

<p>Ambito dell'iniziativa formativa</p>	<p>COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO</p>
<p>Titolo dell'iniziativa formativa</p>	<p>Digital Storytelling Percorsi narrativi con strumenti digitali</p>
<p>Obiettivi</p>	<p><i>Raccontare significa fare un gioco attraverso il quale si impara a dar senso alla immensità delle cose che sono accadute e accadono e accadranno nel mondo reale. (Eco)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Che cosa è il DST (Digital StoryTelling) e perché è trasversale ad ogni disciplina? 2. Quali sono i vantaggi dell'introduzione del DST nella prassi didattica per l'acquisizione di capacità narrative e comunicative? 3. Come sviluppa la capacità di riflessione, sintesi e di partecipazione l'uso del DST? <p>I docenti imparano a costruire narrazioni che riguardano le loro discipline, con facili strumenti digitali gratuiti.</p> <p>L'introduzione del DST -a partire dalla scuola di infanzia, poi in quella primaria e secondaria- consente di creare prodotti di sintesi ad alto valore informativo e comunicativo, che insegna all'alunno ad utilizzare strumenti di comunicazione digitale efficaci ed al docente di costruire una documentazione della propria attività in classe, da poter condividere con colleghi o genitori.</p> <p>L'obiettivo del progetto DST è fornire agli insegnanti la capacità di saper scegliere dalla rete o costruire, tramite semplici software, oggetti testuali, immagini, musiche e video che poi comporranno una narrazione digitale.</p> <p>Attraverso lezioni laboratoriali si useranno gli strumenti gratuiti disponibili in rete, costruendo una propria cassetta degli attrezzi, utile per realizzare storie o testi documentativi/argomentativi per qualsiasi disciplina.</p>
<p>Programma</p>	<p>1° INCONTRO (3 ore)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione al DST

- Raccontare storie, dal cartaceo al digitale: tecniche per la costruzione di *testi e racconti*.
- Il recupero dalla rete ed il trattamento del materiale iconico: gestire le *immagini*

Laboratorio:

- *costruiamo un racconto utilizzando alcune tecniche della scrittura: brainstorming, liste, grappoli associativi, 6 cappelli per pensare.*
- *catturiamo e trattiamo le immagini con un software facile e gratuito*

2° INCONTRO (3 ore)

- L'importanza della costruzione preliminare di uno storyboard
- Saper utilizzare gli strumenti di ricerca della rete per il recupero ed il trattamento del materiale multimediale: gestire *audio e video*

Laboratorio:

La cassetta degli attrezzi:

- *individuamo musiche e file sonori da siti web gratuiti e legali*
- *individuamo file video e clip da siti web gratuiti e legali*

3° INCONTRO (3 ore)

- Dalla stampa al digitale
- Formati e caratteristiche dell'ebook
- I diversi modi di realizzare un ebook online

Laboratorio:

- *uso di software gratuito online per rappresentare una storia o racconto creando un ebook online*

4° INCONTRO (3 ore)

- L'ebook come strumento di documentazione didattica

Laboratorio:

- *usiamo specifico software gratuito online per la rappresentazione di testi argomentativi o di documentazione (con quiz di verifica) creando un ebook online*

5° INCONTRO (3 ore)

- Narrare e/o documentare attività didattiche
- La comunicazione attraverso la costruzione di videoclip

Laboratorio:

	<p>➤ <i>usiamo un software di montaggio audio-video per creare un prodotto multimediale al fine di comunicare all'esterno (scuola-territorio, scuola-famiglia)</i></p> <p>6° INCONTRO (3 ore)</p> <ul style="list-style-type: none"> • DST e Coding • Costruire storie digitali tramite la programmazione visuale <p><i>Laboratorio:</i></p> <p>➤ <i>usiamo la piattaforma di Code.org per costruire storie online.</i></p>
Svolgimento	a.s. 2019/2020
Sedi	Istituti scolastici
Durata (ore)	18 ore
Destinatari	Docenti di ogni ordine e grado.
Costo a carico dei destinatari	120 euro.
Metodologie	<p>Aula – Lezioni frontali Aula – Lavori di Gruppo con uso di PC Rete – Materiali e documentazione in ambiente online condiviso</p> <p><i>Per tutti gli incontri è necessario che ciascun partecipante abbia a disposizione o con sé un PC collegato in Internet per poter partecipare attivamente alla formazione.</i></p>
Materiali e tecnologie usati	Videoproiettore, PC, Video, software didattico.
Tipologie verifiche finali	Questionario di gradimento.

<p>Mappatura delle competenze</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire le potenzialità pedagogiche dello storytelling digitale; • Acquisire capacità di proporre strategie di apprendimento che comportino il coinvolgimento, la riflessione per un apprendimento profondo, l'integrazione della tecnologia nell'area disciplinare, un apprendimento basato su un progetto • Imparare tecniche e tecnologie da adoperare in contesti diversi; • Saper progettare e realizzare narrazioni e/o documentazioni tramite un'attività laboratoriale interdisciplinare di DST; • Costruire e/o scegliere situazioni-problemi da voler comunicare ad altri utilizzando strumenti multimediali; • Saper usare una comunicazione chiara e sintetica.
<p>Direttore responsabile</p>	<p>Dott. Marcello Adduci (formatore MIUR Ambiti 29 e 30) <i>Collaboratore di Sapyent</i> <i>Già responsabile di Sistemi Informatici e di Innovazione tecnologica, Dirigente Settore Istruzione c/o Comune di Pavia</i></p>
<p>Relatori/formatori/facilitatori</p>	<p>Dott. Marcello Adduci (formatore MIUR Ambiti 29 e 30).</p>