

MODULO FORMATIVO: Digital Storytelling

A.S. 2020/2021

Un laboratorio di digitalstoryelling nasce dall'idea di sfruttare la familiarità con gli i devices digitali al fine di raccontare storie e stimolare nei ragazzi l'immaginario innestando pratiche di uso quotidiano per creare un racconto che utilizzi nuovi linguaggi. Privilegiare l'approccio narrativo dato dall'alta intensità dei codici utilizzati e di informazioni raccolte facilitato e supportato proprio dall'inserimento di elementi che creano messaggi di forte impatto emotivo.

Le storie ci uniscono, ci incoraggiano a capire ed empatizzare e ci aiutano a comunicare meglio. Il Digital Storytelling può essere considerato come una versione moderna dell'antica arte di narrazione. I Digital Storytelling spingono gli studenti a diventare creatori di contenuti, piuttosto che solo semplici consumatori. Il fascino è il punto di forza dello storytelling in ambito didattico, sia che si propongano agli studenti contenuti in forma di storie digitali, sia che si proponga agli studenti di creare tali storie attraverso applicazioni web a tale scopo dedicate. Ciò deriva da diversi fattori:

- Il carattere fortemente gratificante proprio di un approccio narrativo
- Il fatto che esso offra un accesso più semplice a concetti astratti e complessi
- La capacità propria del meccanismo narrativo, supportato da elementi multimediali, di generare processi interpretativi e correlazioni concettuali significative
- La facilità di memorizzazione del racconto sul piano cognitivo
- Il notevole grado di coinvolgimento e la capacità di veicolare messaggi significativi e di forte impatto, strutturati secondo una logica di causa – effetto
- Storia che genera altre storie, secondo il meccanismo della inter-testualità, favorendo lo scambio collaborativo delle conoscenze, il confronto dialogico, lo spirito critico e la ricerca di nuove interpretazioni e punti di vista su un argomento
- La capacità dell'approccio narrativo di favorire la conoscenza connettiva e la creatività combinatoria

Obiettivi generali:

- integrazione sociale
- ampliamento delle conoscenze e delle tecniche digitali
- stimolare la valorizzazione di ciascuno per migliorare le dinamiche relazionali ed il --clima del gruppo
- sviluppare l'autocontrollo

obiettivi specifici:

- Raccontare una storia in modo da renderla fruibile ad una platea vasta come quella del web
- Trasmettere un contenuto: individuato il tema insieme, si racconta una storia legata a diverse aree disciplinari
- Fornire conoscenze sulle tecnologie: con la metodologia del learning-by-doing, per creare un prodotto multimediale adatto a raccontare la storia
- Sviluppare la capacità di osservazione
- Saper produrre storie unite ad immagini
- Saper esprimere i propri sentimenti ed emozioni
- Saper condividere esperienze emozionali
- Migliorare le conoscenze digitali

Contenuti:

Gli alunni racconteranno storie personali e/o inventate utilizzando le applicazioni digitali che riterranno più adatte alla loro narrazione: App per la creazione di fumetti, App per la realizzazioni di video-storie, App per creare animazioni, App per la creazione di libri digitali.

Gli elaborati prodotti saranno pubblicati sul giornale online d'istituto;

Metodologie:

Sarà utilizzato il metodo laboratoriale centrato sul discente al fine di rendere gli alunni consapevoli del proprio apprendimento e stimolarli a sperimentare e sviluppare le proprie conoscenze e competenze attraverso : metodo operativo, metodo investigativo, metodo partecipativo.

Le brevi lezioni frontali si alterneranno sempre con momenti operativi individuali e di gruppo, in modo da favorire la verifica immediata dell'apprendimento e la predisposizione di azioni di recupero e consolidamento delle abilità attraverso:

Brainstorming

Debate

Problem solving

Learning by doing

Cooperative learning

Peer education

DESTINATARI:

Alunni di scuola primaria dalla terza alla quinta classe

MATERIALI:

- Pc, Tblet, Lim
- Toner per stampante
- fogli, colori, matite, cartelline trasparenti.