

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

### Modulo **STORYTEL**

<b>A</b>	zagomc@virgilio.it
<b>Cc</b>	
<b>Ccn</b>	
<b>Oggetto</b>	progettazione sul riciclo

LING

INFANZIA

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

## 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

Attraverso la metodologia dello storytelling i bambini vengono coinvolti in un percorso di apprendimento transdisciplinare. Partendo dall'Agenda dell'ONU che ha fissato i 17 obiettivi da perseguire entro il 2030, si integrano le attività di tipo analogico con quelle digitali con l'obiettivo di facilitare l'alfabetizzazione ai linguaggi medialti aumentando il senso di consapevolezza del bene comune, motivazione e autostima in un'ottica inclusiva. Elaboreranno una narrazione digitale utilizzando il coding.

Il Focus sarà il Goal 12 dell'agenda 2030 (consumo e produzione responsabili) che promuove l'attuazione del programma decennale dell'ONU per un modello di consumo e di produzione sostenibile. Gli obiettivi non riguardano solo la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, ma anche la costruzione di ambienti di vita, di città, la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali

delle persone, primi fra tutti la salute, il benessere psico- fisico, la sicurezza alimentare, l'uguaglianza tra soggetti, il lavoro dignitoso, un'istruzione di qualità, la tutela dei patrimoni materiali e immateriali delle comunità.

	Riferimento a Unità e paragrafi del MOOC	DOCENTE/I	STUDENTE - GRUPPO/I	TEMPI
--	--	-----------	---------------------	-------

## FASE PREPARATORIA

### Video passo passo

1. Mostra un breve Cortometraggio
2. Legge un albo illustrato
3. Anima un Brainstorming - circle time
4. Propone un Quiz
5. Introduce l'argomento dell'Agenda 2030 (Savethechildren) e obiettivo specifico Goal 12
6. Presenta le Beebot e spiega l'attività da svolgere (usare le Bee bot per costruire una storia)
7. Fornisce indicazioni su come programmare il codice e illustra le funzioni della Bee bot

1. Guarda con interesse
2. Ascolta con attenzione
3. Partecipa attivamente con le proprie idee - riflessioni
4. Risponde alle domande stimolo del docente
5. Ascolta e partecipa
6. Scopre un nuovo strumento e immagina il proprio ruolo
7. Ascolta e sperimenta l'uso delle Beebot

## ATTIVITÀ

1. Divide in gruppi 4/6 studenti
2. Mostra il modello di **personaggi** da costruire e supporta nella creazione
3. Mostra gli **scenari** (tappetino) da realizzare per la narrazione
4. Mostra il modello comune per lo [Storyboard](#) e guida l'elaborazione della narrazione
5. Supporta la programmazione del codice per realizzare il percorso
6. Documenta l'attività con foto e video
7. Mostra le narrazioni realizzate per una condivisione tra i gruppi

1. Vanno nei relativi gruppi
2. Creano il personaggi della narrazione con materiali di riciclo
3. Disegnano le immagini dello scenario per la narrazione
4. Contribuiscono oralmente alla elaborazione dei testi e disegnano nello storyboard
5. Sperimentano la programmazione del codice e realizzano il percorso
6. Sviluppano la narrazione usando le Beebot nello scenario
7. Condividono il prodotto nel contesto classe con gli altri gruppi

<b>RICADUTA DIDATTICA</b>	<b>Unità 1 Paragrafo 1.3</b>	<p>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.</p> <p>Quando la scrittura a più mani, in modalità analogica diventa digitale, il passaggio al Digital Storytelling risulta essere un processo più che naturale.</p>
<b>SETTING D'AULA</b>	<b>Unità 1 Paragrafo 1.4.1</b>	<p>Tutte le attività prevedono collaborazione tra gli studenti, pertanto nella fase iniziale il circle time/brainstorming comporterà in linea di massima la disposizione di tutto il gruppo classe in cerchio la fase del cooperative learning comporterà una predisposizione dell'aula con i banchi e le sedie disposte a formare gruppi da 4 o da 5 alunni.</p>

<b>VALUTAZIONE</b>	<b>Unità 1 Paragrafo 1.5</b>	<a href="#"><u>Vademecum</u></a>
<b>DOCUMENTAZIONE</b>	Come documentare l'esperienza	<p>Il docente documenterà tutte le fasi attraverso raccolta fotografica e video dei momenti significativi e dei prodotti realizzati. Procederà poi alla creazione di un prodotto breve di pochi minuti (max 2) da poter condividere con la scuola e le famiglie (previa raccolta delle liberatorie per l'uso di foto, video e audio).</p>

## APPROFONDIMENT

0

### Unità 2

#### Paragrafo 2.3

#### sitografia

1 fumetti con presentazioni

(<https://davidetonioli.wordpress.com/2018/06/26/creare-un-fumetto-con-google-slides/> ),

1 con bookcreator: <https://bookcreator.com/resources-for-teachers/>

1min con il repository di risorse open: <https://it.padlet.com/pielab/risorselibere>

1 risorse ARVizzari:

<https://www.google.com/url?q=http://www.pnsdsardegna.eu/blog/2016/08/03/storytelling-step-by-step/&sa=D&source=editors&ust=1647867876728187&usg=AOvVaw1Mo6tH3Q1NOYy2U8eidA6h>

1 altra risorsa in bibliografia: <https://www.policultura.it/premiazione/finalisti/>





## *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*

#### **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**

*Gli studenti, attraverso la metodologia dello storytelling, svilupperanno senso critico e attenzione ai comportamenti virtuosi attraverso la narrazione e la costruzione di senso. Elaboreranno una narrazione digitale utilizzando il gioco del lancio del dado.*

*Il Focus sarà l'**Agenda 2030 dell'ONU** che ha fissato i 17 obiettivi da perseguire entro il 2030 a salvaguardia della convivenza e dello sviluppo sostenibile. Gli obiettivi non riguardano solo la salvaguardia dell'ambiente e delle risorse naturali, ma anche la costruzione di ambienti di vita, di città, la scelta di modi di vivere inclusivi e rispettosi dei diritti fondamentali delle persone, primi fra tutti la salute, il benessere psico-fisico, la sicurezza alimentare, l'uguaglianza tra soggetti, il lavoro dignitoso, un'istruzione di qualità, la tutela dei patrimoni materiali e immateriali delle comunità.*

*In particolare ci occuperemo dell'obiettivo #14 per sviluppare la consapevolezza dell'importanza dei nostri comportamenti a tutela di un bene prezioso come è il mare:*

**“Goal 14:** *Salvaguardare gli oceani, i mari e le risorse marine per un loro sviluppo sostenibile.*

*La conservazione e lo sfruttamento sostenibile degli oceani, dei mari e di tutte quelle risorse al loro interno sono importanti per la nostra vita: la riduzione dell'inquinamento marino, così come una gestione sostenibile dell'ecosistema e una protezione dell'ambiente subacqueo sono obiettivi necessari per salvaguardare la nostra salute”.*

	Riferimento a Unità e paragrafi del MOOC	DOCENTE/I	STUDENTE - GRUPPO/I	TEMPI
--	--	-----------	---------------------	-------

<p><b>FASE PREPARATORIA</b></p>	<p>Video passo passo</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mostra un breve Cortometraggio</li> <li>2. Legge un albo illustrato</li> <li>3. Anima un Brainstorming - circle time (Popplet, Jamboard...)</li> <li>4. Propone un Quiz (Kahoot-Quizziz...)</li> <li>5. Introduce l'argomento dell'Agenda 2030 (Savethechildren) e obiettivo specifico Goal 14</li> <li>6. Spiega l'attività da svolgere (giocare al lancio del dado per costruire una storia)</li> <li>7. Fornisce indicazioni su come costruire materialmente il dado: stimoli visivi per la creazione delle immagini che costituiranno le facce del dado</li> <li>8. Illustra le funzioni delle app che saranno usate per lo storytelling</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guarda con interesse</li> <li>2. Ascolta con attenzione</li> <li>3. Partecipa attivamente con le proprie idee -riflessioni</li> <li>4. Risponde alle domande</li> <li>5. Ascolta e prende appunti</li> <li>6. Decide il proprio ruolo</li> <li>7. Guarda e interagisce</li> <li>8. Ascolta e sperimenta l'uso delle app</li> </ol>	<p>2 ore</p>
-------------------------------------	--------------------------	---	--	--------------

ATTIVITÀ		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Divide in gruppi 4/6 studenti</li> <li>2. Mostra il modello di dado</li> <li>3. Fornisce il modello per lo <a href="#">Storyboard</a> e spiega come elaborare la narrazione</li> <li>4. Fornisce indicazioni sullo strumento da utilizzare per sviluppare la narrazione</li> <li>5. Supporta la realizzazione del prodotto digitale</li> <li>6. Guarda i prodotti degli studenti e fornisce un feedback</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vanno nei relativi gruppi</li> <li>2. Creano il dado (disegnano a mano)</li> <li>3. Giocano al lancio del dado e scrivono i testi della narrazione</li> <li>4. Sviluppano la narrazione utilizzando le app</li> <li>5. Realizzano il prodotto digitale</li> <li>6. Condividono il prodotto nel contesto classe con gli altri gruppi</li> </ol>	4 ore
RICADUTA DIDATTICA	Unità 1 Paragrafo 1.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Obiettivi formativi e ricadute sugli apprendimenti</b></li> <li>• <b>Consapevolezza delle espressione culturale e adeguato utilizzo del registro stilistico e linguistico</b></li> <li>• <b>Il digital storytelling per l'inclusione</b></li> <li>• <b>La narrazione digitale come strumento di Media Literacy</b></li> </ul>		

<b>SETTING D'AULA</b>	<b>Unità 1</b> <b>Paragrafo 1.4.1</b>	<p>Tutte le attività prevedono collaborazione tra gli studenti, pertanto nella fase iniziale il circle time comporterà in linea di massima la disposizione di tutto il gruppo classe in cerchio la fase del cooperative learning comporterà una predisposizione dell'aula con i banchi e le sedie disposte a formare gruppi da 4 o da 5 alunni.</p> <p><b>Aule Tematiche e Immersive T.I.L</b>  <b>Classe fluida e liquida</b></p>
<b>TOOL</b>	<b>Unità 2</b> <b>Paragrafo 2.1</b> <b>Paragrafo 2.2</b>	Ogni applicativo off-line on-line e web based che consenta il trattamento di immagini digitali, digitalizzazione e modificazione di suoni, testi e immagini.
<b>VALUTAZIONE</b>	<b>Unità 1</b> <b>Paragrafo 1.5</b>	<a href="#"><u>Vademecum</u></a>
<b>DOCUMENTAZIONE</b>	Come documentare l'esperienza	Il docente documenterà tutte le fasi attraverso raccolta fotografica e video dei momenti significativi e dei prodotti realizzati. Procederà poi alla creazione di un prodotto breve di pochi minuti (max 2) da poter condividere con la scuola e le famiglie (previa raccolta delle

		liberatorie per l'uso di foto, video e audio).
<b>APPROFONDIMENT O</b>	<b>Unità 2</b> <b>Paragrafo 2.3</b> <b>sitografia</b>	<a href="https://davidetonioli.wordpress.com/2018/06/26/creare-un-fumetto-con-google-slides/">https://davidetonioli.wordpress.com/2018/06/26/creare-un-fumetto-con-google-slides/</a> <a href="https://bookcreator.com/resources-for-teachers/">https://bookcreator.com/resources-for-teachers/</a> <a href="https://it.padlet.com/pielab/risorselibere">https://it.padlet.com/pielab/risorselibere</a> <a href="https://www.google.com/url?q=http://www.pnsdsardegna.eu/blog/2016/08/03/storytelling-step-by-step/&amp;sa=D&amp;source=editors&amp;ust=1647867876728187&amp;usg=AOvVaw1Mo6tH3Q1NOYy2U8eidA6h">https://www.google.com/url?q=http://www.pnsdsardegna.eu/blog/2016/08/03/storytelling-step-by-step/&amp;sa=D&amp;source=editors&amp;ust=1647867876728187&amp;usg=AOvVaw1Mo6tH3Q1NOYy2U8eidA6h</a> <a href="https://www.policultura.it/premiazione/finalisti/">https://www.policultura.it/premiazione/finalisti/</a>



# STORYTELLING

## passo passo



Questa infografica è disponibile anche in versione video pillola

N.B. Proposta a titolo esemplificativo e non esaustiva, di un'attività

1

### Raccogliamo le IDEE

Concentriamoci sull'idea  
e scegliamo i destinatari della narrazione, le finalità e gli obiettivi

2

### Pensiamo al FORMAT

Definiamo lo strumento più adatto:

- fumetto, video, infografica, e-book

3

### Ricerchiamo FONTI e RISORSE

Selezioniamo i materiali utili:

- testi, immagini, video

4

### Dedichiamoci alla SCENEGGIATURA

Formiamo i gruppi:  
lavoriamo alla scrittura del testo e alla preparazione dello storyboard

5

### Individuiamo le RISORSE

Scegliamo con cura app, tool  
e tutte le risorse di cui abbiamo bisogno

6

### Confezioniamo il PRODOTTO

A questo punto,  
dedichiamoci alla creazione della nostra narrazione

7

### Presentiamo l'ANTEPRIMA

Facciamo una prova generale:  
raccolgiamo i feedback dai gruppi per perfezionare il prodotto

8

### Condividiamo la NARRAZIONE

Individuiamo il canale adatto per presentare  
e diffondere la versione finale del lavoro

9

### Riflettiamo sull'ATTIVITÀ

Analizziamo processo e prodotto, utilizzando una specifica rubrica

10

### Documentiamo l'ESPERIENZA

Creiamo infine un repository  
per la condivisione delle attività sperimentate





# VADEMECUM

degli strumenti  
di valutazione

 **FFICINE INNOVAMENTI**

 Équipe  
 Formative  
 Territoriali



























## Premessa

La valutazione è coerente con l'offerta formativa delle istituzioni scolastiche, con la personalizzazione dei percorsi e con le Indicazioni Nazionali per il curriculum e le Linee guida di cui ai decreti del Presidente della Repubblica 15 marzo 2010, n. 87, n. 88 e n. 89; è effettuata dai docenti nell'esercizio della propria autonomia professionale, in conformità con i criteri e le modalità definiti dal collegio dei docenti e inseriti nel piano triennale dell'offerta formativa. (art 1 c2 Dlgs n. 62/2017).

La valutazione precede, accompagna e segue i percorsi curricolari. Attiva le azioni da intraprendere, regola quelle avviate, promuove il bilancio critico su quelle condotte a termine. Assume una preminente funzione formativa, di accompagnamento dei processi di apprendimento e di stimolo al miglioramento continuo." "La valutazione ha per oggetto il processo formativo e i risultati di apprendimento delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti delle istituzioni scolastiche del sistema nazionale di istruzione e formazione, ha finalità formativa ed educativa e concorre al miglioramento degli apprendimenti e al successo formativo degli stessi, documenta lo sviluppo dell'identità personale e promuove la autovalutazione di ciascuno in relazione alle acquisizioni di conoscenze, abilità e competenze. (Indicazioni nazionali per il curriculum, 2012).

## Scarica gli strumenti di valutazione

	RUBRICA DI PROCESSO	RUBRICA DI PRODOTTO	SMART FEEDBACK	AUTOVALUTAZIONE METACOGNITIVA	CHECK LIST	DIARIO DI BORDO
INFANZIA						 INDIVIDUALE  GRUPPO
PRIMARIA						 INDIVIDUALE  GRUPPO
SECONDARIA 1°G						 INDIVIDUALE  GRUPPO
SECONDARIA 2°G						 INDIVIDUALE  GRUPPO
CPIA						 INDIVIDUALE  GRUPPO

## Fonti

Nelle rubriche e nelle griglie che abbiamo predisposto a titolo esemplificativo, indicatori, descrittori e livelli, individuati a partire dai seguenti framework di riferimento:

[Digcomp 2.2 \(Competenze Digitali\)](#)

[Competenze chiave europee per l'apprendimento permanente \(Soft Skills \)](#)

[Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione](#)

[Indicazioni Nazionali per i Percorsi Liceali](#)

[Linee guida per gli istituti tecnici e professionali](#)

Sono puramente orientativi e possono essere personalizzati e adattati ai contesti di applicazione.