delle classi Prime e Seconde della Scuola Secondaria di I Grado

## Risorse umane

Docenti curricolari in attuazione della progettazione didattica di classe

## Tempi

Intero anno scolastico