

1.1 Come definire lo Storytelling?

**A cura di:
Brigida Clemente, EFT Puglia
Nuccia Pirruccello, EFT Sicilia**



FATTI E NARRAZIONE DELLA REALTÀ

Fatti e narrazione compongono indissolubilmente la realtà.

**Comunica in maniera efficace colui che sa far affiorare in superficie
un fatto, rendendolo 'aerodinamico'.**

**È necessario essere in grado di seguire il vento del cambiamento,
come se si fosse in barca a vela.**



PRATICA SOCIALE ED EDUCATIVA

Lo Storytelling è una pratica sociale ed educativa che risponde a molteplici e complesse funzioni:

- **dal “fare memoria” alla condivisione di esperienze collettive**
- **dall’apprendimento al puro intrattenimento**
- **dall’arte di scrivere o raccontare storie a strumento per interpretare la realtà...**

comprendendo il mondo circostante e reinterpretarlo nell’interazione con gli altri.

STORYTELLING CLASSICO E DIGITAL STORYTELLING

La differenza principale tra lo Storytelling tradizionale e il Digital Storytelling è il passaggio dall'analogico al digitale: è la componente dell'interattività che si rinnova di volta in volta tra lo storyteller e il destinatario della 'storia'.

MIX DI ELEMENTI

Il Digital Storytelling è composto da diversi elementi che si mescolano secondo una progettazione ben strutturata: testo, immagine, sonorità.

1.2.1 Quali i presupposti pedagogici fondamentali?

Inquadramento teorico e pedagogico

A cura di:
Alessia Mandato, EFT Puglia
Silvia Selvaggi, EFT Campania





L'IDEA È TUTTO!

**TECNOLOGIE E STRUMENTI
DIGITALI SONO UN VALORE
AGGIUNTO MA FUNZIONALI
ALLO SCOPO DIDATTICO-
FORMATIVO**

**Indipendentemente dallo strumento
tecnico, è fondamentale capire cosa
vogliamo comunicare, come e a chi
vogliamo dire qualcosa.**

**L'arte di raccontare qualcosa a qualcuno
significa partire da un pensiero, una
riflessione e svilupparla in maniera
coerente e accattivante per
predisporre una buona narrazione.**

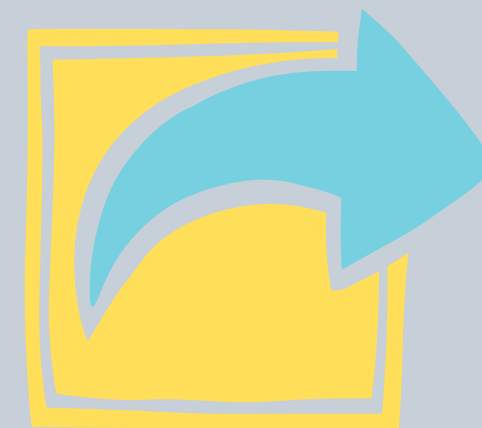
**LA NARRAZIONE
È UNA PRATICA
SOCIALE ED
EDUCATIVA**

**RISPONDE A
MOLTEPLICI E
COMPLESSE
FUNZIONI**

FARE MEMORIA



**CONDIVISIONE DI
ESPERIENZE
COLLETTIVE**



APPRENDIMENTO



INTRATTENIMENTO



**ATTRAVERSO LA NARRAZIONE
L'INDIVIDUO ORGANIZZA E
GESTISCE LA CONOSCENZA DEL
MONDO**

**ELABORA, INTERPRETA, COMPRENDE
FATTI E AZIONI, DANDO AD ESSI UNA
FORMA PRECISA**

**FORMA AMPLIFICATA NELL'ERA
DIGITALE CON MAGGIOR
COINVOLGIMENTO DEL
LETTORE/ASCOLTATORE CHE**

LEGGE - ASCOLTA - GUARDA - INTERAGISCE

Per dirla con Bruner

**LA NARRAZIONE PUÒ ESSERE
INTESA COME PROCESSO DI
FACILITAZIONE DEL SAPERE**

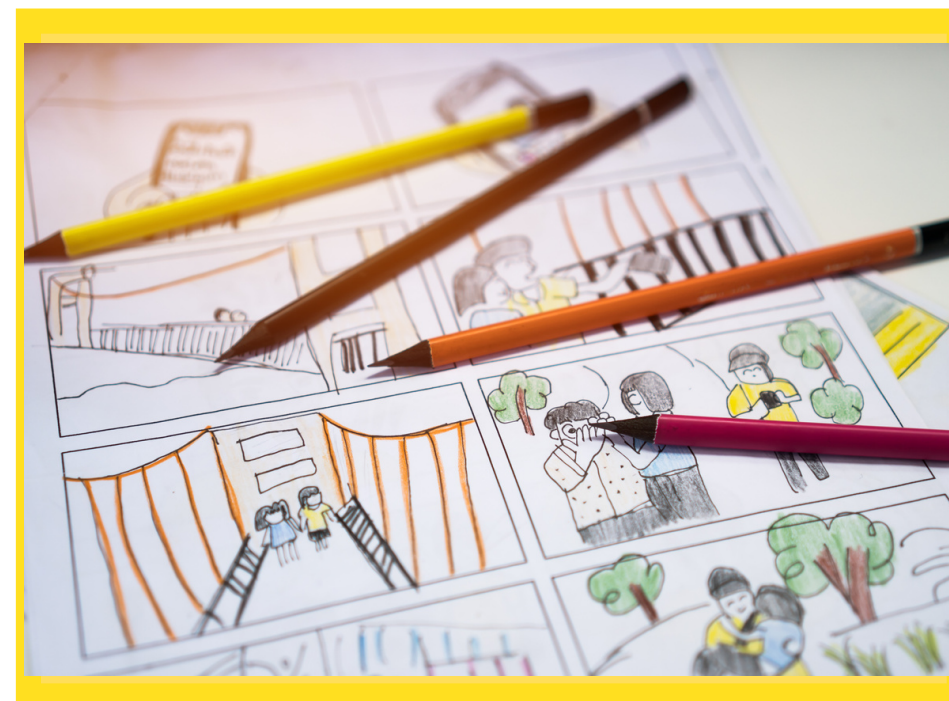
**DÀ SENSO ALL'ESPERIENZA
E AL VISSUTO DI CIASCUNO
CONDIVIDENDOLO CON ALTRI**

COSTRUIRE LA SCENOGRAFIA



STORYTELLING

**MAPPARE E STRUTTURARE
IL TESTO**



STORYBOARD

**ASSOCIARE IMMAGINI, VIDEO
E MUSICA**

**PLURALITÀ DI STRUMENTI E ATTORI CHE INTERAGISCONO PER LA SUA
RAPPRESENTAZIONE COME IN UN TEATRO, DOVE ATTORI, ARTISTI,
TECNICI INTERAGISCONO TRA LORO PER DAR VITA AD UNO SPETTACOLO**




NARRAZIONI MULTIMEDIALI E DIGITALI 4.0

OSSERVAZIONE E INTERAZIONE


**Cambiamento tecnologico, ma
soprattutto umano che trova le sue
origini proprio nel teatro medievale**





**NEL TEATRO MEDIEVALE LA SCENA ERA
OCCUPATA, A PARITÀ DI PROTAGONISMO, DA
UNA PLURALITÀ DI ATTORI E DI VICENDE,
COLLEGATE (E NON) FRA LORO,
INTERAGENDOVÌ ANCHE IL PUBBLICO.**

**COSÌ È OGGI, LADDOVE I MEDIA,
(TRADIZIONALI, NEW E SOCIAL) DISEGNANO
UN INTRECCIO COMUNE, CHE POTREMMO
DEFINIRE “TRANSMEDIATURA”**



DERRICK DE KERCKHOVE

"Transmedia digitale"

RACCONTO DINAMICO E CORALE

Più media e più tools per un'esperienza coinvolgente e interattiva, dove diversi attori possono modificare e condividere la trama, dando vita a nuovi racconti e nuove forme.

Questo è quello che De Kerckhove definisce il principio di "intelligenza connettiva", favorendo l'accesso alla conoscenza da parte di una pluralità di individui che interagiscono tra loro, pur mantenendo la propria identità, come in un lavoro di gruppo allargato al mondo intero.



1.2.2 Quale un autore d'ispirazione?

A cura di:
Alessia Mandato, EFT Puglia
Silvia Selvaggi, EFT Campania





ELISA BONACINI

STORYTELLING NELLE ARTI MUSEALI

Nuovo rapporto tra contenitore dei prodotti artistici e visitatore che gode della bellezza delle opere d'arte, col valore aggiunto di esprimere un'emozione attraverso l'esplorazione di un oggetto in mostra corredandola di immagini o commenti, collegato alla propria quotidianità, presente o passata.



GIANNI RODARI

SVILUPPO DI COMPETENZE SOCIO-EMOTIVE

Metodo innovativo per l'acquisizione di competenze sociali ed emotive, attraverso lo sviluppo del pensiero astratto, ipotetico e l'uso creativo della conoscenza al fine di porre e risolvere problemi, con il coinvolgimento di adulti e bambini.

"Pungolare" la fantasia dei bambini

DUE MONDI A CONFRONTO

Rodari ha indagato principalmente il mondo degli adulti e quello dell'infanzia, sottolineandone similitudini e differenze.

PEDAGOGIA E LEGGEREZZA

La pedagogia del maestro permeava ogni sua opera senza sconfinare in testi prolissi o complessi.

DIDATTICA APPLICATA

Dimensione ludica con testi etici ed educativi, ma anche scorrevoli e per nulla pedanti.





**APPROCCIO
DIVERSO E
"AMICHEVOLE"
COL
CONTESTO
SCOLASTICO**

SET EMOTIVO

Da qui il concetto di coautorialità, di esperienza immersa nella narrazione

PROGETTAZIONE

Grazie alle tecnologie si ha il passaggio dalla programmazione alla progettazione di un racconto multimediale

NATIVI DIGITALI

Tutto ciò consente di mettere in campo le competenze che sono proprie dei nativi digitali

Coautorialità, immersività

Da utente passivo a utente fruitivo

RIDEFINIZIONE DEL RAPPORTO UTENTE

Mix di tools e di strumenti mediatori
- voce - suono - immagine -

L'utente contribuisce alla **COSTRUZIONE** del prodotto, realizzando un artefatto nuovo e personalizzato, passando dalla narrazione individuale alla narrazione collettiva.



TRE PAROLE CHIAVE

CRONOLOGIA DELLE NOSTRE INIZIATIVE



COINVOLGIMENTO



COAUTORIALITÀ



PERSONALIZZAZIONE

TRE INGREDIENTI
FONDAMENTALI
PER
L'APPRENDIMENTO
NELLE VARIE FASI
DI SVILUPPO.

1.3 Quale il plus valore didattico?

A cura di:
Cristina Campigli, EFT Lombardia
Anna Rita Colella, EFT Friuli Venezia Giulia



QUALE IL PLUS VALORE DIDATTICO?

Lo storytelling è uno strumento prezioso perché “raccontare”, attraverso una didattica empatica ed inclusiva, consente lo sviluppo di capacità artistiche, di linguaggio, di scrittura, di comunicazione e accresce l'autostima e la condivisione. Quando il racconto passa dalla modalità analogica alla modalità digitale, il passaggio al Digital Storytelling risulta essere un processo più che naturale.

1.3.1 Obiettivi formativi e ricadute sugli apprendimenti

- **CONSAPEVOLEZZA
DELL'ESPRESSIONE
CULTURALE**
- **ADEGUATO UTILIZZO DEL
REGISTRO STILISTICO E
LINGUISTICO**

«Ogni persona non è solo la somma delle sue esperienze o delle relazioni che instaura, ma ancor di più rappresenta la somma delle sue storie e delle cornici di contesto che si creano intorno alle storie».

(J. S. Bruner, La costruzione narrativa della realtà, Rappresentazioni e narrazioni, 1991)

IL DIGITAL STORYTELLING PER L'INCLUSIONE: DALLE NARRAZIONI PERSONALIZZATE ALLE STORIE SOCIALI

La finalità è promuovere la narrazione e l'autonarrazione considerando la strutturazione di testi biografici, storie sociali e testi regolativi, come ad esempio le routine quotidiane, con il supporto della Comunicazione in simboli (CAA). Tutto ciò concorre a stimolare, favorire e raggiungere la maggior autonomia di ciascun studente.

LA NARRAZIONE DIGITALE COME STRUMENTO DI MEDIA LITERACY

Alfabetizzare ai media diventa oggi fondamentale, in quanto il mondo ha assunto un'ulteriore dimensione che è quella del digitale e dell'uso dei nuovi media caratterizzati da un linguaggio e una grammatica propri.

LA NARRAZIONE DIGITALE COME STRUMENTO DI MEDIA LITERACY

Il digitale permette l'interazione attiva degli studenti al processo di costruzione e di fruizione della narrazione e contribuisce a un modello di apprendimento innovativo per lo sviluppo di competenze di digital e media literacy sin da piccoli.

La finalità è quella di integrare l'uso del digitale per lo sviluppo di competenze trasversali senza dimenticare l'engagement dello studente.

1.4.1 Quale il setting d'aula più adatto?

A cura di:
Vincenza Leone, EFT Lombardia
Simonetta Siega, EFT Piemonte



CAMBIO DI PARADIGMA NEL SETTING D'AULA

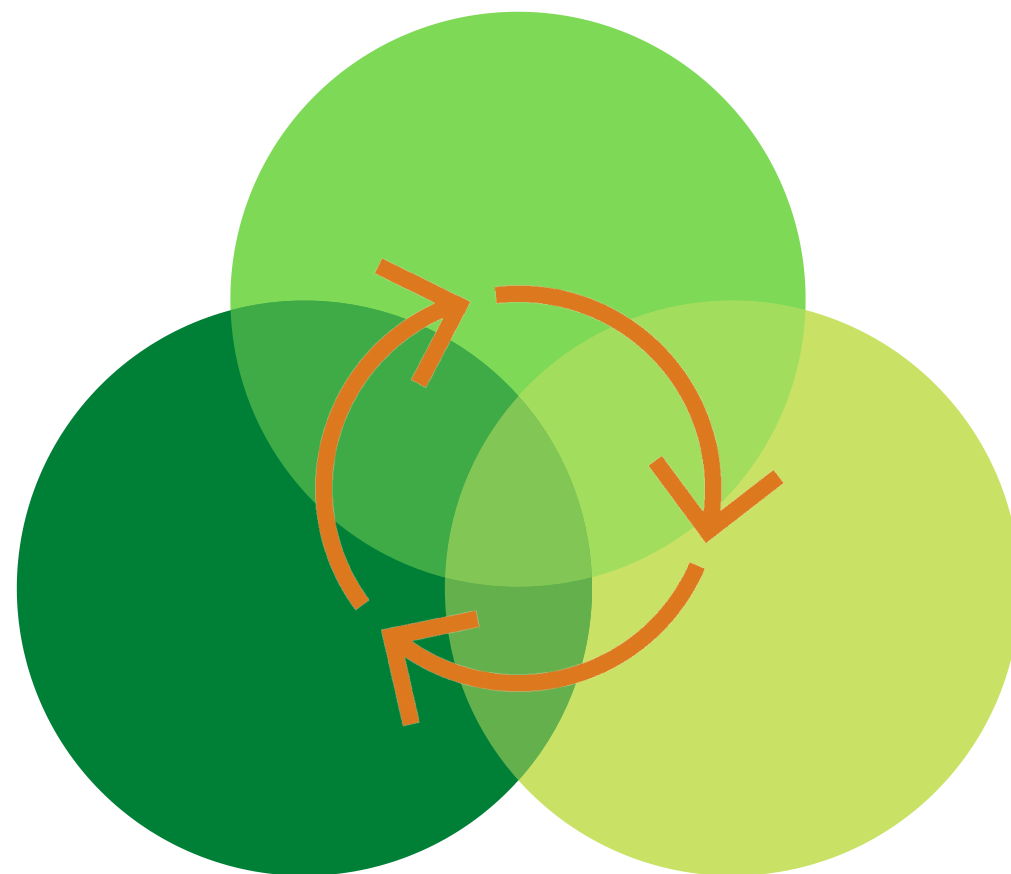
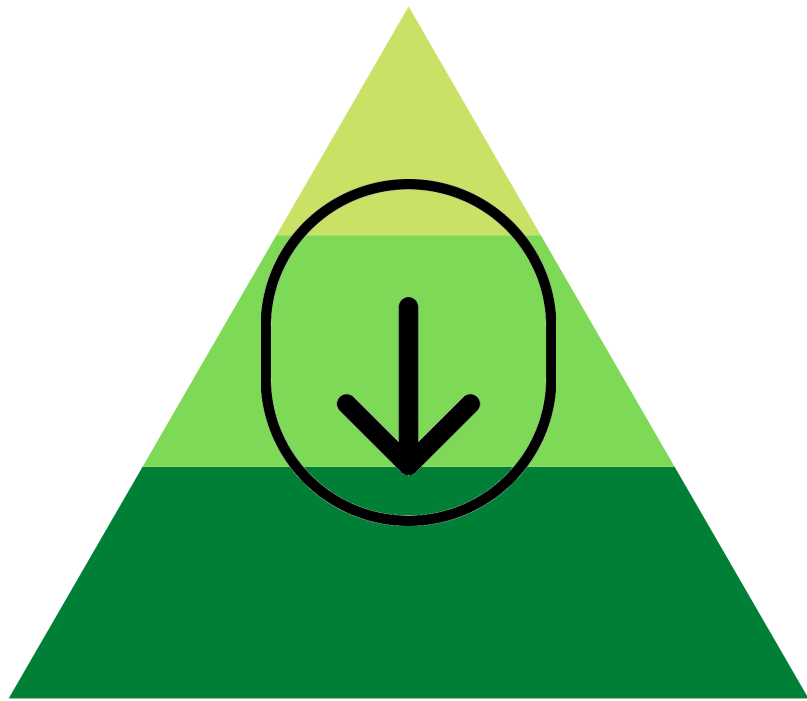
Dal modello tradizionale top - down a quello circolare

SPAZI PER L'APPRENDIMENTO

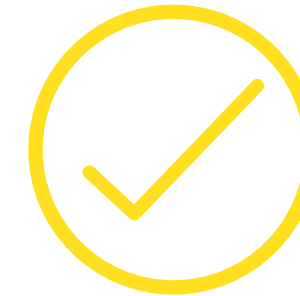
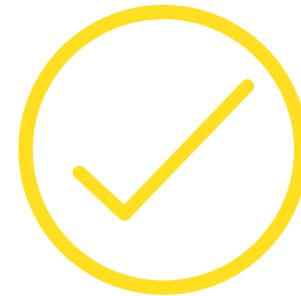
Valorizzare lo spazio unico integrato

MODELLI INNOVATIVI

Microambienti flessibili accoglienti e diversificati



AGORÀ



SPAZIO POLIFUNZIONALE



SPAZIO INFORMALE

AREA INDIVIDUALE

AREA PER L'ESPLORAZIONE

1.4.2 Quale il ruolo del docente?

A cura di:
Vincenza Leone, EFT Lombardia
Simonetta Siega, EFT Piemonte



“
QUAL È IL RUOLO DEL DOCENTE?

**THE SAGE ON THE STAGE OR
THE GUIDE ON THE SIDE?**

**L'INSEGNANTE DEVE INDOSSARE L'ABITO PIÙ
ADATTO ALLA SITUAZIONE**
”

IL DOCENTE È...



FACILITATORE

Quando entra in empatia con la classe



MEDIATORE

Quando offre supporto affiancando gli studenti



MODERATORE

Quando modera le idee e i compiti

IL DOCENTE È...



REGISTA

Quando è presente, ma non invadente



DIGITALE

Quando svolge tutoraggio nell'uso degli strumenti digitali



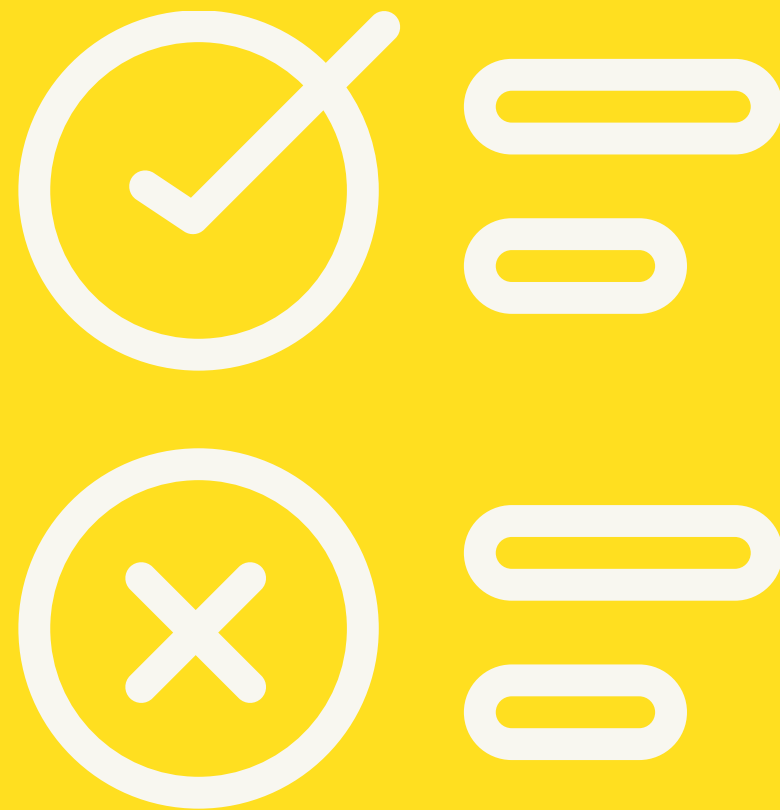
INCLUSIVO

Quando agevola il contributo di tutti

1.5 Come impostare la valutazione?

A cura di:
Fulvia Mazza, EFT Lombardia
Gabriella Dell'Unto, EFT Lazio





La valutazione

Modalità e strumenti

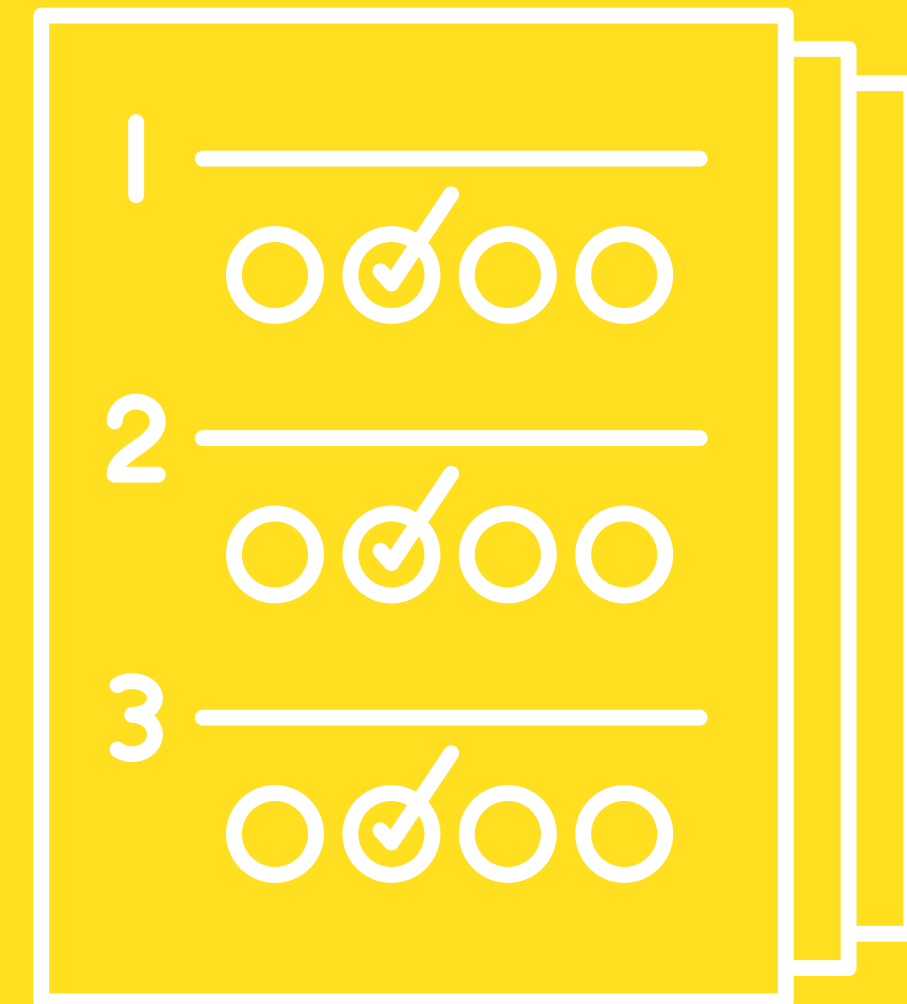
La valutazione ha finalità educative e formative e riguarda sia il processo che i risultati dell'apprendimento.

VALUTAZIONE DI PROCESSO

La valutazione di **processo** rileva aspetti **procedurali, organizzativi e relazionali**, come la modalità di partecipazione e il rispetto dei tempi definiti.

Attraverso questa modalità di valutazione si possono valorizzare aspetti comuni a varie metodologie, come la qualità del metodo di lavoro impiegato, il livello di autonomia, l'impegno, la collaborazione, la capacità di risolvere i problemi.

Per valutare un processo didattico è, quindi, opportuno elaborare un'apposita rubrica, in grado di supportare il docente sia nel monitoraggio in itinere che nella valutazione al termine dell'attività.



PROCESSO

RUBRICA DI VALUTAZIONE

Tra gli indicatori più idonei a un'attività di Storytelling suggeriamo:

- Metodo di lavoro
- Autonomia
- Impegno
- Collaborazione
- Scelta e impiego delle risorse
- Gestione del tempo e rispetto delle scadenze
- Problem solving

Particolarmente rilevante risulta la qualità delle risorse impiegate, che fa emergere la capacità di individuare le più affidabili e le più efficaci.



VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

La valutazione dell'apprendimento riguarda artefatti culturali (**prodotto, performance, presentazione...**), rileva l'acquisizione di conoscenze e abilità e il grado di perseguimento delle competenze attese.

Come per la valutazione di processo, è opportuno che la rilevazione si effettui sia in itinere che al termine delle attività.



APPRENDIMENTO

RUBRICA DI VALUTAZIONE

Nell'elaborazione di una rubrica di valutazione dell'apprendimento per un'attività di Storytelling rivestono significativa importanza alcuni aspetti caratterizzanti, come:

- La completezza degli elementi dello storyboard
- La chiarezza e l'accuratezza nella presentazione dei contenuti e degli elementi richiesti
- L'adeguatezza dell'ambientazione (setting)
- L'originalità degli elementi multimediali (audio e grafica) impiegati

APPRENDIMENTO

RUBRICA DI VALUTAZIONE

Aspetti essenziali da contemplare in una rubrica di valutazione per un **prodotto** elaborato nel contesto di un'attività di Storytelling:

- Completezza
- Efficacia
- Accuratezza della realizzazione
- Creatività e innovazione
- Dimensione digitale (video - immagini - suoni)
- Uso della lingua
- Lessico





ALTRI STRUMENTI DI VALUTAZIONE

**Negli strumenti
esemplificativi elaborati
per le diverse tipologie
e modalità di
valutazione, gli
indicatori, i descrittori e
i livelli sono puramente
orientativi e possono
essere personalizzati e
adattati ai contesti di
applicazione.**

AUTOVALUTAZIONE

**Attraverso l'autovalutazione metacognitiva lo studente acquisisce la
consapevolezza delle proprie competenze e delle proprie potenzialità.**

**La rilevazione, che si effettua di norma al termine dell'attività,
consente la raccolta delle impressioni degli studenti sul lavoro svolto,
sul grado di coinvolgimento personale e sulle modalità di
collaborazione con i compagni.**

**Per consentirne l'impiego più appropriato ai diversi contesti didattici,
proponiamo due strumenti:**

- **AUTOVALUTAZIONE METACOGNITIVA** - un modello articolato,
costituito da una griglia attraverso la quale lo studente fornisce al
docente gli elementi per la compilazione della rubrica collegata
- **SMART FEEDBACK** - una griglia di più semplice e immediata
somministrazione



DIARIO DI BORDO

Il diario di bordo accompagna la metariflessione degli studenti, che annotano le informazioni più significative sull'esperienza, i problemi incontrati, le strategie adottate, le soluzioni individuate.

Può essere compilato in itinere, in modalità sincrona o asincrona, sia individualmente che in gruppo.

CHECK-LIST

Per tenere sotto controllo le varie fasi dell'attività, possono risultare efficaci apposite check-list, da spuntare per verificare lo svolgimento delle operazioni previste.

Di norma si utilizzano in itinere in modalità sincrona.

EXIT TICKET

Solitamente costituito da tre domande da somministrare al termine della lezione, l'exit ticket consente di raccogliere le prime impressioni degli studenti sui contenuti proposti dal docente e su quanto compreso e appreso.



STRUMENTI

RUBRICHE E GRIGLIE

A titolo orientativo, proponiamo alcuni esempi di rubriche e griglie di valutazione

Performance a
Excellent!
ood



VALUTAZIONE PROCESSO

AVANZATO

INTERMEDIO

BASE

INIZIALE

Metodo di lavoro

Ha potenziato il proprio metodo di studio e lavoro.

Ha consolidato il proprio metodo di studio e lavoro.

Ha mantenuto il proprio metodo di studio e lavoro.

Ha incontrato difficoltà nell'acquisizione di un metodo di studio e lavoro.

Autonomia

Ha mostrato un elevato grado di autonomia.

Ha mostrato un apprezzabile grado di autonomia.

Ha mostrato un sufficiente grado di autonomia.

Ha mostrato un parziale grado di autonomia.

Impegno

Si è impegnato/a in modo assiduo e propositivo.

Si è impegnato/a in modo efficace.

Si è impegnato/a in modo essenziale.

Si è impegnato/a in modo discontinuo.

Collaborazione

Si è dimostrato/a molto collaborativo/a e responsabile.

Si è dimostrato/a collaborativo/a e partecipe.

Si è dimostrato/a abbastanza collaborativo/a.

Si è dimostrato/a poco collaborativo/a.

Scelta e impiego delle risorse

Ha individuato e impiegato risorse efficaci, affidabili, sostenibili e coerenti.

Ha individuato e impiegato risorse generalmente efficaci, affidabili, sostenibili e coerenti.

Ha individuato e impiegato risorse abbastanza efficaci, affidabili, sostenibili e coerenti.

Ha individuato e impiegato risorse poco efficaci, affidabili, sostenibili e coerenti.

Gestione del tempo e rispetto delle scadenze

Ha gestito il tempo in modo efficace e ha rispettato puntualmente le scadenze.

Ha gestito il tempo in modo adeguato e ha generalmente rispettato le scadenze.

Ha quasi sempre rispettato tempi e scadenze con occasionali ritardi.

Ha rispettato tempi e scadenze saltuariamente.

Problem solving

Ha individuato e suggerito attivamente soluzioni efficaci.

Ha contribuito alla ricerca di soluzioni efficaci.

Ha tentato, non sempre efficacemente, di contribuire alla soluzione dei problemi.

Se guidato, ha partecipato alla soluzione dei problemi.

VALUTAZIONE PRODOTTO

AVANZATO

INTERMEDIO

BASE

INIZIALE

Completezza

Sono presenti tutti gli elementi richiesti nella consegna e alcuni elementi aggiuntivi.

Sono presenti tutti gli elementi richiesti nella consegna.

È presente la maggior parte degli elementi richiesti nella consegna.

Sono presenti solo alcuni elementi richiesti nella consegna.

Efficacia

Tutti gli elementi sono efficacemente espressi/illustrati/descritti/etichettati/disegnati...

La maggior parte degli elementi è efficacemente espressa/illustrata/descritta/etichettata/disegnata...

Gli elementi sono generalmente espressi/illustrati/descritti/etichettati/disegnati... abbastanza chiaramente.

Pochi elementi sono chiaramente espressi/illustrati/descritti/etichettati/disegnati...

Accuratezza

La realizzazione è molto accurata.

La realizzazione è accurata.

La realizzazione è abbastanza accurata.

La realizzazione è poco accurata.

Creatività e innovazione

Idee e soluzioni sono creative e innovative.

Idee e soluzioni sono creative.

Alcune idee e soluzioni sono originali.

Idee e soluzioni sono poco originali.

Dimensione digitale (video - immagini - suoni)

Tutti gli elementi digitali sono originali o liberi da diritti d'autore.

Quasi tutti gli elementi digitali sono originali o liberi da diritti d'autore.

Buona parte degli elementi digitali è originale o libera da diritti d'autore.

Pochi elementi digitali sono originali o liberi diritti d'autore.

Uso della lingua

Non ci sono errori stilistici, sintattici, morfologici, ortografici.

Non ci sono gravi errori stilistici, sintattici, morfologici, ortografici.

Ci sono pochi errori stilistici, sintattici, morfologici, ortografici.

Ci sono vari errori stilistici, sintattici, morfologici, ortografici.

Lessico

Il lessico è ricco, vario e appropriato.

Il lessico è vario e appropriato.

Il lessico è sostanzialmente appropriato.

Il lessico è impreciso e inappropriato.

AUTOVALUTAZIONE METACOGNITIVA

AVANZATO

INTERMEDIO

BASE

INIZIALE

**Descrizione delle sequenze
dell'esperienza effettuata**

Spiega in modo puntuale ed efficace la consegna del lavoro che ha effettuato, richiamando le singole sequenze dell'esperienza. Si esprime con proprietà di linguaggio.

Spiega in modo semplice ma chiaro la consegna del lavoro che ha effettuato, richiamando le singole sequenze dell'esperienza. Si esprime con un linguaggio corretto.

Con il supporto occasionale dell'insegnante, spiega la consegna del lavoro che ha effettuato, richiamando le singole sequenze dell'esperienza. Si esprime con un linguaggio abbastanza corretto.

Solo con la guida dell'insegnante è in grado di spiegare la consegna del lavoro che ha effettuato, richiamando le singole sequenze dell'esperienza. Si esprime con una proprietà di linguaggio da migliorare.

Reazione affettiva personale

Descrive in modo puntuale ed efficace il proprio stato d'animo durante l'esperienza.

Descrive in modo semplice e chiaro il proprio stato d'animo durante l'esperienza.

Descrive, con il supporto occasionale dell'insegnante, il proprio stato d'animo durante l'esperienza.

Descrive, solo con la guida dell'insegnante, il proprio stato d'animo durante l'esperienza.

**Consapevolezza delle
conoscenze apprese -
estrazione di un significato
dall'esperienza**

Individua con precisione gli obiettivi dell'esperienza e descrive in modo puntuale le conoscenze apprese.

Individua gli obiettivi dell'esperienza e descrive in modo chiaro le conoscenze apprese.

Individua gli obiettivi dell'esperienza e descrive in modo semplice le conoscenze apprese, con il supporto occasionale dell'insegnante.

Individua gli obiettivi dell'esperienza solo con la guida dell'insegnante e mostra qualche indecisione nella descrizione delle conoscenze apprese.

**Valutazione della propria
prestazione in termini di
acquisizione di nuove
conoscenze e abilità**

Valuta con precisione la propria prestazione, individuando le nuove competenze acquisite.

Valuta la propria prestazione individuando con qualche indecisione le nuove competenze acquisite.

Valuta la propria prestazione e l'acquisizione di nuove competenze chiedendo, in alcuni casi, il supporto dell'insegnante.

Solo con la guida dell'insegnante valuta la propria prestazione e l'acquisizione di nuove competenze.

AUTOVALUTAZIONE METACOGNITIVA

AVANZATO

INTERMEDIO

BASE

INIZIALE

**Valutazione della propria
prestazione in termini di
strategie adottate**

**Individua in autonomia tutte le
strategie adottate e valuta in
modo critico la propria
prestazione.**

**Individua in generale le strategie
adottate e valuta in modo chiaro
la propria prestazione.**

**Individua alcune strategie
adottate e valuta la propria
prestazione chiedendo, in alcuni
casi, il supporto dell'insegnante.**

**Individua alcune delle strategie
adottate e valuta la propria
prestazione solo con la guida
dell'insegnante.**

**Valutazione della propria
prestazione in termini di
strategie da adottare per
migliorare la prestazione**

**Valuta in autonomia la propria
prestazione, individuando in
modo critico ulteriori strategie
mirate a migliorare il proprio
modo di lavorare.**

**Valuta in generale la propria
prestazione, individuando altre
strategie mirate a migliorare il
proprio modo di lavorare.**

**Con il supporto occasionale
dell'insegnante, valuta la propria
prestazione individuando alcune
strategie mirate a migliorare il
proprio modo di lavorare.**

**Solo con la guida dell'insegnante
valuta la propria prestazione e
individua alcune strategie mirate
a migliorare il proprio modo di
lavorare.**

La rubrica si collega alla "Scheda per l'AUTOVALUTAZIONE dello studente", dalla quale l'insegnante deduce gli elementi per valutare la capacità dello studente di ricostruire il percorso svolto in riferimento ai contenuti, alle strategie messe in campo, al coinvolgimento personale.

Scheda per l'AUTOVALUTAZIONE dello studente

Sono in stato/a in grado di scrivere una relazione/fare un'esposizione orale sull'esperienza realizzata...

- in modo approssimativo e impreciso
- in modo semplice ed essenziale
- in modo preciso e abbastanza dettagliato
- in modo completo, ragionato e approfondito
- altro _____

Quali sono state le mie sensazioni durante le fasi di realizzazione dell'esperienza? Ero...

- tranquillo/a
- annoiato/a
- concentrato/a
- emozionato/a
- preoccupato/a
- altro _____

Che cosa ho imparato da questa esperienza?

breve descrizione

Che cosa so fare adesso che prima non sapevo fare?

breve descrizione

In quale attività ho incontrato maggiori difficoltà? Che cosa non sono riuscito a fare?

breve descrizione

Nel complesso il lavoro svolto mi sembra...

- ottimo
- buono
- approssimativo
- limitato agli aspetti essenziali
- altro _____

Scheda per l'AUTOVALUTAZIONE dello studente

Quali strategie di lavoro ho adoperato?	(per esempio: studio individuale, lavoro di gruppo, scambio di informazioni e spiegazioni tra compagni di classe, uso di strumenti digitali...)
Che cosa potrei fare per migliorare il mio modo di lavorare?	breve descrizione

La "Scheda per l'AUTOVALUTAZIONE dello studente" mira a far emergere il livello di consapevolezza metacognitiva dello studente in relazione alle proprie conoscenze/abilità/competenze e gli consente di valutare la propria prestazione e il percorso affrontato.

SMART FEEDBACK

MOLTISSIMO



MOLTO



ABBASTANZA



POCO



L'attività mi è piaciuta

Ho partecipato

Ho collaborato con i
compagni

Mi sono impegnato

Sono soddisfatto del mio
lavoro



CHECK-LIST

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

Chiede conferme

È concentrato/a sul lavoro

Necessita di supporto

Si confronta positivamente con i compagni

Controlla di avere completato il lavoro

[illegible]

Che cosa ho fatto nel lavoro di gruppo	
Due mie caratteristiche che ho messo a disposizione del gruppo	
Due caratteristiche che ho osservato nei compagni di gruppo	
Una cosa importante che ho imparato durante questa attività	
Difficoltà che ho incontrato	
Come le ho risolte o come posso affrontarle in futuro	

Redattore della scheda	
Componenti del gruppo	
Che cosa abbiamo fatto	
Che cosa ha funzionato nel lavoro di gruppo	
Che cosa non ha funzionato nel lavoro di gruppo	
Che cosa possiamo migliorare	

EXIT TICKET

Hai trovato interessante l'attività proposta?

- **moltissimo**
- **molto**
- **abbastanza**
- **poco**

Che cosa hai imparato?

breve descrizione

Quali difficoltà hai incontrato?

breve descrizione

1.6 Quali sono le possibili difficoltà nell'implementazione e come superarle?

**A cura di:
Maria Chiara Grigiane, EFT Piemonte**



**A questo punto
mettiamo in chiaro
eventuali difficoltà,
ma al tempo stesso
pianifichiamo
una strategia per
superarle**



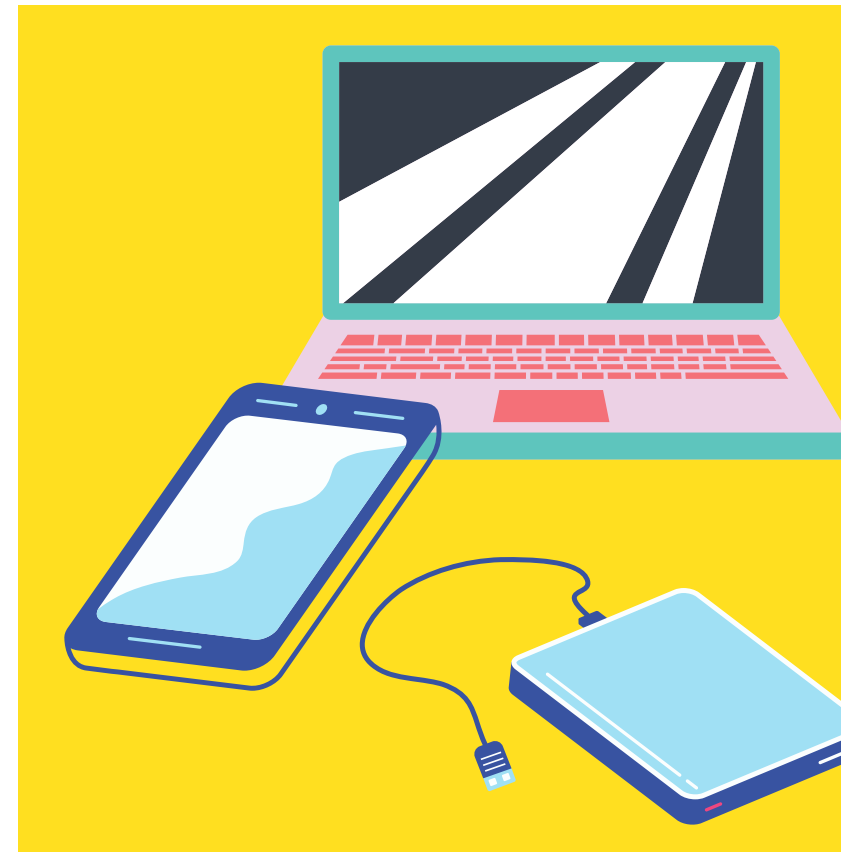
SUPERARE LE DIFFICOLTÀ

QUALCHE IDEA



SCELTA DEL TEMA

Attingere dalla creatività del pensiero divergente dei nostri studenti proponendo un brainstorming



SCELTA DEGLI STRUMENTI

Ricordiamoci sempre che abbiamo l'opportunità di utilizzare il BYOD



DISPERSIONE DI CONTENUTI E FORMAT

Realizzare storyboard e template comuni al gruppo classe

SUPERARE LA SOGGETTIVITÀ NELLA VALUTAZIONE

ETEROVALUTAZIONE



SGUARDO TRIFOCALE

**RUBRICHE
DI
VALUTAZIONE**



AUTOVALUTAZIONE

**VALUTAZIONE
OGGETTIVA**

