



Titolo SCHOOLKIT

“Itinerari di digital storytelling nella scuola dell’infanzia”

Indicazione del soggetto autore: _Dipartimento di Educazione e Scienze Umane dell’Università di Modena e Reggio Emilia (Professoressa Annamaria Contini, Professoressa Chiara Bertolini, Dott. Lorenzo Manera, Dott. Andrea Zini).

IMPORTANTE

- La menzione espressa di marchi o soggetti privati commerciali sono da evitare, utilizzando al loro posto dei riferimenti astratti e generici. Se è inevitabile menzionare la soluzione specifica, fornite almeno altre due soluzioni di prodotto o di soggetto alternative.
- Inserite diversi esempi, riferimenti e link per documentare la validità dell’attività e del processo che proponete.
- Descrivete attività di cui avete avuto conoscenza diretta e, se possibile, fornite la documentazione della vostra esperienza.
- Scrivete con uno stile semplice e diretto, usando il tempo presente e la seconda persona.
- **Diritto d'autore e responsabilità:** Gli Schoolkit sono rilasciati secondo i termini della licenza [CC-BY 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/). Il MIUR pubblica gli Schoolkit a seguito di adeguate valutazioni di opportunità e accuratezza dei contenuti. Agli autori degli Schoolkit è riconosciuto il diritto di paternità, ed è attribuita la responsabilità relativa alla correttezza, completezza e qualità delle informazioni che sono state inviate.

SEZIONE 1: INTRODUZIONE

Titolo dello Schoolkit. *Date un nome chiaro e breve al vostro Schoolkit, allineato ai temi del curriculum di Educazione Civica digitale. (massimo 140 caratteri)*

Itinerari di Digital Storytelling nella scuola dell'infanzia.

Destinatari. *A chi può essere diretto lo Schoolkit? Specificate i soggetti che possono essere maggiormente interessati ai vostri Schoolkit. Es: Docenti, DS, personale amministrativo (DSGA, Personale ATA, etc), Studenti, Genitori, etc.*

Insegnanti, educatori, animatori digitali, coordinatori pedagogici, genitori.

Ordine e grado di scuola in cui è applicabile.

Es: scuola primaria, scuola secondaria di primo, di secondo grado, tipologia di istituto.

Scuola dell'Infanzia

Contenuto e descrizione (massimo 150 parole)

Fornite una definizione chiara e diretta dell'attività che condividete, il risultato finale delle istruzioni, eventuali riferimenti pedagogici o scientifici.

Questo Schoolkit trae origine dal progetto di ricerca europeo STORIES – foSTering early childhOod media liteRacy competenciES – (Erasmus Plus 2015-2018). Nello specifico, questo Schoolkit rappresenta una guida pratica per la sperimentazione di attività di Digital Storytelling nel contesto dei servizi educativi per l'infanzia, con l'obiettivo di sviluppare le competenze narrative, medial e sociali dei bambini e delle bambine, e promuovere lo sviluppo di una didattica che in modo efficace utilizza le potenzialità offerte dalle tecnologie digitali. Il nostro approccio si colloca quindi nel solco di una teoria delle tecnologie nei contesti educativi (Guerra, 2002) che procede dal fine educativo alla tecnica. Questo schoolkit, infine, sostiene la sperimentazione di percorsi che coinvolgono i bambini a inventare intenzionalmente una storia che verrà raccontata ad un pubblico in formato digitale (Boase, 2013) attraverso una serie di attività introduttive, di invenzione/sviluppo della storia, di digitalizzazione e di revisione condotte in piccolo gruppo.

Reti e relazioni (max 30 parole).

Descrizione di collaborazioni con soggetti esterni che possono essere coinvolti nello svolgimento di questa attività, in quali modo e per quali scopi.

È possibile coinvolgere, all'interno della scuola insegnanti, educatori, animatori digitali, coordinatori pedagogici. Quanto agli attori esterni, è possibile coinvolgere il gruppo di ricerca esperto sul tema *Unimore Stories Research Unit* (<http://www.stories.unimore.it/persona>) e i partner già in contatto con esso (<http://www.digitalstorytelling.eu/en/partners.html>).

SEZIONE 2 - COME PROCEDERE

Descrizione operativa, per passi e tappe, dell'attività proposta, con istruzioni progressive, chiare e realizzabili facilmente.

1. Da dove partire (massimo 50 parole).

Descrizione dei materiali, attività e configurazione degli spazi propedeutici alla realizzazione dell'esperienza didattica. Es: fogli adesivi stampabili, predisposizione per una connessione wireless, 1 dispositivo ogni tre studenti, predisposizione dei tavoli per gruppi da 4, etc.

Questo School kit è adattabile alle tecnologie e ai software presenti nelle scuole, quali per esempio:
Computer, tablet, smartphone, camera, webcam, go-pro camera, scanner, penna microscopica/microscopio, lim, interactive projector, motion sensing input, tavoletta grafica, digital audio recorder, microfono, video proiettore, stampante; software quali: PowerPoint, Photo Story, Movie Maker, Adobe Spark Video.

2. Svolgimento dell'attività: una istruzione per ogni passo (massimo 50 parole per ogni passo).

Descrivi in passaggi separati le attività da svolgere per realizzare l'esperienza. Fornisci degli obiettivi autonomi per ogni passaggio intermedio, con punti di arrivo, tempi previsti e, possibilmente, risultati che aiutino a comprendere lo stato di avanzamento.

Attività introduttive: i bambini recuperano/consolidano le conoscenze dei contenuti coinvolti nel tema della storia e/o delle competenze tecnologiche richieste (fare una discussione, leggere libri, fare uscite connesse alla tematica che verrà proposta nella storia, offrire ai bambini la possibilità di esplorare le tecnologie digitali che verranno utilizzate nelle fasi successive).

Attività di sviluppo e digitalizzazione della storia: l'insegnante sollecita l'invenzione della storia proponendo, per esempio, il binomio fantastico, un'immagine, un tema.

L'insegnante, inoltre, sostiene il confronto tra bambini con tecniche ad hoc (e.g. il rispecchiamento verbale), proponendo attività che coinvolgono plurimi linguaggi; infine i bambini trasferiscono la storia inventata in formato digitale.

Attività di revisione: in questa fase ciascun piccolo gruppo di bambini riascolta/rivede la storia, discutendola ed eventualmente modificandola.

3. Risultato finale (massimo 50 parole).

Descrivi con accuratezza i risultati da raggiungere e, possibilmente, gli obiettivi di competenze

Il risultato da raggiungere è identificato nella realizzazione di una storia digitale, che può assumere le seguenti forme:

- sequenza di immagini (qualsiasi forma di slideshow, per esempio power point).
- animazioni (comprende anche stop motion e screencast).
- video (comprende video realizzati in qualsiasi formato).

SEZIONE 3. MATERIALI UTILI

Puoi allegare:

- Schede tecniche utili a progettare e realizzare l'attività.
- Elenco delle attrezzature necessarie
- Documenti precompilati, schede e format utili per chi deve svolgere l'attività

SEZIONE I INFORMAZIONI DESCRITTIVE	
Nome della Scuola	
Anno scolastico e semestre	
Età dei bambini presenti in sezione (sezione dei 3 anni, dei 4 anni, dei 5 anni, mista)	
Numero di incontri dedicati	
Obiettivo del progetto	
Soggetto/Tema del progetto (Natura, Arte, Famiglia, Gioco, Esperienza Personale, Magia, Vita quotidiana, Avventura, ecc.)	

SEZIONE II DESCRIZIONE DEL PROGETTO	
Spazi (e note riguardo al loro allestimenti)	
Tecnologie utilizzate (PC/tablet/smartphone/iTheate, programmi/app; dispositivi esterni: proiettore, scanner, smartboard (LIM), foto/video camera, penna digitale, stampante, ecc.)	
Altri materiali e risorse	
Metodologia/strategie di lavoro	
SEZIONE III PIANIFICAZIONE DELL'ATTIVITÀ	
Attività introduttive	
Processo di costruzione della storia digitale	

Processo revisionale
Ruolo delle tecnologie
Valutazione

SEZIONE 4. RISORSE NECESSARIE

- Impiego di tempo necessario a realizzare l'attività proposta
- Risorse umane necessarie
- Costi economici (eventuali)

Il tempo da impiegare è variabile a seconda del tipo di progetto che si intende realizzare, partendo da un minimo di tre incontri per ciascun piccolo gruppo, giungendo a realizzare anche attività, svolte settimanalmente, che coprono l'intero anno scolastico.

- Risorse umane necessarie

Durante ciascun incontro deve essere presente almeno un adulto di riferimento (educatore, insegnante, animatore digitale).

- Costi economici (eventuali)

Lo schoolkit prevede l'utilizzo di tecnologie digitali possibilmente già presenti nel contesto scolastico.

SEZIONE 5. MEDIA GALLERY

Allegate, se disponibili per ogni passaggio, foto esplicative o di esempio, video-tutorial, documentazione, immagini o disegni dell'attività già svolta.

Per la consultazione di video, foto esplicative e documentazione di attività già svolte si rimanda al link

<http://www.stories.unimore.it/2017/05/26/il-dst-nella-formazione-iniziale-degli-insegnanti/>.

SEZIONE 6. LINK UTILI

Inserite qui link utili per approfondire aspetti dell'attività

- Riferimenti pedagogici o scientifici
- Approfondimenti che riguardano il tema
- Esempi internazionali

- Breve bibliografia

- Riferimenti pedagogici o scientifici

Bertolini, C. & Contini, A. (2017). *Digital Storytelling for Education. Theories and Best Practices in Preschool*. Roma: Aracne editrice.

Guerra, L. (2002, Ed.). *Educazione e tecnologie. I nuovi strumenti della mediazione didattica*. Azzano San Paolo: Junior.

Boase, C. (2013), *Digital Storytelling for reflection and engagement: a study of the uses and potential of DST*.

De Rossi, M. & Petrucco, C. (2013). *Le narrazioni digitali per l'educazione e la formazione*. Roma: Carocci.

Di Blas, N. (2016b). *Storytelling digitale a scuola*. Apogeo Education.

- Approfondimenti che riguardano il tema

Per gli approfondimenti che riguardano il tema si rimanda al sito <http://www.stories.unimore.it/>, curato dagli autori di questo toolkit.

- Esempi internazionali

Per consultare esempi internazionali si rimanda al sito <http://www.digitalstorytelling.eu/en/>, curato dagli autori di questo toolkit e dai partner internazionali di progetto.

- Breve bibliografia

Bertolini, C. & Contini, A. (2017). *Digital Storytelling for Education. Theories and Best Practices in Preschool*. Roma: Aracne editrice.

Bertolini, C. (2017). Theory and practice of digital storytelling in preschool. *Form@re – Open Journal per la formazione in rete*, [S.l.], v. 17, n. 1, 144-157.

Bondioli, A., Savio D. (2004). *Ludus in Fabula. Per una pedagogia del narrare infantile*. Bergamo: Junior.

Gariboldi, A. & Catellani, N. (2013, Eds.). *Creativity in pre-school education*. Bologna: SERN.

Lambert, J. (2010). *Digital Storytelling Cookbook*. Digital Diner Press.

Petrucco, C. & De Rossi, M. (2009), *Narrare con il digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni*. Roma: Carocci.

SEZIONE 7. VALUTAZIONE

Inserite qui consigli e metodi sulla valutazione delle attività proposte nello Schoolkit.

Scheda di valutazione				
Titolo della storia				
Tipo di narrazione	Storia di finzione	Storia personale	Narrazione di eventi quotidiani o ricorrenti (script)	Altro
Strumenti utilizzati (tablet, lim etc.)				
Software o App utilizzate				
Le tecnologie sono state utilizzate da	Bambini	Adulti	Entrambi	
I bambini hanno appreso principalmente a:				
Risultato	sequenza di immagini	animazione	video	

Oltre alla scheda di valutazione, che indaga il processo di alfabetizzazione ai media e le caratteristiche della narrazione digitale, alleghiamo una scheda grazie alla quale le insegnanti possono autovalutare le competenze acquisite nell'ambito dell'educazione ai media, alle tecnologie digitali.

AUTOVALUTAZIONE DELLE COMPETENZE IN EDUCAZIONE AI MEDIA

Fino a che punto sei d'accordo con le seguenti affermazioni?	Completo disaccordo	Parziale disaccordo	Parziale accordo	Completo accordo
1) Capisco che cosa significa alfabetizzazione ai media e media education.				
2) Sono consapevole dei modi in cui i bambini usano i media.				
3) Sono consapevole del potenziale impatto dei contenuti multimediali sui bambini.				

4) Sono consapevole delle politiche del mio paese riguardo alla media education nell'ambito dei servizi educativi per l'infanzia.				
5) Sono capace di riflettere criticamente riguardo l'uso dei media nell'ambito dei servizi educativi per l'infanzia.				
6) Sono capace di applicare l'educazione ai media nel mio lavoro con i bambini.				
7) Credo che la media education sia importante nell'ambito dei servizi educativi per l'infanzia.				
8) Ho familiarità con la struttura generale e le caratteristiche delle storie (narrazioni).				
9) Conosco le caratteristiche specifiche del digital storytelling.				
10) Conosco i passaggi fondamentali per pianificare il processo di costruzione di una storia digitale.				
11) Conosco le tecniche e i metodi per pianificare e attuare il processo di costruzione di una storia digitale.				
12) Riconosco i benefici nell'implementazione del digital storytelling nell'ambito dei servizi educativi per l'infanzia.				
13) Potrei menzionare diversi scopi per i quali implementare il digital storytelling nelle istituzioni che si occupano di servizi educativi per l'infanzia.				
14) Conosco diversi strumenti e tecnologie per attuare progetti di digital storytelling.				
15) Sono capace di utilizzare almeno una tecnologia per attuare progetti di digital storytelling.				
16) Mi sento a mio agio nell'usare le tecnologie richieste per la produzione di storie digitali.				
17) Sono capace di creare un prodotto multimediale basato sull'approccio del digital storytelling.				
18) Sono capace di progettare ed attuare progetti di digital storytelling con i bambini.				
19) Sono capace di applicare le mie conoscenze riguardo al digital storytelling mentre guido i bambini nel digital storytelling.				
20) Riesco a integrare il digital storytelling nelle progettazioni della mia sezione/scuola.				
21) Credo che il digital storytelling possa diventare una pratica permanente e collettiva nella mia scuola.				
22) Sono in grado di spiegare il digital storytelling alle famiglie e di discuterne con loro.				