



1. Descrizione della proposta progettuale

L'idea progettuale si innesta in un contesto scolastico già predisposto al superamento del tradizionale approccio scolastico basato sulla lezione frontale, grazie a precedenti esperienze, fondate su percorsi di apprendimento stimolanti, collaborativi e tesi a sviluppare creazioni originali di idee e concetti che sviluppino nuove competenze.

L'**idea** quindi si concretizza nel **Digital Storytelling (DST)**, una strategia metodologica che richiede un atteggiamento riflessivo sulle pratiche di utilizzo dei media e include caratteristiche come: la narrazione, la socialità e l'emozionalità.

Il nostro **STORYLAB** si configura anche come lab-maker che si integra ad altri ambienti pre-esistenti dedicati alla produzione musicale di tipo strumentale e corale e al laboratorio video e teatrale. Narrazione, musica ed attività espressive insieme concorrono alla creazione di storie originali e auto-prodotte dagli allievi che convergono in conoscenze disciplinari e sociali. Si creeranno storie da condividere come buone pratiche in una sorta di biblioteca attiva dove gli alunni sono gli autori. A sostegno di ciò, come le nuove teorie del e-Learning affermano che gli studenti apprendono meglio quando hanno modo di costruire modelli mentali verbali e visivi e di fare delle connessioni tra loro (Mayer, 2001).

2. Design delle competenze attese

Il progetto prevede:

- L'introduzione di approcci operativi più strategici rispetto alla tradizionale lezione, tesi a stimolare la curiosità e mantenere a lungo il livello di motivazione allo studio;
- La previsione dell'uso didattico del DST come integrazione interdisciplinare, comprendendo che ogni disciplina contribuisce a beneficio di tutte le altre;
- Lo sviluppo di un apprendimento significativo e situato, secondo una filosofia orientata al successo formativo e ad un approccio metacognitivo.

Competenze attese:

- Progettuali, per organizzare il proprio apprendimento tra creatività e manualità (convertire idee in manufatti), gestendo esperienze simulate e, sperimentando e reinventando il proprio percorso formativo;
- metodologiche e tecnologiche, attraverso dinamiche cooperative e collaborative, per gruppi orizzontali e verticali (primaria e infanzia);
- linguistico-espressive (umanistici e/o numerici) per produrre materiali multimediali interattivi in specifici ambiti del sapere, senza trascurare un prodotto finale concreto per la motivazione e l'autovalutazione.

3. Progettazione partecipata (coinvolgimento della comunità scolastica e di eventuali partner coinvolti nella progettazione a favore delle concrete esigenze della scuola)

Al fine di coinvolgere tutta la comunità scolastica sono stati previsti incontri per la proposta "Atelier". Un incontro ha coinvolto lo staff dirigenziale, insegnanti della Scuola dell'infanzia e una componente di genitori allargata (incontro dell'8/04/16) al fine di coinvolgerli nella scelta dell'idea progettuale per comprenderne l'importanza e il relativo utilizzo. Ai fini di una condivisione più ampia e una progettazione consapevole ed efficace, nel Collegio dei docenti (punto 3 all'o.d.g. dell'incontro dell'11/04/16), è stata prevista la scelta tematica e la proposta delle configurazioni tecniche dello **STORYLAB**.

Gli incontri hanno fornito una visione chiara e completa alla comunità, visionando prodotti–esempio per comprendere il valore didattico e pedagogico dello **Storytelling**. Lo spazio pensato ha come sfondo integratore la narrazione, ma è orientato al lavoro con i media e non, caratterizzato da modalità multiforme nel campo disciplinare prevedendo anche attività come il coding attraverso l'uso di Scratch per creare storie o educational games; il Serious play, lo Storytelling creato con i mattoncini LEGO e un'applicazione di editing digitale; l'uso di disegni creati da bambini o oggetti tridimensionali creati col pongo o plastilina da animare attraverso la tecnica dello stop motion, nonché attività correlate al laboratorio sulle emozioni e al narrativo-teatrale recitato o fotografato, (riprese video, elaborazioni di storie fotografiche al pc, ...).

4. Coerenza con il piano dell'offerta formativa e impatto atteso sull'attività didattica e sulla dispersione scolastica - Max 1000 caratteri

Il progetto pur riferendosi alla creazione di un solo Atelier consente comunque a tutti gli alunni distribuiti nei diversi plessi (più di 1000 tra Infanzia e Primaria) di usufruire delle strumentazioni che configureranno lo **STORYLAB, consentendo, come previsto dal nostro POF, di favorire l'aumento del livello di competenze** degli studenti e un uso più intenso ed agevole delle nuove tecnologie da parte del personale docente, per sperimentare soluzioni didattiche innovative e coinvolgenti sul piano cognitivo e motivazionale, evitando abbandoni scolastici. Tutto ciò è consentito grazie all'idea di un laboratorio a bassa specializzazione e alta flessibilità.

La nostra scuola si è da sempre attivata per fronteggiare l'abbandono e l'insuccesso scolastico, partecipando a progetti regionali e adottando **strategie che privilegino la qualità della didattica proprio attraverso attività laboratoriali**. La logica complessiva è quella di lavorare nella direzione di un miglioramento continuo del grado di **inclusione** e di una **progettazione funzionale alle esigenze concrete degli alunni**. La prevenzione della dispersione scolastica si pone allora come indicatore della qualità del nostro sistema formativo e pone l'accento sul valore del ruolo didattico, ricercando sempre risposte e interventi adeguati attraverso la **Creazione di ambienti utili** alla promozione di competenze (postazioni dedicate per la produzione, fruizione e condivisione di prodotti multimediali).

5. Allestimento degli spazi

Lo spazio fisico dell'Atelier che si allestirà ha un'ampiezza pari a circa 20mq. E' ben arieggiato, dotato di due ampie finestre e non vi sono impedimenti architettonici (quali colonne o intercapedini inutilizzabili). Si presta quindi ad un allestimento flessibile e suddivisibile in aree intercambiabili, soprattutto nell'area centrale, dotandolo di banchi trapezoidali che aiuterebbero a formare configurazioni multiple di gruppi di lavoro (isole da sei componenti per il cooperative, disposizioni a "U" per meeting e condivisioni, tavoli lunghi per lo sviluppo dei manufatti, utili ad accogliere una classe intera). Le aree fisse sarebbero costituite dall'allestimento a parete per la presentazione e la visione (LIM o pannelli interattivi); vi sarebbe poi un'area di condivisione (un laboratorio mobile costituito dal carrello di ricarica dei pc/tablet convertibili) che si potrebbe spostare anche in altre aule per consentire il proseguimento del lavoro mentre l'Atelier è usato per la presentazione. La cattedra è assente; solo un tavolo di lavoro accoglierà il pc desktop usato per la fase di post produzione delle storie e un armadio per la archiviazione/conservazione del materiale prodotto. La stampante multifunzione è finalizzata alla scansione di immagini e disegni e alla stampa di storyboard da progettare a mano.

6. Realizzazione di un progetto che preveda l'impiego di ambienti e dispositivi digitali per l'inclusione o l'integrazione in coerenza con la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità e con la normativa italiana (BES) e con il PAI (Piano annuale per l'inclusività) - direttiva ministeriale 27 dicembre 2012 e circolare ministeriale n. 8 del 2013

L'Atelier, prevedendo il contenimento di un'intera classe, tiene conto delle diversità e si dispone all'inclusione di disabilità o si configura in maniera funzionale all'eterogeneità dalle diverse intelligenze che accoglie. La previsione di strumentazioni hardware e software garantiranno il servizio all'apprendimento e il diritto, per ogni allievo, a trovare la sua dimensione e a dare il contributo personale all'attività laboratoriale che è stata programmata. Chiaramente, l'abilità del docente non come trasmettitore di conoscenze, ma come facilitatore, l'ambiente didattico non pre-organizzato ma come luogo di costruzione della conoscenza e le tecnologie viste come amplificatori della didattica, contribuiranno al successo formativo.

Si integreranno al materiale già esistente:

- tastiere facilitate e trackball per consentire agilmente l'uso delle tecnologie ad alunni con difficoltà motorie;
- l'utilizzo di software free, disponibile in rete, o da acquistare come il kit "LEGO StoryStarter", pensato per essere utilizzato a costruire le loro storie anche a coloro che possono operare manualmente. Esso è corredato da Software StoryVisualizer - Griglie dell'apprendimento basata su obiettivi didattici specifici e proposte di lezione. Inoltre Storyboard that che è un programma facilitato per la costruzione di storyboard se non si hanno particolari abilità nel disegno e nella scrittura.

A.D.
E. Cappelluti