

3.1 Progettazione didattica ispirata allo Storytelling

**Una proposta di attività per la SCUOLA DELL'INFANZIA:
“Ciclo, riciclo e ora te lo dico”**

A cura di:

Brigida Clemente, EFT Puglia

Samanta Parise, EFT Veneto

Chiara Fontana, EFT Emilia-Romagna

Chiara Ferronato, EFT Emilia-Romagna

Maria Chiara Grigiane, EFT Piemonte

Anna Rita Colella, EFT Friuli Venezia Giulia

Andrea Goia, EFT Piemonte

Alfredo Pudano - EFT Calabria

Liborio Cali - EFT Sicilia

Rita Marchiognoli - EFT Emilia-Romagna

Digital Storytelling sul tema del Goal 12 Agenda 2030 Garantire modelli di consumo e produzione sostenibili

Elaborare una narrazione
digitale utilizzando il coding
con un approccio rispettoso
dell'ambiente ai prodotti
chimici e ai rifiuti

REDUCE
REUSE
RECYCLE



PAROLE CHIAVE

ambiente

produzione

responsabilità

popolazione

CONSUMO

sostenibilità

STEP by STEP

LE FASI DI SVILUPPO DELLA METODOLOGIA

1

BRAINSTORMING



2

FOCUS
ARGOMENTO



3

CODING



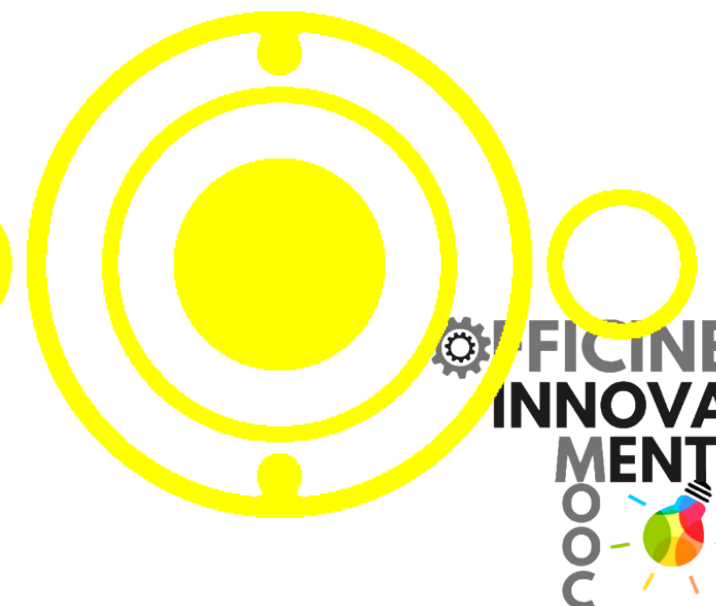
4

STORYBOARD
PERSONAGGI
SCENARI



5

PRODUZIONE

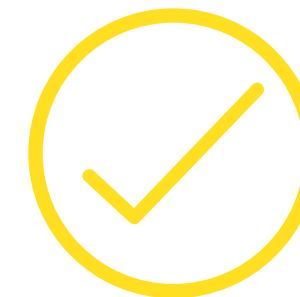


STEP 1

BRAINSTORMING



INTRODUZIONE
Con il supporto di un
cortometraggio o di
un albo illustrato si
introduce l'argomento



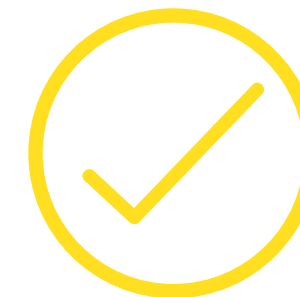
GAME
Si può proporre un
game o un quiz per
una maggiore
interazione

STEP 2

FOCUS ARGOMENTO



AGENDA 2030
Si introduce il Goal
12 nell'ambito dei 17
obiettivi di sviluppo
sostenibile

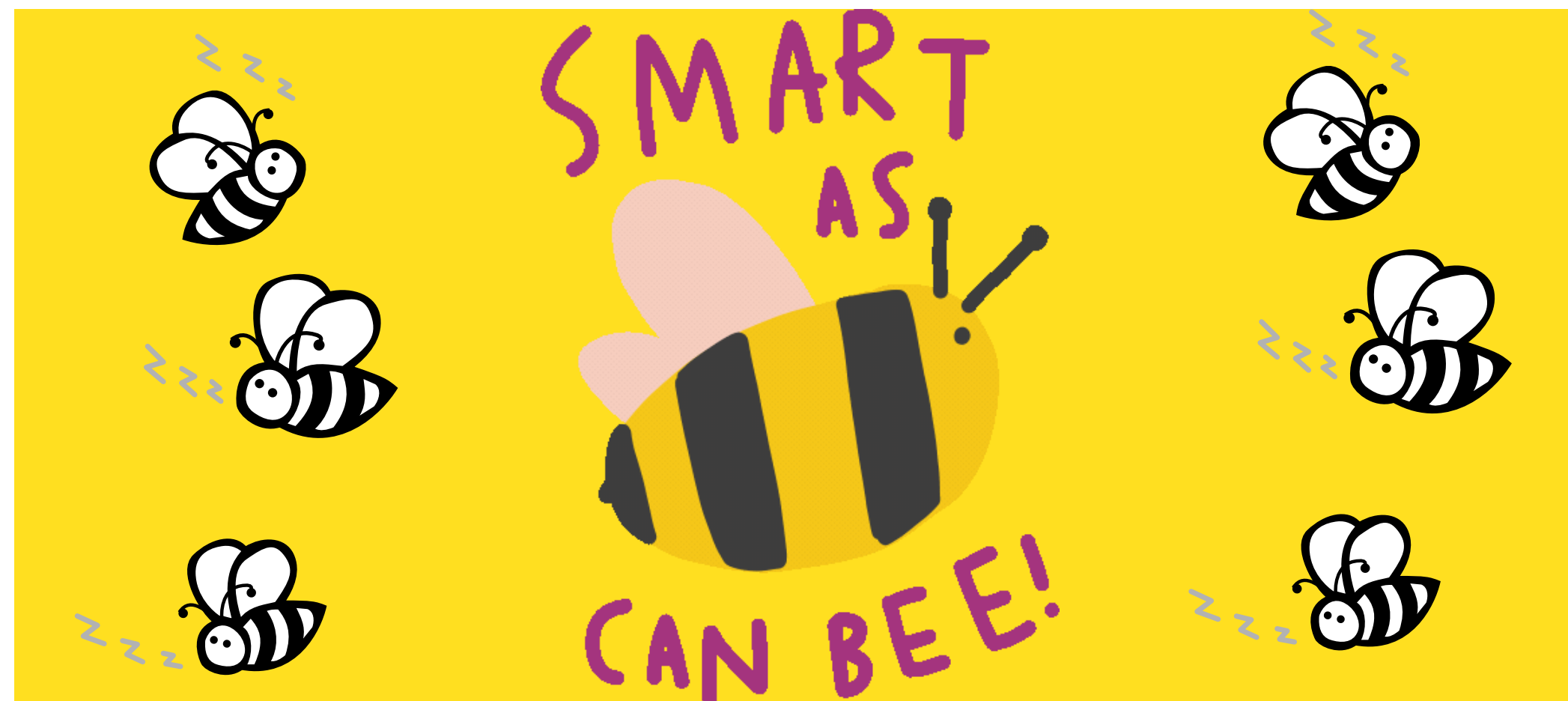


BOARD GAME
Si può utilizzare il
"Go goals" per una
partecipazione
attiva



STEP 3

CODING



CODING
I percorsi da
realizzare con le
bee bot
animeranno la
narrazione



BEE BOT
Si progetta il
codice sulla bee
bot

STEP 4

STORYBOARD PERSONAGGI SCENARI



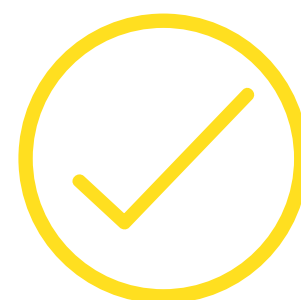
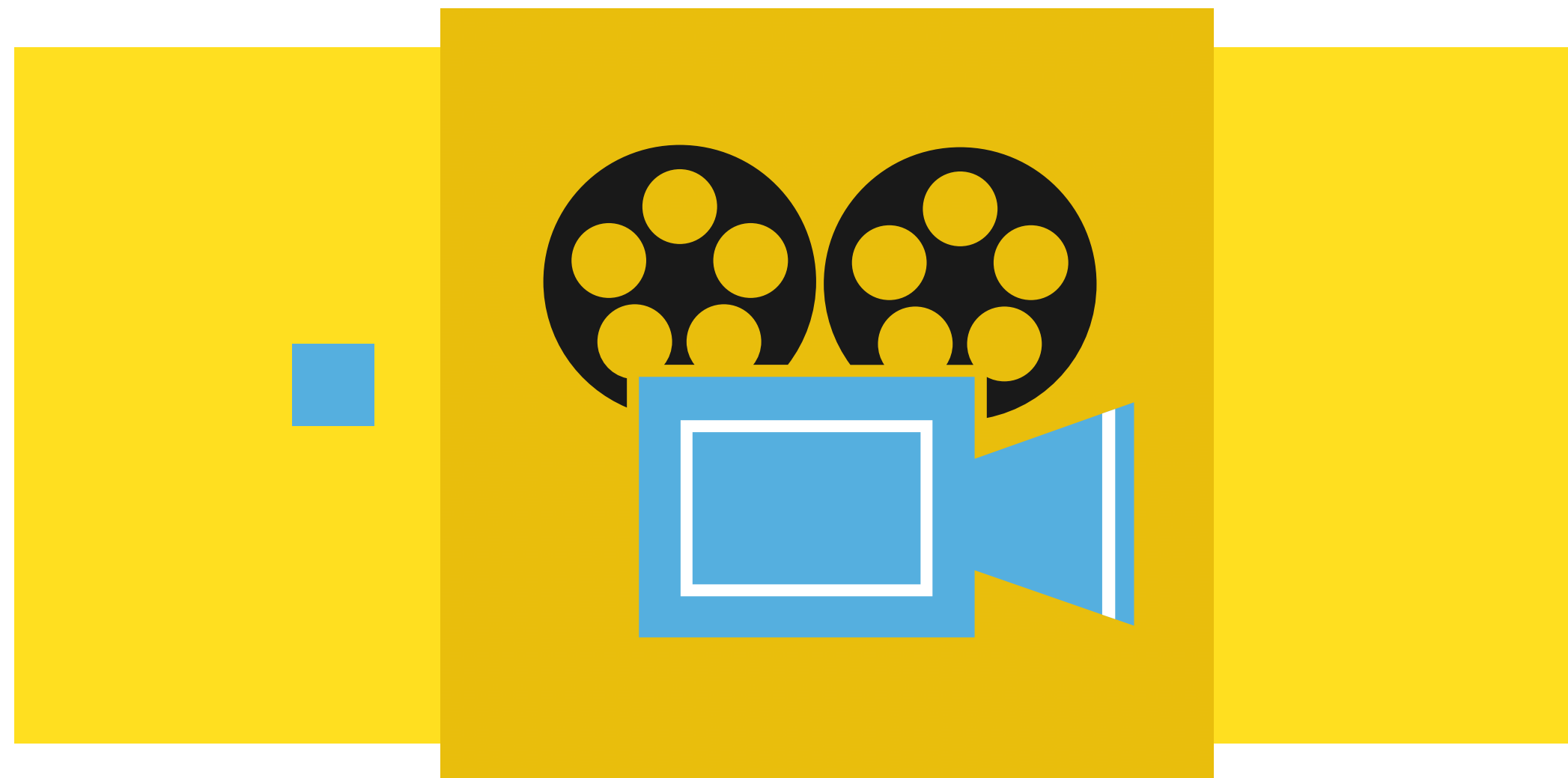
CREAZIONE
Si creano i
personaggi e gli
scenari che
caratterizzano la
narrazione



NARRAZIONE
L'elaborazione
della narrazione
è frutto di una
partecipazione
condivisa e
collaborativa

STEP 5

PRODUZIONE



**PRODOTTO
FINALE**
Si sceglie lo strumento
più idoneo a
realizzare il Digital
Storytelling

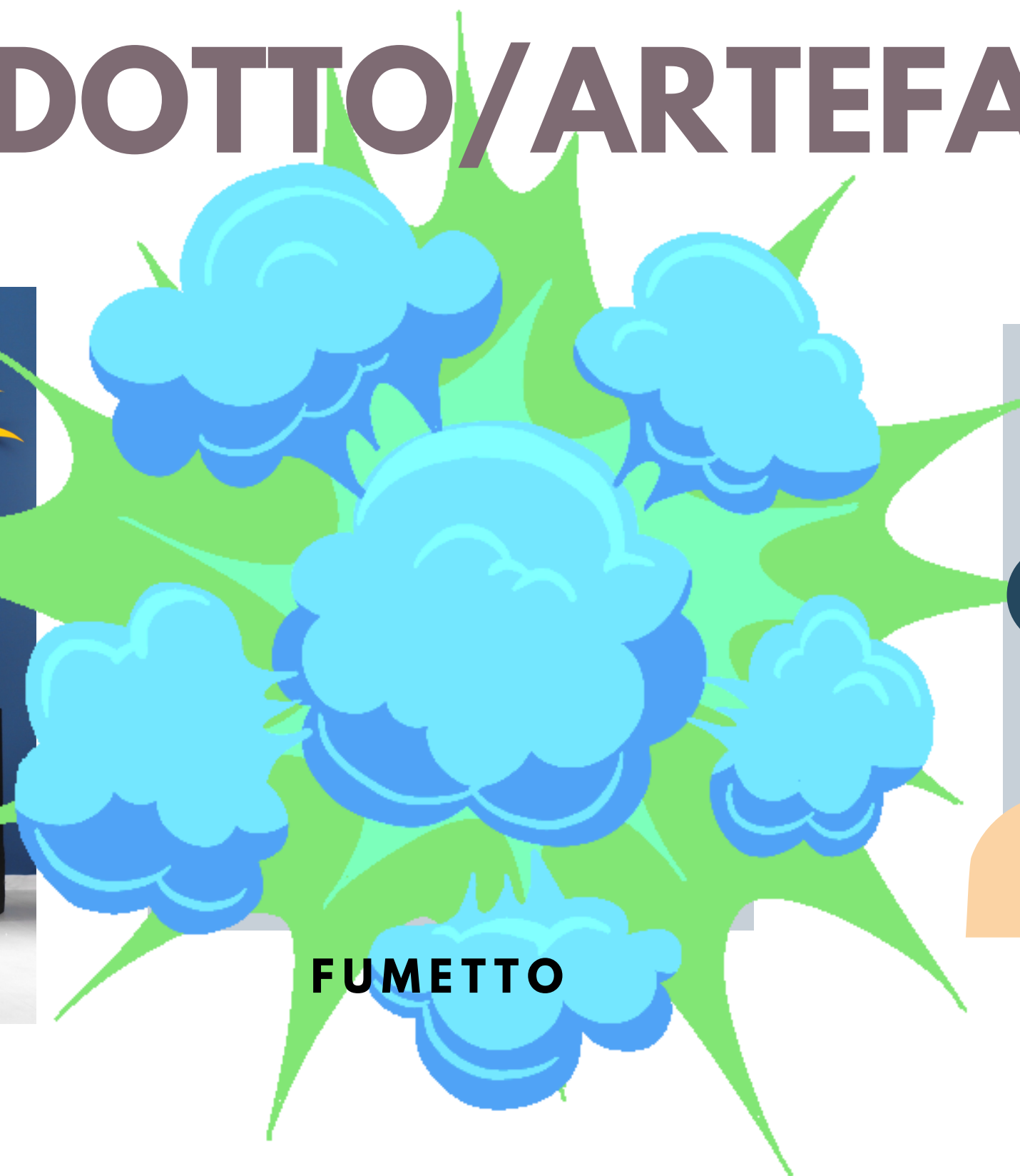


CONDIVISIONE
Il prodotto finale
è utile per la
disseminazione
della buona
pratica

PRODOTTO/ARTEFATTO



**VIDEO STOP
MOTION**



FUMETTO

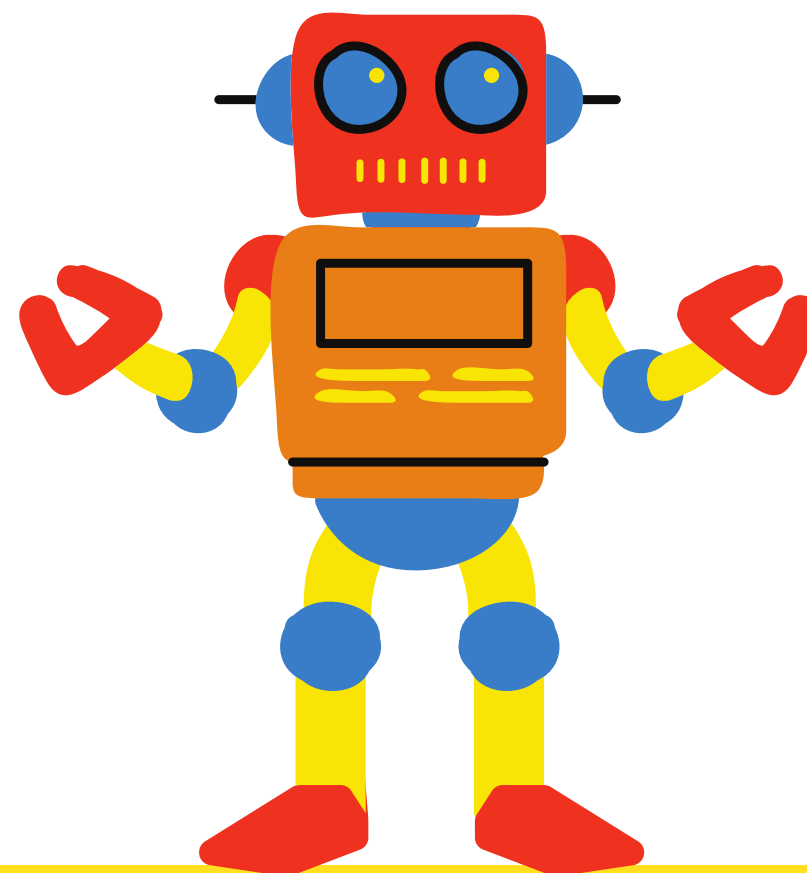


PODCAST

PERCHE'



COMPETENZA DIGITALE



COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA



IMPARARE A IMPARARE



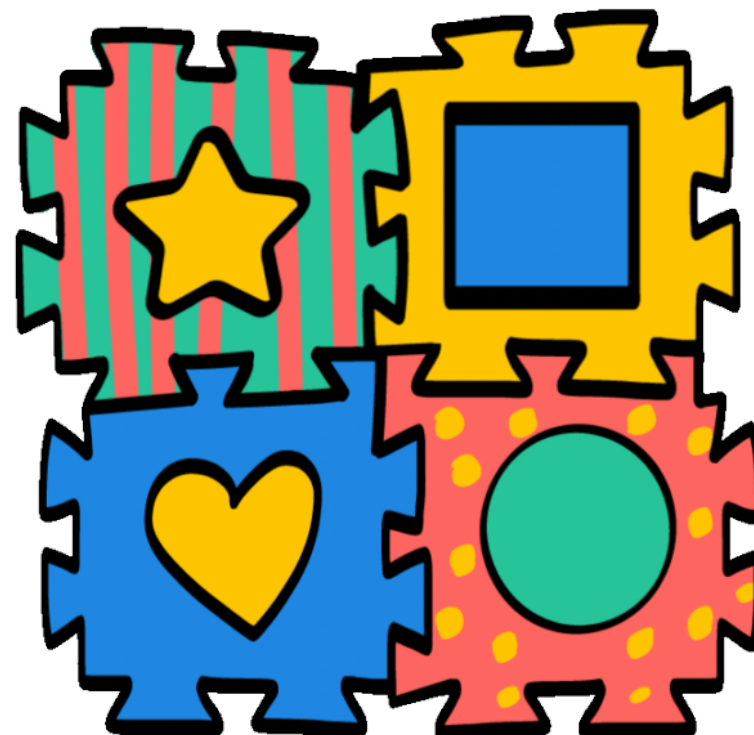
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE



PERCHE'



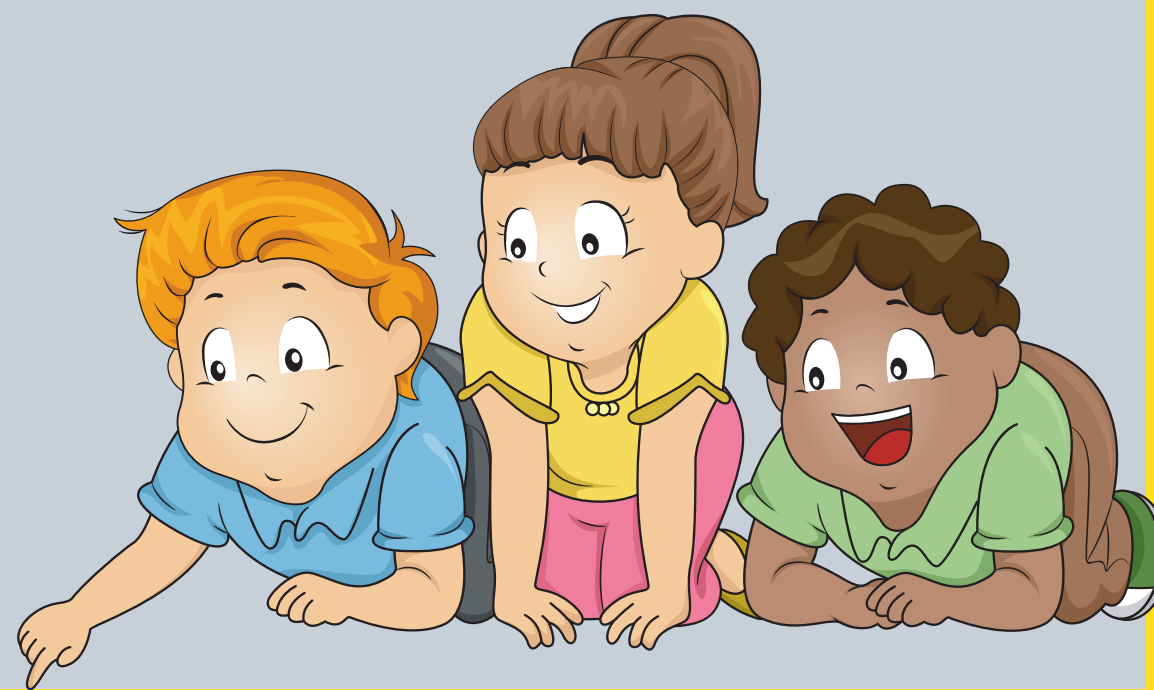
PARTECIPAZIONE,
COLLABORAZIONE E
SOLIDARIETÀ



RISPETTO DI REGOLE,
PATTI E AMBIENTI



PENSIERO PROBLEMATICO-
CRITICO



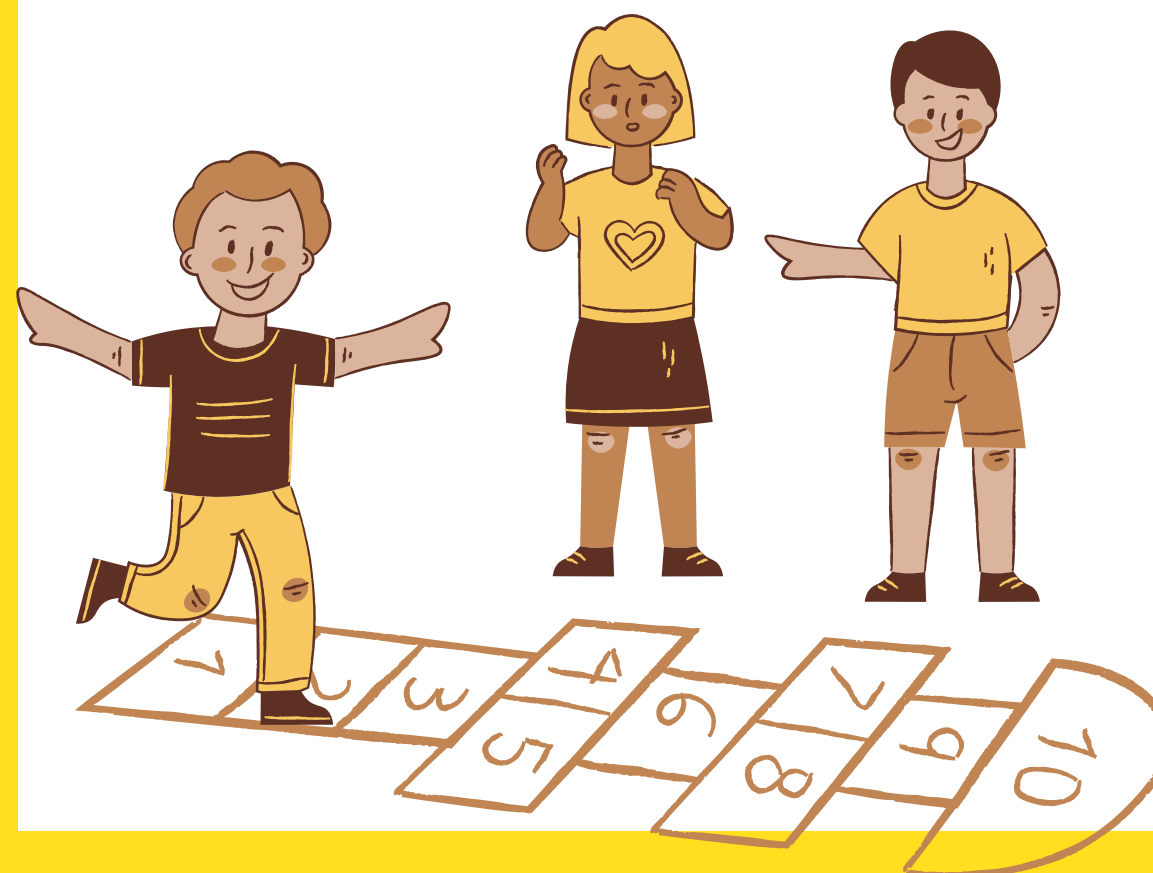
AUTONOMIA



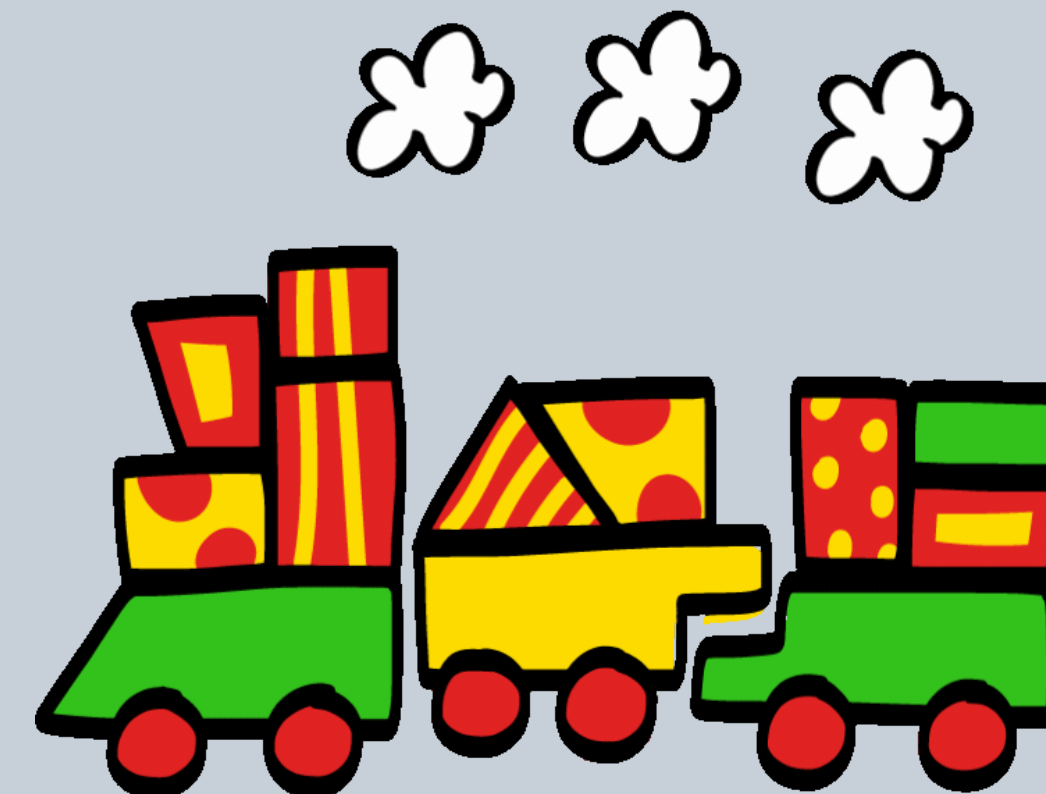
PERCHE'



IL CORPO E IL MOVIMENTO



IMMAGINI, SUONI, COLORI



I DISCORSI E LE PAROLE



IL SÉ E L'ALTRO E LA CONOSCENZA DEL MONDO



Project Plan

PER TUTTI I DETTAGLI CONSULTARE...



□ Équipe
□ Formative
□ Territoriali

Project plan **“Ciclo, riciclo e ora te lo dico”**

Modulo **STORYTELLING**

INFANZIA

*Quella che segue è una proposta a titolo esemplificativo e non esaustiva,
di un'attività di progettazione ispirata alla metodologia della gamification*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Perché proporre in classe un'attività che implementi la metodologia

- facilita l'apprendimento
- stimola la creatività e la partecipazione
- aumenta l'autostima e la motivazione
- favorisce l'inclusione
- consente di segmentare il contenuto in vari livelli
- agisce sulla competenza emotiva



DESCRIZIONE

3.2 Progettazione didattica ispirata allo Storytelling

Una proposta di attività per la SCUOLA PRIMARIA

"Una storia sott'acqua"

A cura di:

Samanta Parise, EFT Veneto

Brigida Clemente, EFT Puglia

Alessia Mandato, EFT Puglia

Maurizio Tulliani, EFT Toscana

Simonetta Siega, EFT Piemonte

Vincenza Leone, EFT Lombardia

Immacolata Troiano, EFT Campania

Maria Cristina Bevilacqua, EFT Lazio



Sviluppare il senso critico e l'attenzione ai comportamenti virtuosi attraverso la narrazione e la costruzione di senso.



**Realizzare una
narrazione digitale
per sviluppare la
consapevolezza
dell'importanza dei
nostri comportamenti
a tutela di un bene
prezioso come è il
mare.**



PAROLE CHIAVE

Rispetto

Creatività

Racconto

Fantasia

Sostenibilità

STEP by STEP

DIGITAL STORYTELLING

1

2

3

4

5

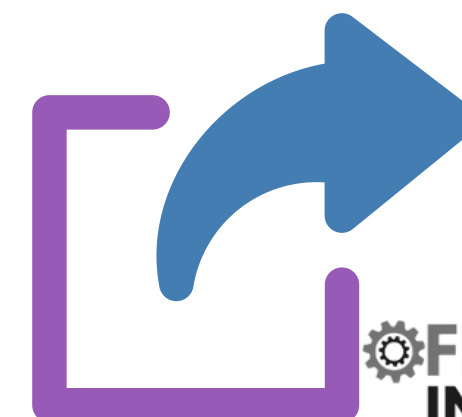
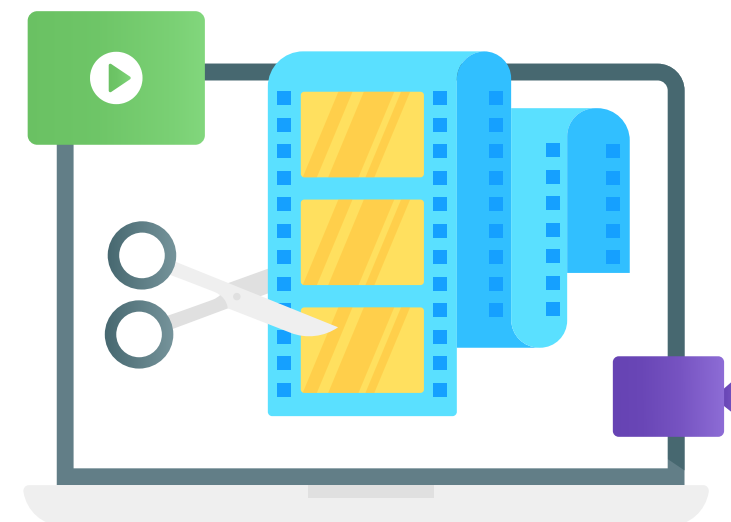
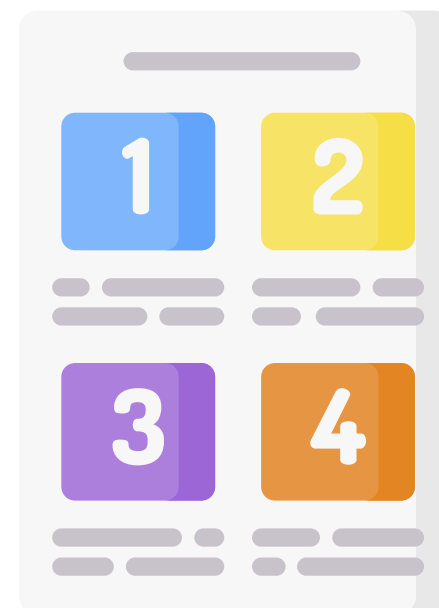
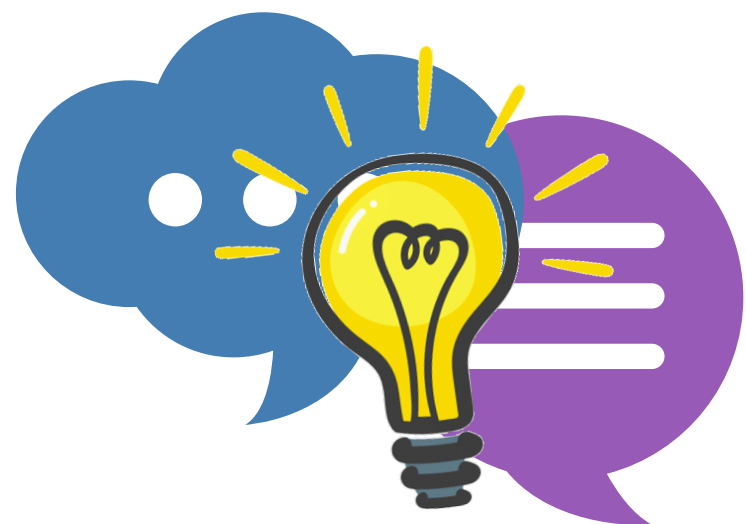
RACCOGLIERE
LE IDEE

SCEGLIERE IL
FORMAT E APP

CREARE LO
STORYBOARD

CONFEZIONARE
IL PRODOTTO

CONDIVIDERE IL
PRODOTTO



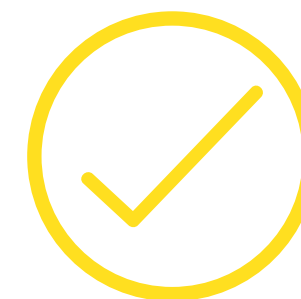


1. RACCOGLIERE LE IDEE



IL DOCENTE

Introduce l'argomento
Spiega l'attività da
svolgere



LO STUDENTE

Guarda, ascolta,
interagisce,
condivide le proprie
idee, sperimenta e
decide



2. SCEGLIERE IL FORMAT E LE APP



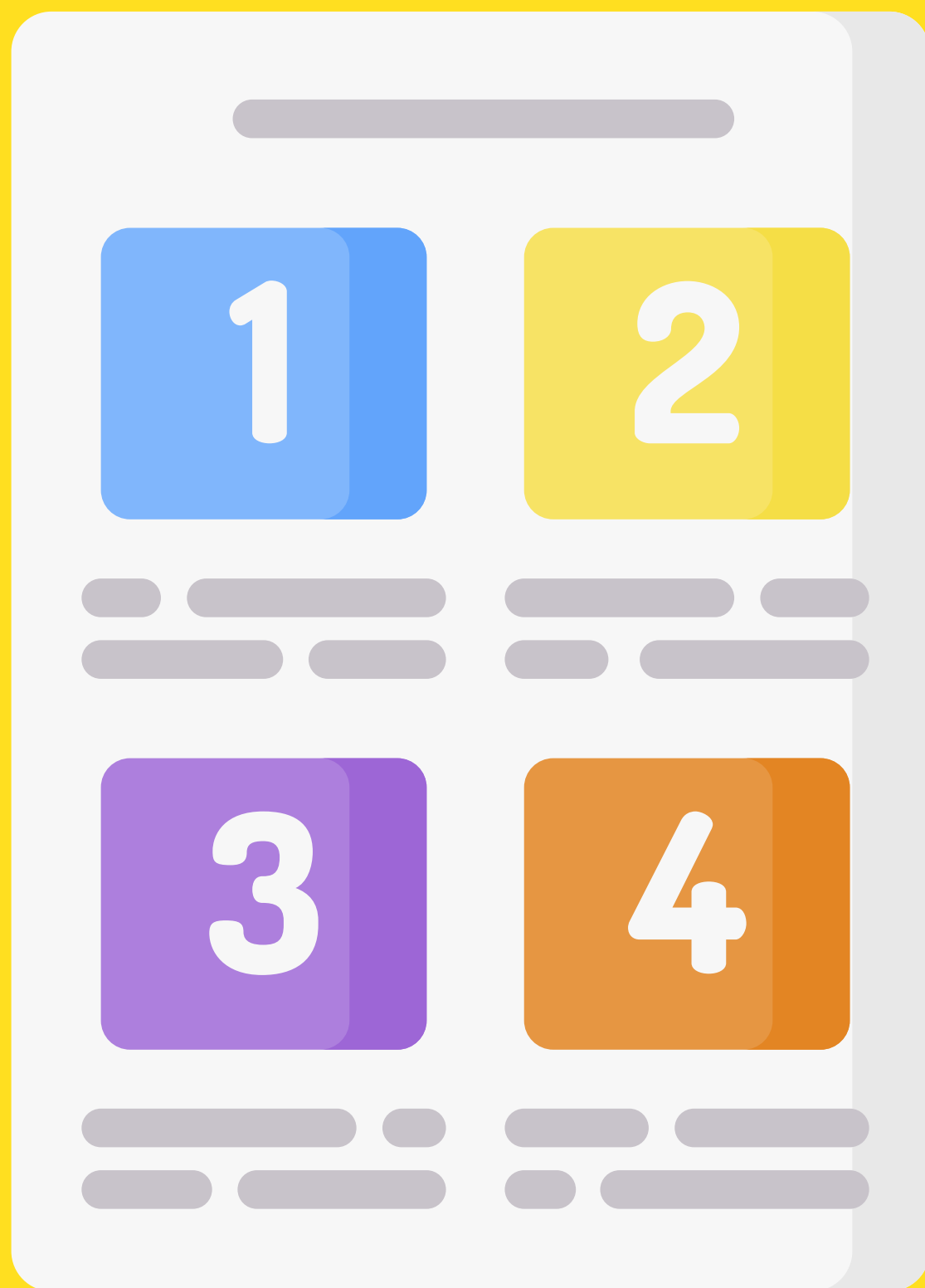
IL DOCENTE

Fornisce indicazioni
sullo strumento e
app da utilizzare per
sviluppare la
narrazione



LO STUDENTE

Sperimenta l'uso
delle app



3. CREARE LO STORYBOARD



IL DOCENTE

Fornisce il modello per lo Storyboard e spiega come elaborare la narrazione.

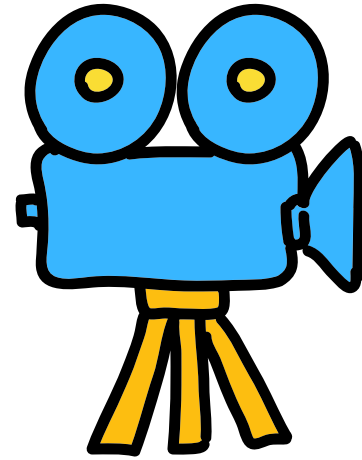


LO STUDENTE

Scrive i testi della narrazione anche utilizzando, per esempio, un dado con le facce disegnate come aiuto-ispirazione a sviluppare la storia.



VIDEO



FUMETTO

PODCAST



4. CONFEZIONARE IL PRODOTTO



IL DOCENTE

Supporta la
realizzazione del
prodotto digitale



LO STUDENTE

Realizza il prodotto
digitale



5. CONDIVIDERE IL PRODOTTO



IL DOCENTE

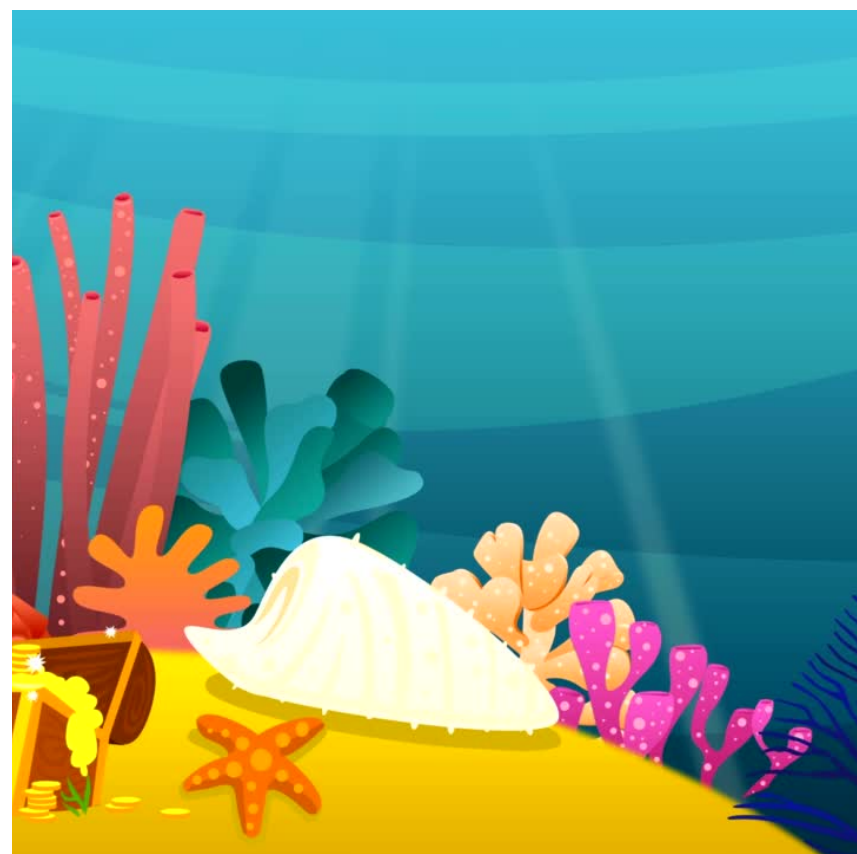
Guarda i prodotti
degli studenti e
fornisce un feedback



LO STUDENTE

Condivide il
prodotto nel contesto
classe con il docente
e gli altri gruppi di
compagni

PRODOTTO/ARTEFATTO



CARTONE ANIMATO



FUMETTO



PODCAST

PERCHÉ: COMPETENZE EUROPEE

COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA



COMPETENZA DIGITALE



IMPARARE A IMPARARE



COMPETENZA SOCIALE E CIVICA IN MATERIA DI CITTADINANZA



Project Plan

PER TUTTI I DETTAGLI CONSULTARE...



Project plan Una storia sott'acqua

Modulo STORYTELLING

PRIMARIA

*Quella che segue è una proposta a titolo esemplificativo e non esaustiva,
di un'attività di progettazione ispirata alla metodologia della gamification*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Perché proporre in classe un'attività che implementi la metodologia

- facilita l'apprendimento
- stimola la creatività e la partecipazione
- aumenta l'autostima e la motivazione
- favorisce l'inclusione
- consente di segmentare il contenuto in vari livelli
- agisce sulla competenza emotiva



DESCRIZIONE



