



**QUANDO LA TECNOLOGIA
SI FA INCLUSIVA**

COSA FAREMO OGGI

- IL DIGITAL STORYTELLING E L'INCLUSIONE

PICCOLO RIPASSO DELLA PRIMA LEZIONE

- MATERIALI OER
- 5 LIVELLI DI ADATTAMENTO DEI CONTENUTI
DISCIPLINARI UTILIZZANDO LE NT



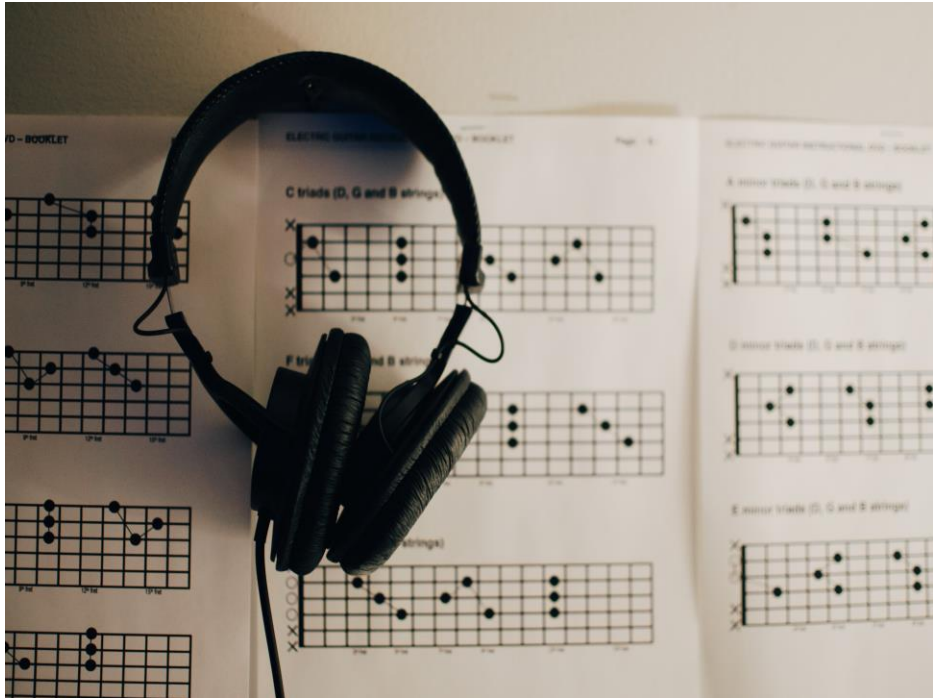
IMMAGINI

<https://pixabay.com/it/>

<https://unsplash.com/>

<https://www.pexels.com/>

suoni e musica



<https://www.jamendo.com/it>

<http://freesound.org/>

<http://freemusicarchive.org/curator/Creative Commons>

teamdigitalelanciano@gmail.com

Password: nuovetecnologie

ADEGUARE OBIETTIVI ALUNNO CON BES A QUELLI DELLA CLASSE

5 LIVELLI DI ADATTAMENTO

1. Sostituzione;
2. Facilitazione;
3. Semplificazione;
4. Scomposizione nei nuclei fondanti della disciplina
5. Partecipazione alla cultura del compito.

<https://connectability.ca/visuals-engine/>

ConnectABILITY.ca

[Français](#)

VISUALS ENGINE

> START OVER

Create Visual Supports for your child

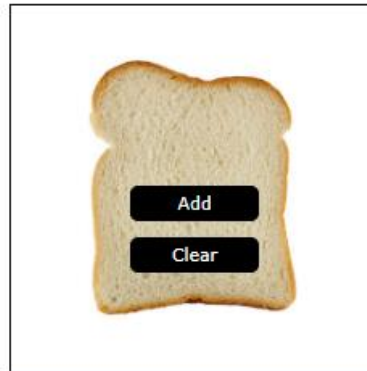
ConnectABILITY.ca



Add

Clear

Enter label



Add

Clear

Enter label

Fill out your template

Tips for selecting the right image

Visuals can be presented in several formats, depending on your child's level of understanding. Ranging from most concrete to most abstract, possible visuals are:

- Objects
- Colour photographs
- Black and white photographs
- Colour line drawings
- Black and white line
- Miniature objects

Larger pictures should be used with children who are just learning to associate the picture with the object. Smaller pictures can be used when children are familiar with the pictures and what they represent. Two or more pictures in a series should be arranged

FACILITAZIONE

QR CODE NELLA DIDATTICA

<https://it.qr-code-generator.com/>



Scansionami

SEMPLIFICAZIONE



SCOMPOSIZIONE NEI NUCLEI FONDANTI

REALTÀ AUMENTATA



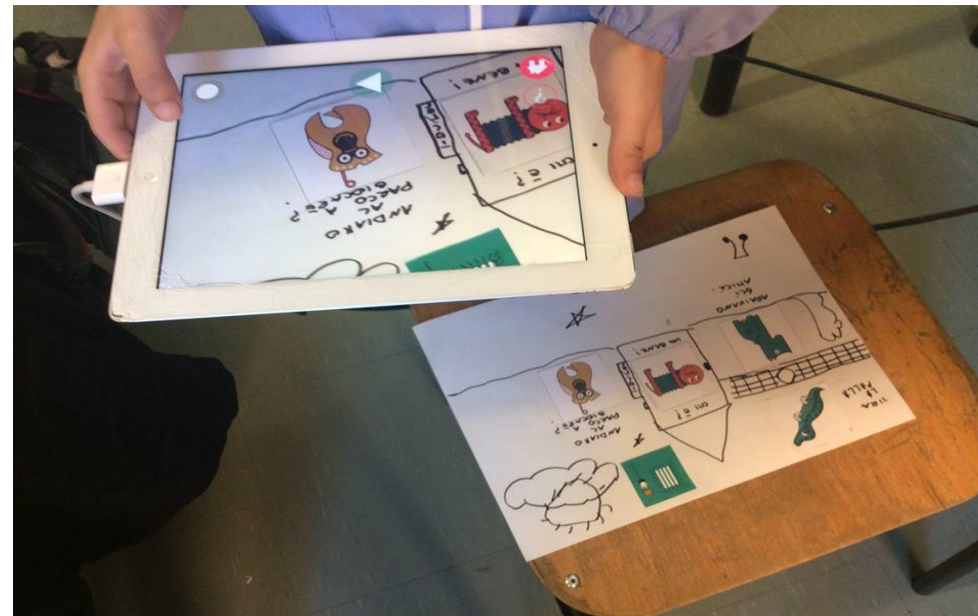
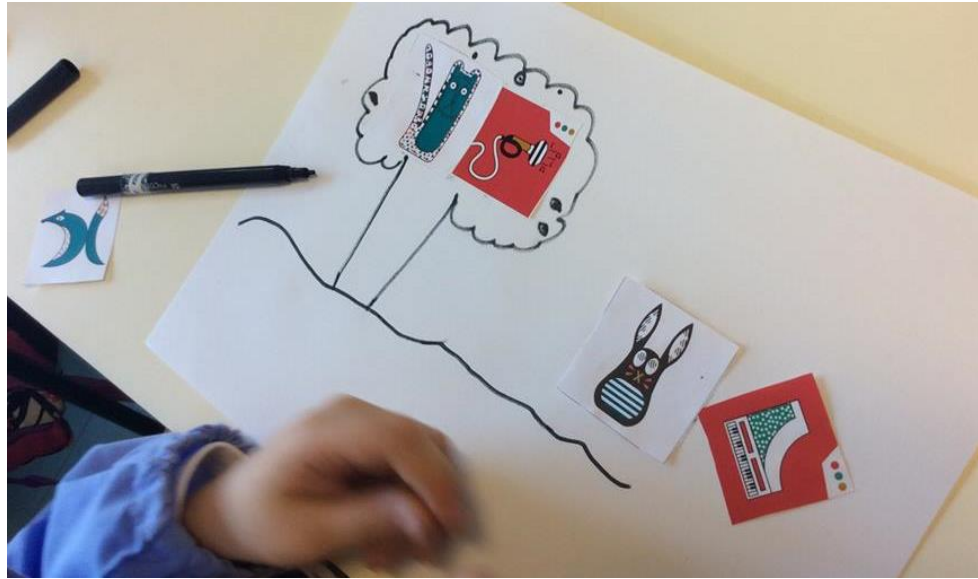
QuiverVision

SCOMPOSIZIONE NEI NUCLEI FONDANTI

REALTÀ AUMENTATA



SCOMPOSIZIONE NEI NUCLEI FONDANTI



SCOMPOSIZIONE NEI NUCLEI FONDANTI

REALTÀ AUMENTATA





• REALTÀ AUMENTATA

<https://miniverse.io/cube>



Galactic Explorer

Hold the solar system in the palm of your hand with Galactic Explorer!



Mr. Body

Get ready for a hands on, holographic anatomy lesson! Select each of Mr. Body's parts to get a close-up view of each vital organ and it's function like the heart, brain, lungs, & more.



REALTÀ AUMENTATA



Google Expeditions

Cos'è Esplorazioni?

Google Esplorazioni è un'app per la didattica immersiva che consente agli insegnanti e agli studenti di esplorare il mondo attraverso più di 1000 tour di realtà virtuale (VR) e 100 tour di realtà aumentata (AR). Puoi nuotare con gli squali, visitare lo spazio e altro ancora senza lasciare la classe.

REALTÀ AUMENTATA

Sites in VR

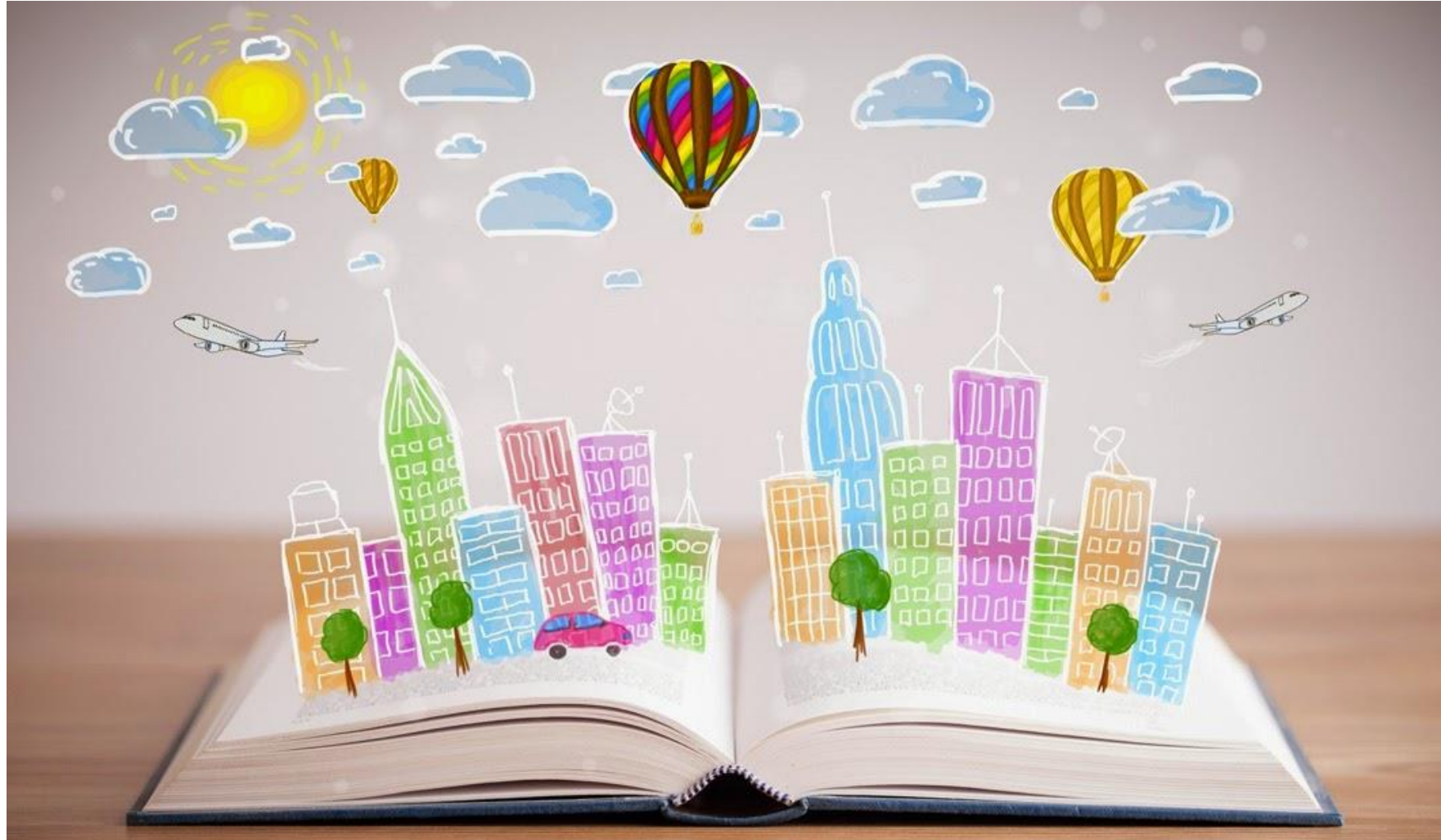



SECONDA LEZIONE:

DIGITAL STORYTELLING E INCLUSIONE



C'era una volta il ... DIGITAL STORYTELLING





***Raccontami un fatto e lo imparerò,
raccontami la verità e io ci crederò,
ma raccontami una storia e rimarrà nel mio cuore
per sempre”
Antico proverbio indiano***

Lo **storytelling** è un'arte raffinata che affonda le sue radici nelle tradizioni più antiche.



Lo **storytelling** si lega alle origini dell'uomo: **amiamo ascoltare storie, e le raccontiamo dalla notte dei tempi.**



Lo storytelling può essere considerato un'innovativa metodologia di insegnamento. **Attraverso le storie**, gli insegnanti possono trasmettere delle conoscenze ai propri studenti in un modo coinvolgente, utilizzando narrazioni, metafore, specifiche parole adatte agli scopi, per **coinvolgere studenti e stimolare le loro emozioni e l'immaginazione**

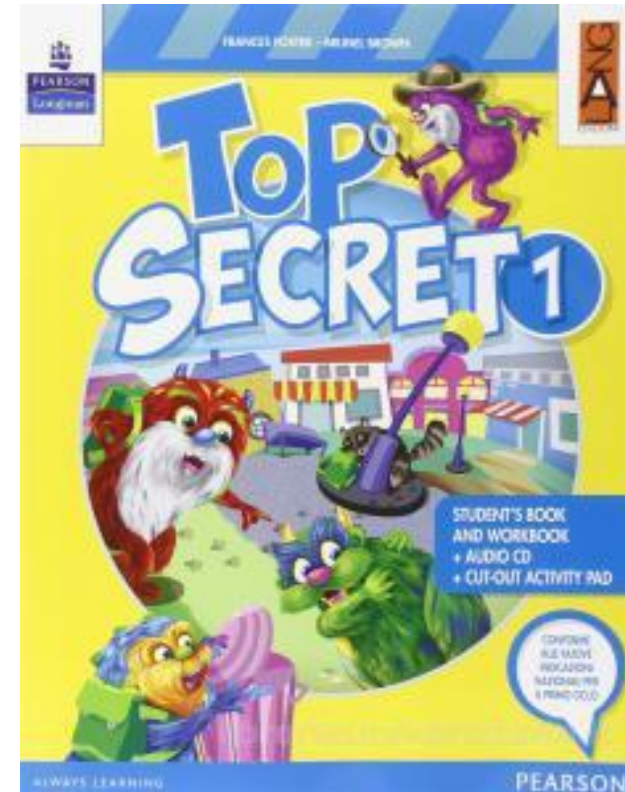




In termini narrativi **lo Storytelling** è una metodologia che, usando i principi della retorica e della narratologia, **crea racconti influenzanti in cui vari pubblici possono riconoscersi.**

Il ricorso a storie può essere di facile comprensione per l'apprendimento del bambino. Nei libri scolastici delle scuole primarie infatti, per **rendere semplice un concetto si ricorre ad una storia o a dei personaggi.**

Una tecnica simile è utilizzata anche nei corsi di lingue, molti sono organizzati con dei personaggi, che tramite un dialogo o un testo mostrano un aspetto della lingua



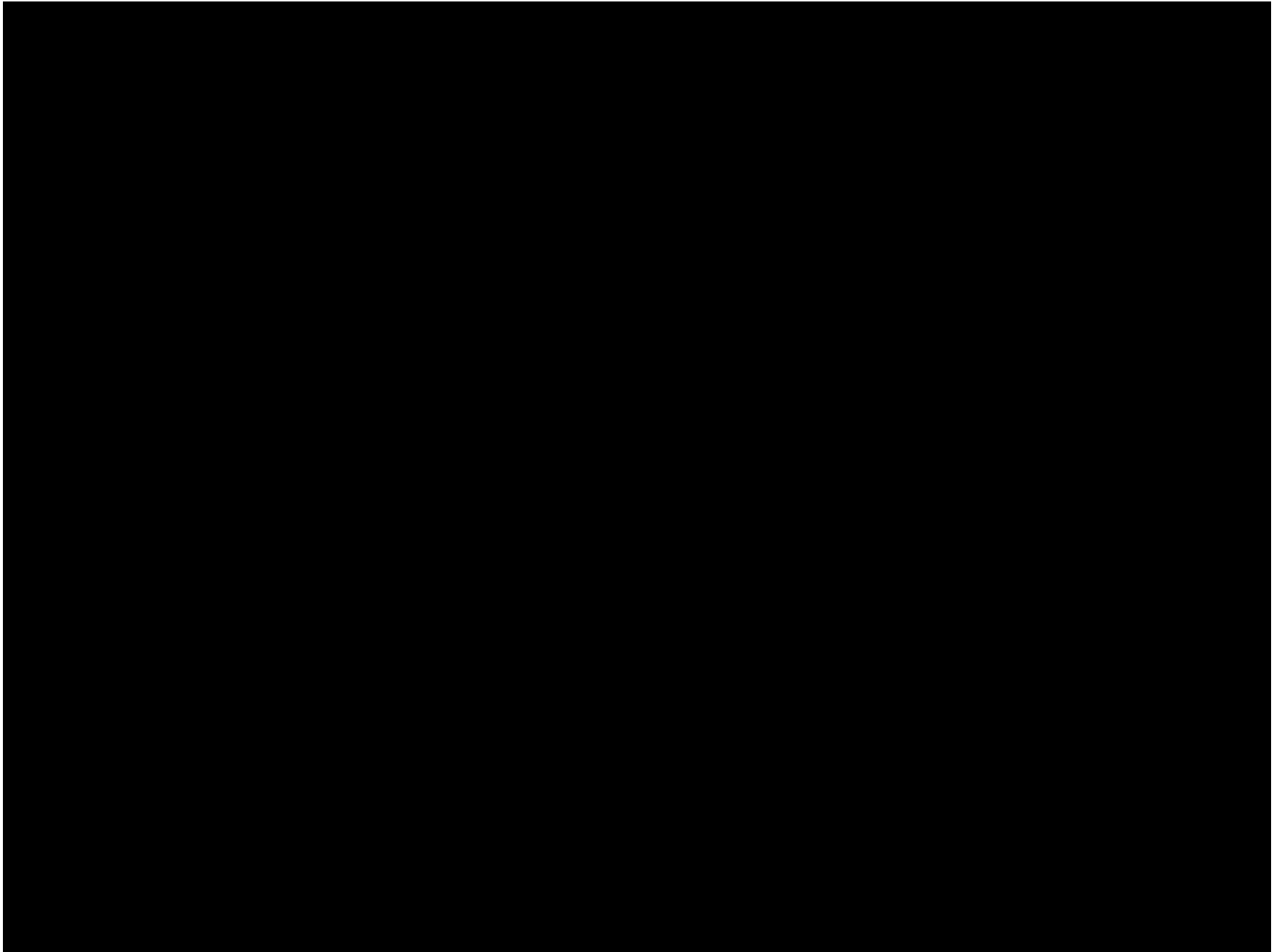
Davanti a una storia, la prima cosa che facciamo è ascoltarla.

Non importa che sia reale o no, non importa che alle spalle ci sia una campagna pubblicitaria, perché se chi ce la racconta è così bravo da non farcelo percepire, poco importa se è stata mossa da fini commerciali: a noi rimarrà il sorriso stampato in faccia, la guancia bagnata da una lacrima, il cuore pieno di gioia o tristezza, e penseremo solo al messaggio che quella storia ci ha trasmesso.

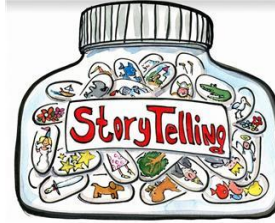


Ringrazieremo chi ce l'ha proposta e faremo i complimenti a chi è riuscito a farci trovare il tempo di fermarci due minuti e ascoltarla fino alla fine.

ESEMPIO DI
UN DIGITAL
STORY
TELLING



Perchè usare lo storytelling:



Le storie sono radicate nella cultura dell'uomo e hanno la capacità di unire le persone



Si possono raggiungere in poco tempo molte persone;

Informare attraverso una storia in un contesto più ampio è il miglior modo per farla assimilare. Più è complessa l'informazione, più la storia aiuta ad assimilarla



La storia è interattiva; non è solo qualcosa che le persone ascoltano o leggono, ma è un processo di esperienza.



Utilizzando il metodo di raccontare storie, diventa possibile **situare** l'**apprendimento nei contesti significativi** e **promuovere processi dialogici di interazione riflessiva** attraverso lo **sviluppo di contesti collaborativi**.



Il termine “Digital Storytelling” si deve a Joe Lambert e Dana Atchley che negli anni '90 realizzarono un sistema interattivo multimediale all’interno di una performance teatrale dove su di un largo schermo sullo sfondo mostrava immagini e filmati di storie di vita.



Digital Storytelling: di cosa parliamo?

Una storia digitale, secondo il *Center for Digital Storytelling*, è una narrazione presentata sotto forma di **breve filmato** che combina **immagini** (fisse o in movimento), una **voce narrante** (registrata o scritta) e una **colonna sonora** (suoni e/o musica).



CONIUGARE DUE MONDI :

**STORIE,
FIABE,
RACCONTI,
NARRAZIONI AUTOBIOGRAFICHE,**



**STRUMENTI
TECNOLOGICI
INNOVATIVI,
COMPUTER,
MACCHINE
FOTOGRAFICHE,
TELECAMERE
SOFTWARE COME
PROGRAMMI DI
EDITING, DI
ELABORAZIONE DELLE
IMMAGINI O DEI SUONI
E COSÌ VIA.**

COSTRUIRE UNA DIGITAL STORY IN AMBIENTE COOPERATIVO



Perché il Cooperative Learning

D.W. e R.T. Johnson (1999); M. e S. Kagan (1994); R. Slavin (1995); S. e Y. Sharan (2006), R. Hertz-Lazarowitz (2007), E. Cohen (1999)

- 1. interdipendenza positiva (di obiettivi, ruoli, risorse);
- 2. interazione diretta costruttiva (ruoli diversi e complementari);
- 3. abilità sociali e interpersonali;
- 4. responsabilità individuale e di gruppo;
- 5. leadership condivisa
- 6. riconoscimento reciproco
- 7. metacognizione
- 8. valutazione individuale e del gruppo sul compito assegnato



Panoramica

I 7 elementi del DST

da Joe Lambert

1. Il punto di vista	Qual è il punto di vista dell'autore sui temi della storia?
2. Una domanda drammatica	Una domanda chiave mantiene l'attenzione del fruitore a cui viene data risposta verso la fine della storia.
3. Contenuti emozionanti	Fatti importanti che si connettono al fruitore in maniera potente e personale.
4. Il regalo della tua voce	Un modo di personalizzare la storia e di aiutare il fruitore a capire il contesto.
5. La potenza di una colonna sonora	Musica o altri suoni che supportano e integrano la storia.
6. Economia	Utilizzare il giusto contenuto per non sovraccaricare il fruitore.
7. Ritmo	Il ritmo della storia che ne esplicita fasi lente e fasi incalzanti.

Lo storyboard

Permette di **PIANIFICARE** e di **VISUALIZZARE** la storia chiarendo:

- Cosa succede;
- In che ordine;
- Come e dove s'inserisce la voce narrante;
- Come e dove s'inserisce la musica.



L'esperienza all'IC Caorle

Scelta dell'argomento

- Divisione delle classi
- Ogni classe un'ambientazione/sfondo integratore
- Ogni classe divisa in coppie

brainstorming

- Mappa mentale con Parole chiave
- Ricerca di immagini sul Web/ricerca di informazioni sul web sull'argomento assegnato

storyboard

- Definizione delle 4 scene principali (inizio, avvenimento, climax, fine)

Immagini

- Realizzazione delle immagini riferite alle 4 scene attraverso l'uso di TUXPAINT

Stesura del testo

- Copia-incolla dei testi delle 4 scene in WRITER
- Rielaborazione dei testi secondo i parametri di concordanza tra i fatti e ricchezza narrativa

Audio

- Registrazione audio delle letture del testo eseguita dai componenti del piccolo gruppo ed inserimento effetti sonori
- RegISTRAZIONI e rielaborazioni effettuate con AUDACITY

Assemblaggio

Pubblicazione

- Inserimento dei testi e dei file audio nella presentazione
- Pubblicazione sul WIKI del progetto

Valutazione : Possibili criteri di valutazione di una Narrazione digitale

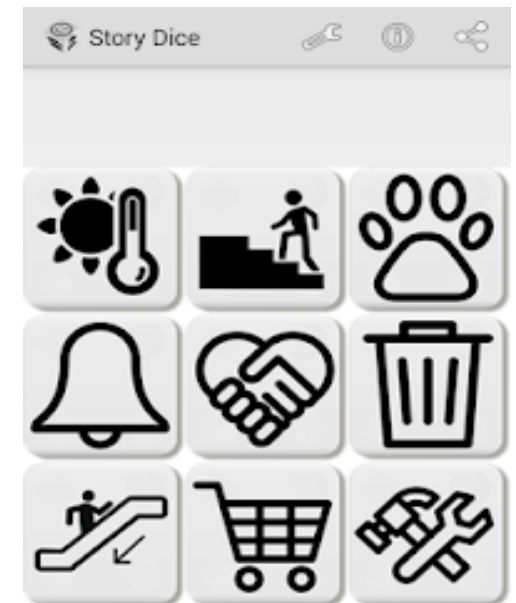
Fonti: <http://www.jasonohler.com/storytelling/assessment.cfm> con modifiche

La storia	La storia Funziona? (struttura, personaggi, coerenza interna, ecc.)
Progettazione	La storia é stata ben progettata? (soggetto, mappe, storyboard, dialoghi, ecc.)
Processo	Le/gli studenti, alunne/i hanno seguito le fasi di progetto, organizzando con cura le risorse, prevedendo i vari passi della (pre e post) produzione?
Ricerca	Le risorse sono state ben documentate?
Comprensione	Gli obiettivi del compito sono stati compresi da parte della/o studente?
Criteri DS	I criteri di assegnazione del compito (opportunamente esplicitati) sono stati seguiti?
Scrittura	Che livello ha la scrittura del soggetto, dei dialoghi, degli inserts e più in generale della documentazione della storia?
Espressione/coerenza creativa	I media e il linguaggio usato sono coerenti con gli obiettivi della storia?
Economia e ritmo	Il messaggio è veicolato in maniera “economica” (senza troppi orpelli /fronzoli) ma continua, ritmata, senza falle?
Presentazione	La presentazione è efficace e contribuisce alla diffusione chiara e univoca del messaggio?
Attenzione al target	La storia (tono, messaggio, struttura, ecc.) è in coerenza con il target previsto?
Uso dei media	I media scelti sono appropriati, equilibrati, opportunamente scelti per la storia?
Competenza digitale	Il prodotto finale è fluido? Le registrazioni, le immagini, i video sono di qualità sufficiente alla comprensione?
Citazioni, permessi	Le fonti sono citate correttamente? I permessi di utilizzo (ove necessari) sono stati richiesti?

Story Dice

- è una app Android per dispositivi mobili per proporre un approccio semplice, creativo e divertente allo storytelling digitale.

Questa app permette di sviluppare varie competenze (la pianificazione del testo, la produzione orale e scritta, ecc.) finalizzate a raccontare una storia.





Story Dice

Possibile scenario didattico (cf Luca Raina):

Dividere la classe in coppie; chiedere di scegliere solo alcune delle icone che si presentano; far scegliere una emoticon da far coincidere con il genere della storia o con l'emozione che si dovrà trasmettere; dare consegne precise sul numero di parole da usare, su come debba iniziare e concludersi la storia oppure sulle parole chiave da inserire.

Regole:

1. Tira i dadi fino a quando non compare una emoticon (emozione)
2. Scegli 4 dadi (facce/simboli) di cui una è l'emoticon.
3. Scrivi una storia di non più di 5 righe!
4. Sorprendici



<http://phraseit.net/>

Con questo strumento si possono realizzare per gli studenti attività veloci e creative di scrittura sviluppando varie competenze tra cui l'abilità di sintesi.

Possibili scenari didattici: animare un dipinto, un personaggio storico, costruire dialoghi, delineare un profilo caratteriale, creare un concorso di battute umoristiche, ecc.



Io, quando
correggo le
verifiche...



<https://tourbuilder.withgoogle.com/>

<http://gat.to/w4bco> un esempio di Tour

Google Tour Builder è uno strumento reso disponibile da Google per creare storie con riferimenti geografici. Può essere utilizzato per raccontare un viaggio d'istruzione o per esplorare un Paese del mondo.

Lo strumento risulta essere particolarmente utile per lo studio della geografia e della storia (ad esempio per narrare le conquiste di Alessandro Magno). Può inoltre essere usato per narrare storie ambientate nel mondo reale.





- **Documentare** e tenere nota del proprio percorso di apprendimento in ambito geografico
- **Leggere** un racconto o romanzo e tracciare sulla mappa i percorsi dei personaggi creando una rappresentazione visuale della loro storia
- **Ricostruire** il percorso di Ulisse nell'Odissea
- **Rappresentare** sulle mappa le guerre e eventi storici
- **Illustrare** le vicende legate alle scoperte geografiche e agli imperi coloniali Rappresentare visivamente gli **autori** (pittori, scrittori, filosofi, etc.) di una certa epoca e/o di un certo paese o movimento
- nello **studio delle lingue** si può creare un tour virtuale nei luoghi e nelle città del paese di cui si studia la lingua
- si potrebbero ricostruire e documentare **eventi di attualità** di ogni genere: disastri naturali, scoperte scientifiche, eventi politici o sportivi o culturali, etc.
- **Scienze della terra**: fenomeni vulcanici in Italia; bradisismo e fenomeni tellurici come i terremoti
- **Lavori sul territorio**: turismo; arte, archeologia e tradizioni;
- **Arte**: mostre di un autore; esponenti di un movimento artistico; quadri di un autore.

ESEMPI DI ATTIVITÀ ALLA LIM

VISUAL STORYTELLING

*la storia viene raccontata attraverso
l'utilizzo di immagini*

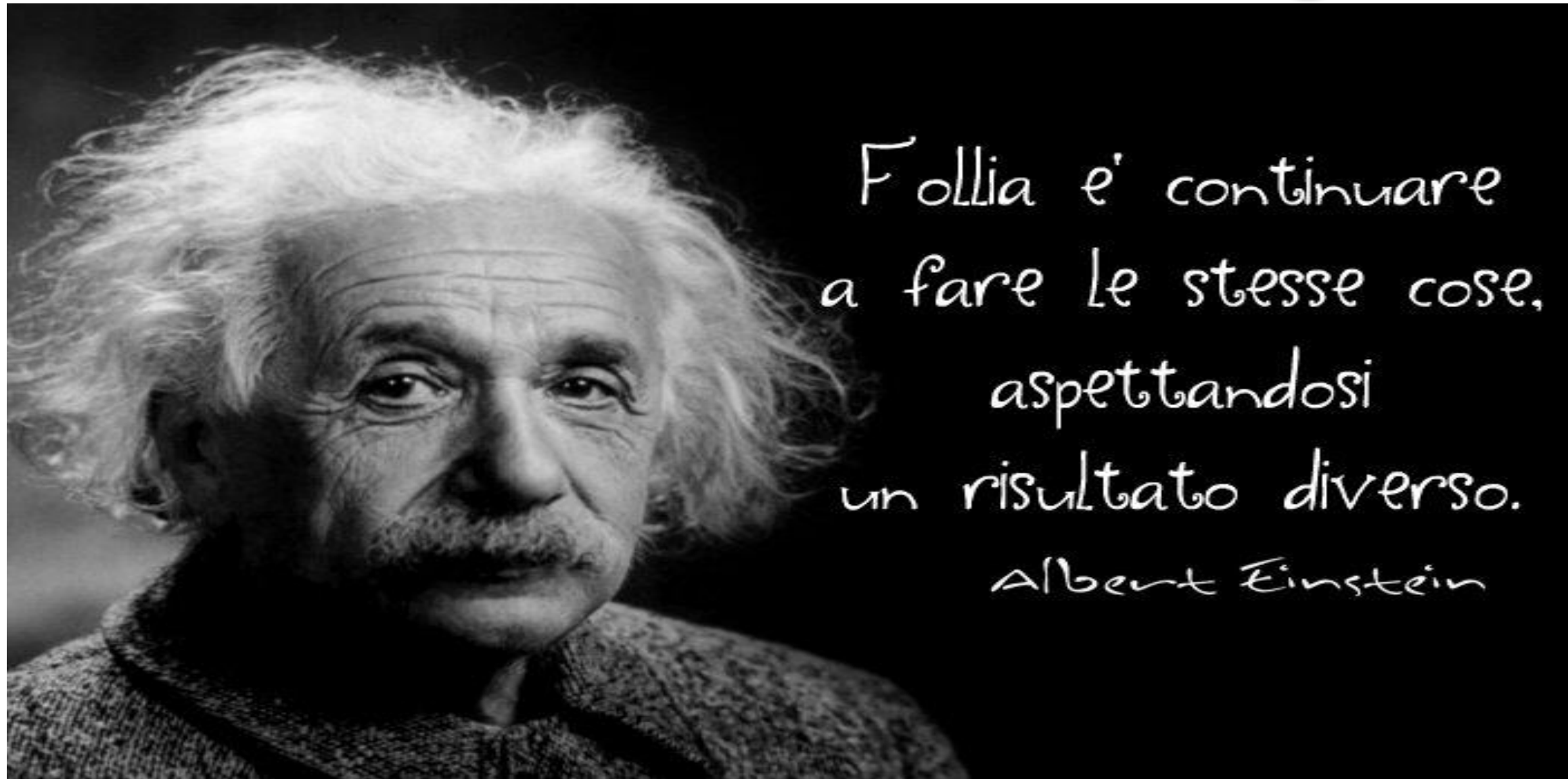
•thinglink.

<https://www.thinglink.com/edu>

Bibliografia e sitografia essenziale

- Comoglio M., Cardoso M. A. (1998), *Insegnare e apprendere in gruppo*, Roma, LAS.
- Ianes D., M. Tortello (a cura di) (2000), *La qualità dell'integrazione scolastica*, Trento, Erickson.
- Johnson D.W., Johnson R.T., Holubec E.J. (1996), *Apprendimento cooperativo in classe*, Trento, Erickson.
- Petrucco C., De Rossi M. (2009), *Narrare con il digital Storytelling a scuola e nelle organizzazioni*. Roma, Carocci.
- Robin B. R., (2008), *Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom*. *Theory Into Practice*, 47:220–228, The College of Education and Human Ecology, The Ohio State University.
- http://ec.europa.eu/education/index_en.htm
- http://www.cmu.edu/teaching/howto/Digital_Storytelling/
- <http://www.storycenter.org/stories/>

INNOVARE LA DIDATTICA SI PUÒ!



Follia e' continuare
a fare le stesse cose,
aspettandosi
un risultato diverso.
Albert Einstein

**Grazie per l'attenzione
Ins. Gabriella Nanni**



... il Suono dei Sogni... e leggera la loro Gioia