

| | |
|---------------------------------|---|
| Denominazione progetto | Lo STORYTELLING : Multimedialità nel curriculare per creare contesti educativi efficaci ed inclusivi |
| Priorità cui si riferisce | Mettere al centro della pratica educativa le nuove competenze digitali dei ragazzi, da loro costruite ed esperite in situazioni cooperative, per realizzare contesti educativi efficaci, inclusivi ed abilitati a dare risposte significative ai nuovi stili di apprendimento delle odierne generazioni e alle loro urgenze espressive . Facilitare l'alfabetizzazione alla lettura e alla scrittura . Potenziare le competenze digitali ed il loro uso come strumento di creatività , crescita culturale , condivisione, autoaffermazione, inclusione . |
| Traguardo di risultato (event.) | <ul style="list-style-type: none"> _ Attraverso la narrazione digitale (STORYTELLING) facilitare l'alfabetizzazione alla lettura e alla scrittura e la comunicazione di esperienze, valori e idee . _ Acquisire un uso consapevole delle competenze digitali e trasformarle in metodologia di apprendimento e di produzione creativa . _ Acquisire norme di cittadinanza digitale ,di sicurezza ,di protezione da fenomeni di cyberbullismo |
| Obiettivo di processo (event.) | <ul style="list-style-type: none"> °Abituare gli studenti a comprendere e produrre testi di vario tipo per esprimere le proprie esperienze e i propri vissuti cognitivi ed esperienziali usando lo strumento digitale (Storytelling) °Approcciare un argomento curricolare accrescendo nel frattempo le competenze trasversali, linguistiche , digitali . °Abituare gli studenti ad usare in modo consapevole ed efficiente le nuove tecnologie , il Web e in modo particolare attraverso questi alla condivisione dei traguardi raggiunti nelle attività laboratoriali e dei risultati della ricerca e della creatività . |
| Altre priorità | Indirizzare gli studenti al rispetto dell'altro, e al superamento di ogni forma di discriminazione o violenza legata all'uso dei social (Cyberbullismo) alla consapevolezza dei propri diritti e dei doveri favorendo così l'autoaffermazione e rendendo naturale il processo di inclusione |
| Situazione su cui interviene | <ul style="list-style-type: none"> _ Integrare diversi linguaggi espressivi con tecniche d'avanguardia, sfruttando le potenzialità della tecnologia multimediale. Unire al linguaggio analogico (verbale) a quello digitale (non verbale): _ Costruire un apprendimento multimediale che riesca a tessere immagini, musica, narrazione e voce insieme, dando spessore a personaggi, situazioni ed esperienze; _ Aiutare gli studenti a padroneggiare tecniche di ricerca in grado di produrre risultati sensati e comparabili. |
| Attività previste Durata | <ul style="list-style-type: none"> _ Offrire nuovi strumenti per rivisitare la narrazione, intrecciando multimedialità, interattività e web, alle pratiche tradizionali. Attraverso la narrazione si comunicano esperienze, valori e idee STORYTELLING _ Sperimentare la scrittura: affrontare testi narrativi, regolativi, descrittivi, aiutarli inizialmente a scrivere correttamente l'oggetto di un'e mail , ad essere incisivi e sintetici in un post , indurli poi ad usare efficacemente la parola come strumento espressivo di stati |

| | |
|--------------------------------|---|
| | <p>d'animo,vissuto,apprendimenti.</p> <p>_ Organizzare i contenuti delle informazioni costruendo presentazioni multimediali che rispettino la vicinanza spaziale e temporale testo-immagine; Usare Prazy – Calameo – Publisher – Raindrop .</p> <p>_ Pubblicare attraverso programmi di editing video (Adobe Premier Pro) su un sito web</p> <p>_ Attraverso l'utilizzo di una macchina fotografica, un computer, un registratore vocale ed un software di video montaggio, tutti gli studenti potranno scrivere, raccontare, produrre e pubblicare la propria storia o i loro pensieri o il frutto di un' attività di ricerca.</p> <p>_ Pensare alla conservazione e alla condivisione dell'informazione , indurli alla riflessione che l'immagine postata sui social non rimane nel privato e soprattutto va lontano nel tempo costruendo la visione globale di un'epoca.</p> <p>_ Invitarli alla riflessione su fenomeni come il cyberbullismo e presentare la nuova normativa che regola la comunicazione digitale proteggendo l'utente da ogni forma di violenza.</p> <p>_ Gli incontri prestabiliti si svolgeranno sia durante l'orario curricolare che extra-curricolare nell'arco dell'anno scolastico da Gennaio a Maggio con regolarità e ritmo adeguato anche agli impegni scolastici degli alunni ed al loro livello di partecipazione.E' prevista la partecipazione degli studenti del primo biennio per la realizzazione di classi reali e virtuali che facilitino in modo naturale il processo inclusivo .</p> |
| Risorse finanziarie necessarie | Il progetto avrà la durata di 40 ore calendarizzate dalla docente referente, coadiuvata dai docenti del team, sulla base delle esigenze prescritte dalla scuola onde utilizzare periodici momenti di apertura pomeridiana previsti anche per altre attività e senza ulteriore impiego personale ATA. |
| Risorse umane (ore) / area | Nei percorsi didattici saranno coinvolti i docenti che sono in possesso di competenze digitali e che hanno manifestato propensione ad una didattica innovativa , il docente animatore digitale e i docenti del team digitale promuoveranno la realizzazione delle attività e l' integrazione della multimedialità nel curricolare |
| Altre risorse necessarie | Le normali dotazioni didattiche e di laboratorio già esistenti a scuola, le LIM per le attività di comunicazione multimediale (già disponibili) macchina fotografica, computer, registratore vocale ed un software di video montaggio, https://racontr.com/ http://Storybird.com/ L'acquisto di uno spazio WEB publishing . Un portatile per attività organizzative. Aula multimediale . Aula Magna. |
| Indicatori utilizzati | Quali indicatori per misurare il conseguimento dei risultati alla fine del processo i prodotti dello storytelling come, learning objet, saranno pubblicati in uno spazio web .Saranno offerti in formato aperto (OER – Open Educational Resources),in modo da renderne possibile il pieno utilizzo,senza costi aggiuntivi di fruizione da parte dei propri utilizzatori. |
| Valori / situazione attesi | Con riferimento agli indicatori utilizzati, al termine del percorso di durata annale , il 90% degli studenti coinvolti avrà raggiunto un sufficiente livello di competenza e consapevolezza relativa agli obiettivi prefissati di competenze e cittadinanza digitali creative sicure e produttive. Il successo formativo affidato al consolidamento dell'autoefficacia faciliterà i processi inclusivi riducendo la dispersione. |