



# “... a tutta velocità”

esempio di UdA\* interdisciplinare e  
laboratoriale narrata con il

digital storytelling



*\* Le UdA si sviluppano in fasi di lavoro, ciascuna delle quali, di fatto, rappresenta un compito significativo nel quale l'alunno agisce comportamenti che rendono evidente la competenza, producono qualcosa, conseguono abilità e conoscenze. (Da Re, 2016)*

# Apprendimento attivo e creativo con il Digital Storytelling

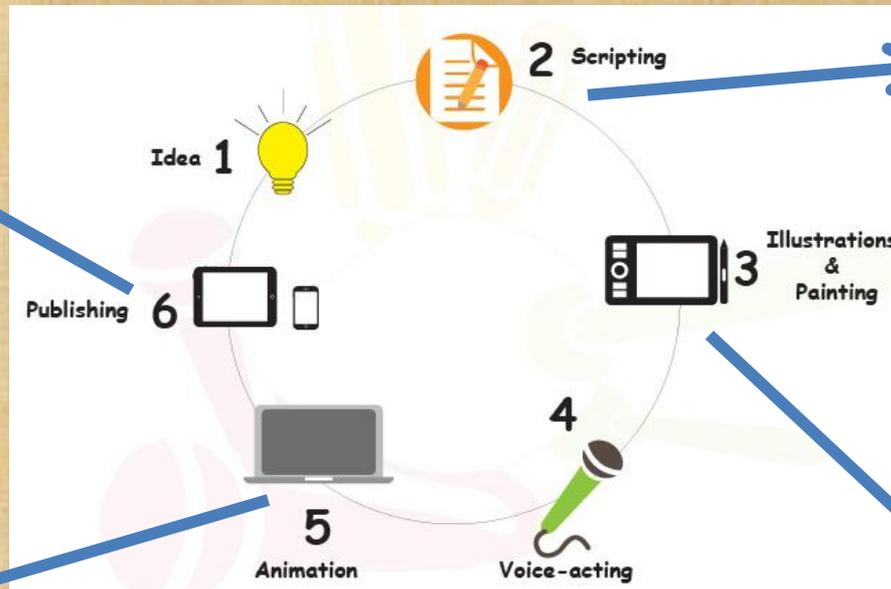
## I ragazzi amano raccontare delle storie!

La **narrazione digitale** può ampliare gli **scenari di apprendimento**, poiché consente ai ragazzi di usare la propria esperienza e creatività per creare prodotti multimediali all'interno del curriculum di studio



# Le fasi del digital storytelling

## e le competenze trasversali inclusive



### Passo 6:

Valutazione finale, riflessione sull'esperienza, per valutarne gli aspetti positivi e negativi e le possibili ricadute.

**(Critical Thinking)**

### Passo 5:

Fusione di testi, immagini, audio e video in un programma di editing multimediale.

**(Problem Solving)**

### Passo 4:

Registrazione del racconto.

**(Cooperative Learning)**

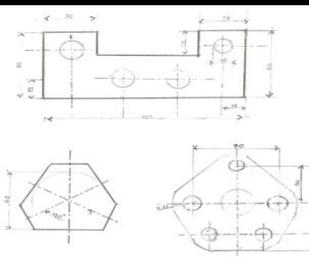
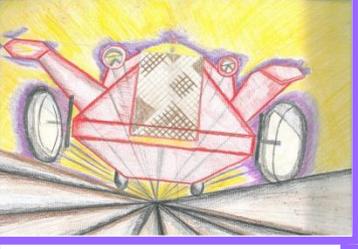
**Passo 1-2:** Scelta di argomento e obiettivo educativo per la storia da creare. Ognuno ha pubblicato in piattaforma una scheda di sintesi della storia.

**(Learning by Doing)**

**Passo 3:** Redazione di uno script efficace e creazione di uno storyboard con immagini scelte.

**(Cooperative Learning)**

SEQUE NZE	DESCRIZIONE SINTETICA ATTIVITA' DIDATTICA	ATTIVITÀ DEL DOCENTE	ATTIVITÀ DELLA CLASSE/DEI GRUPPI/DEI SINGOLI STUDENTI	TECNOLOGIE IMPIEGATE E FUNZIONI HARDWARE. SOFTWARE, ALTRO	EVENTUALI LINK UTILIZZATI e prodotti realizzati
1.	Lezione dialogata <b>(Didattica metacognitiva)</b>	SPIEGAZIONE TRAMITE <b>Mappe concettuali C map -Tools Power Point</b> alla LIM	COLLABORAZIONE ALLA COSTRUZIONE DEI SAPERI; PARTECIPAZIONE CON EVENTUALI INTERVENTI E CONTRIBUTI (risposte orali)	LIM, INTERNET, LIBRO DI TESTO, PACCHETTO OFFICE.	<a href="http://youtu.be/O11N1qMO_tE">Il mito della velocità: http://youtu.be/O1 1N1qMO_tE</a> <a href="http://youtu.be/5nw4g6f8Mlw">Velocità: http://youtu.be/5n w4g6f8Mlw</a>
2.	<b>Didattica laboratoriale</b>	<b>Mediatore e sollecitatore per il potenziamento delle diverse intelligenze</b>	COOPERATIVE LEARNING e PEER TO PEER EDUCATION A COPPIE O A PICCOLI GRUPPI in aula tecnica.	LIBRO DI LABORATORIO file doc e pdf PROIETTATI ALLA LIM; MATERIALE VARIO	
3.	<b>confronto con il territorio:</b> visita didattica guidata al Museo Piaggio di Pontedera (PI)	ORGANIZZAZIONE DELLA VISITA DIDATTICA GUIDATA	LE CLASSI HANNO ASSISTITO ALLA VISITA e ALL' ALLESTIMENTO MUSEALE.	 	
4.	<b>compito di realta' e didattica interdisciplinare</b> creazione di un volantino sulla PIAGGIO in <b>CLIL</b> <b>(appr. integrato di contenuti disc. In lingua)</b>	PRESENTAZIONE ALLA CLASSE DI SOFTWARE GRAFICI FREE, presentazione degli obiettivi e suddivisione della classe in piccoli gruppi di lavoro.	COOPERATIVE LEARNING e PEER TO PEER EDUCATION A COPPIE O A PICCOLI GRUPPI; IDEAZIONE E PROGETTAZIONE GRAFICA  digitalstorytelling	INTERNET, SOFTWARE GRAFICI FREE	

SEQUENZE	DESCRIZIONE SINTETICA ATTIVITA' DIDATTICA	ATTIVITÀ DEL DOCENTE	ATTIVITÀ DELLA CLASSE/DEI GRUPPI/DEI SINGOLI STUDENTI	TECNOLOGIE IMPIEGATE E FUNZIONI HARDWARE. SOFTWARE, ALTRO	EVENTUALI LINK UTILIZZATI e prodotti realizzati
5.	<b>Compito autentico:</b> DISEGNO DAL VERO di pezzi meccanici	Spiegazione del metodo per rilievo dal vero e degli strumenti	DISEGNANO in classe e a casa, individualmente o in piccoli gruppi	Strumenti per il disegno dal vero di piccoli pezzi meccanici.	
6.	<b>Didattica multimediale con la Flipped classroom</b>	Mette on line i contenuti di apprendimento, presenta gli obiettivi e suddivide la classe in piccoli gruppi di lavoro	Iniziale studio individuale a casa dei contenuti e uso creativo di materiali multimediali	Padlet.com  	
7.	Incontro di <b>Educazione alla Cittadinanza</b>	ORGANIZZA INCONTRO CON LA POLIZIA MUNICIPALE DI PRATO sul tema dell'educazione alla sicurezza	PARTECIPAZIONE attiva con interventi e contributi.		
8.	<b>didattica interdisciplinare</b>	Presentazione degli obiettivi ai CDC delle classi coinvolte	COLLABORAZIONE ALLA COSTRUZIONE DEI SAPERI		

SEQUE NZE	DESCRIZIONE SINTETICA ATTIVITA' DIDATTICA	ATTIVITÀ DEL DOCENTE	ATTIVITÀ DELLA CLASSE/DEI GRUPPI/DEI SINGOLI STUDENTI	TECNOLOGIE IMPIEGATE E FUNZIONI HARDWARE. SOFTWARE, ALTRO	EVENTUALI LINK UTILIZZATI e prodotti realizzati
9.	<p><b>Digital story telling a conclusione del multi-disciplinare</b></p> 	<p>Presentazione degli obiettivi e delle fasi (<b>passi 1-6</b>) per la produzione di un valido digital story telling</p>	<p>IDEAZIONE E PROGETTAZIONE del VIDEO con programmi free durante l'orario disciplinare e a casa.</p> <p><b>COOPERATIVE LEARNING e PEER TO PEER EDUCATION</b> in piccoli gruppi.</p>	<p>programmi di montaggio video free (<i>Photostory 3, Filmora, Camtasia, Google Presentation, Vivavideo</i>).</p> 	<p>Un esempio di VIDEO presentato: <a href="#">video.mp4</a>;</p>

# Strategie inclusive usate nel digital storytelling

## Revisione tra pari

L'apprendimento collaborativo è stato introdotto attraverso Peer Reviews anonime: agli studenti è stato chiesto di recensire i lavori dei compagni in coppie estratte a sorte, così da favorire la collaborazione tra i compagni di classe. Gli studenti sono stati invitati a valutare il lavoro dei compagni utilizzando una Rubrica appositamente creata con un modulo di Google. Ciò ha reso più agevole il processo di valutazione e ha offerto anche ai ragazzi con DSA la possibilità di esprimere una valutazione!

La collaborazione è stata ulteriormente incoraggiata “fuori dall’aula” con l’ausilio di un **Padlet** su cui tutti i prodotti multimediali dei ragazzi sono stati condivisi così da facilitare lo **scambio di feedback costruttivo fra pari**. La risposta dei ragazzi a questo tipo di attività è andata ben oltre ogni aspettativa!