

Estate 2023

LET'S GO DIGITAL



*Laboratorio di espressione e creatività
con la lingua inglese*





Storytime

1

Imparare l'inglese
in modo naturale
attraverso un'esperienza
Immersiva.

La narrazione è una modalità
per trasmettere contenuti
particolarmente indicata per bambini e
ragazzi, abituati a interagire con le storie
e i loro protagonisti.

#storytelling

#createyourstory



2

Sviluppare
competenze digitali
e un uso consapevole
del web e delle
tecnologie

La tecnologia è uno strumento creativo
a sostegno dell'apprendimento.
La rielaborazione e lo sviluppo
di contenuti digitali stimola i ragazzi a
creare e animare la loro narrazione in
lingua

#cittadinanzadigitale
#mediaeducation



Creare e raccontare storie di fantasia oppure a partire dalle proprie esperienze quotidiane è l'attività al centro di questo laboratorio.



Ognuno è protagonista

crea la propria storia, la struttura, la modella con i contenuti che lui stesso sceglie. È immerso nel processo di creazione, coinvolto nell'esperienza a livello cognitivo ed emotivo.

La dimensione produttiva è centrale:

rielaborazione e ricostruzione dei contenuti porta a un apprendimento profondo. L'uso delle tecnologie amplifica i processi cognitivi e relazionali.

È un'esperienza immersiva:

il coinvolgimento e la partecipazione attiva creano le condizioni per apprendere con naturalezza e fluidità, per memorizzare facilmente i nuovi vocaboli e le strutture linguistiche, trattenere le informazioni in modo duraturo.

Le logiche del digitale si prestano a tale metodo

perché offrono ambienti fortemente orientati alla ricerca, all'interattività, all'immersività, alla co-creazione e alla condivisione di contenuti.



Il laboratorio

| Scelta di argomento e tema

L'insegnante introduce l'attività, propone una selezione di argomenti possibili e guida nella scelta.

| Ricerca e raccolta di materiali e immagini

Per le ricerche online, l'insegnante guida a filtrare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali

| Progettazione

Creazione della mappa della storia, stesura dello storyboard per accoppiare immagini e testo.

Il grado di difficoltà è in linea con l'età e le competenze di ciascuno: da frasi brevi e semplici didascalie per i bambini più piccoli fino a testi più articolati per i più grandi.

| Implementazione del racconto

Si utilizzano siti online e app di tecnologia educativa per la creazione di comics, storie animate ecc.

| Condivisione dei racconti e feedback





È una **piattaforma online** per realizzare strisce di fumetti senza che siano necessarie capacità di disegno. In modo intuitivo, si parte costruendo il proprio avatar, da modellare nelle pose, nelle espressioni e nell'abbigliamento a seconda delle strisce in cui viene collocato. Ci sono inoltre personaggi, ambientazioni, sfondi, *baloon* per i testi.

L'insegnante crea **account per gli alunni della classe** (anche senza che posseggano una mail), in modo da ricreare gli avatar o i personaggi di ciascuno e farli interagire, e controlla dal backend i contenuti creati dagli alunni.



È un **sito di programmazione visuale per i bambini**, che consente di produrre animazioni e oggetti interattivi 'trascinando' blocchi di programmazione. L'obiettivo di Scratch e del coding per bambini è quello di sviluppare in loro il cosiddetto 'pensiero computazionale', cioè un approccio di *problem solving* alle questioni che possono emergere non solo a scuola ma anche nella vita quotidiana, che chiama in causa abilità importanti della dimensione cognitiva, come, la scomposizione di problemi complessi in problemi più semplici e la verifica.



L'app guida passo passo alla creazione di semplici cartoni animati. Dotata di un'interfaccia intuitiva, l'app muove dall'idea di insegnare ai bambini che prima di lanciarsi nel lavoro operativo è necessaria una fase di progettazione della narrazione (struttura, plot, ambienti). Solo dopo si procede alla scelta di personaggi e ambientazione. Terminato il lavoro preparatorio, si registra il video mentre con la voce si narra la storia e si pronunciano battute. Il cartone animato così prodotto può essere rivisto, modificato, esportato ed eventualmente condiviso.



Lo *storytelling* come strumento didattico...

... porta con sé numerosi vantaggi:

sviluppa l'ascolto e la concentrazione

la narrazione di storie facilita lo sviluppo di strategie di apprendimento quali l'ascolto per cogliere il senso generale della storia, il prevedere le scene successive, l'indovinare, significare e l'ipotizzare;

stimola la fantasia e sprona a comunicare il proprio punto di vista e a commentare:

i bambini si identificano sempre nei personaggi delle storie e il coinvolgimento emotivo ed empatico è alto;

fissa le strutture e le funzioni linguistiche in modo deduttivo e naturale

il linguaggio delle storie è infatti spesso caratterizzato dalla ripetizione, da un lessico ricco, dall'allitterazione, dalla metafora e dalla combinazione di narrativa e dialogo. Il patrimonio linguistico si arricchisce in maniera esponenziale;

migliora la pronuncia e la comprensione

poiché il contesto di apprendimento è sicuramente stimolante, divertente e naturale, ponendo attenzione al ritmo e all'intonazione di una lingua non propria.





Il potenziale educativo del *digital storytelling*

il potenziale educativo del raccontare storie si rafforza attraverso i media.

Combinando narrativa tradizionale, nuove tecnologie ed emozioni il *digital storytelling* diventa uno strumento prezioso per affrontare argomenti specifici in modo accattivante e coinvolgente per tutti.

I principali motivi:

- si tratta di una forma di **comunicazione stimolante e innovativa**, che ricorre ad attività pratiche caratterizzate da esplorazione e *problem solving*;
- rappresenta un momento di **apprendimento e alfabetizzazione tecnologica**: i bambini imparano le tecniche di comunicazione ed espressione dei nuovi media;
- stimola il **protagonismo attivo**. Attraverso i media i bambini diventano autori, registi e produttori della propria storia, partecipando attivamente alla produzione di contenuti;
- è un'attività dal carattere **fortemente gratificante**, che permette di personalizzare e graduare la complessità dei compiti, e di valorizzare i risultati;
- promuove la **collaborazione** e un'interazione alla pari, rafforzando i legami.

