



Funded by
the European Union



Manuale di Formazione per Formatori

2022-1-TR01-KA220-SCH-000087898

27 Maggio-06 Giugno, 2024

INDICE

<i>Il Progetto</i>	2
<i>Dispersione scolastica e le scuole</i>	3
<i>Guida ai moduli</i>	4
<i>Modulo 1: La paura</i>	5
<i>Modulo 2: L'Onestà</i>	6
<i>Modulo 3: La scuola è la mia seconda casa</i>	7
<i>Modulo 4: I Pregiudizi</i>	8
<i>Modulo 5: L'Amicizia</i>	9
<i>Competenze digitali per gli educatori</i>	10
<i>Storytelling digitale - dall'esperienza personale all'intelligenza artificiale</i>	11
<i>Modulo 6: Condividi e prenditi cura</i>	12
<i>Modulo 7: Tutto ha una fine</i>	13
<i>Modulo 8: L'ignoranza non è beata</i>	14
<i>Modulo 9: Competenze verdi</i>	15
<i>Modulo 10: Supera i tuoi limiti</i>	16
<i>Punti di forza nel carattere degli studenti – Tesori nascosti</i>	17
<i>Storie e Storytelling</i>	18
<i>Apprendimento basato sul gioco</i>	19
<i>Piattaforma di apprendimento interattivo online</i>	20
<i>Workshop sul Digital Storytelling</i>	21

Il Progetto

Digital Stories è un progetto finanziato dall'Agencia Nazionale Turca nell'ambito del programma Erasmus+ KA220 Partenariato Strategico nel settore Scuola. Ha un partenariato di 6 organizzazioni provenienti da 4 paesi europei e aderenti al programma. Il progetto è iniziato il 31.12.2022 e durerà 24 mesi fino al 30.12.2024.

Il progetto ha l'obiettivo di implementare metodologie didattiche che possano favorire la riduzione dell'abbandono scolastico degli studenti supportando professionalmente gli insegnanti a fronteggiare le difficoltà di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche digitali basate su modelli di apprendimento multisensoriale e tecniche di storytelling. Rendendo l'ambiente educativo più attraente, gli studenti che abbandonano la scuola a causa dell'ansia e di un atteggiamento negativo nei confronti della scuola possono ritornare ad un ambiente educativo più accogliente. *Digital Stories* offre l'opportunità di trasformare l'ambiente educativo e di migliorare il benessere dello studente attraverso un modello di apprendimento multisensoriale sfruttando le potenzialità dello storytelling digitale.

Il target group del progetto è costituito da studenti di età compresa tra i 6 e i 18 anni a rischio di esclusione scolastica e ad insegnanti di scuola primaria e secondaria che intendano conoscere nuove tecniche di espressione. I beneficiari finali del progetto sono le università, le istituzioni educative locali e nazionali, i decisori politici e le ONG che operano nel campo dell'istruzione.

Il progetto comprende 5 pacchetti di lavoro, che includono una serie di attività, tra cui:

WP 1: Gestione del progetto

WP2: Programma di formazione "*Digital Storytelling Techniques*", che includono 10 moduli descritti successivamente in questo libretto.

WP 3: Piattaforma di apprendimento/insegnamento interattivo online che metterà a disposizione i 10 moduli a tutti coloro che saranno interessati.

WP 4: "Raccomandazioni" per promuovere le tecniche di narrazione digitale. L'obiettivo è di definire un nuovo curriculum per l'apprendimento attivo basato su approcci innovativi nello storytelling.

WP 5: Programma di valutazione (Conferenze e Workshop): Grazie a queste attività, le fasi di pianificazione, monitoraggio e valutazione del progetto saranno svolte in presenza con la partecipazione di rappresentanti delle istituzioni partner.

I principali risultati, che si intendono raggiungere, sono:

- Diminuzione dei tassi di abbandono scolastico degli studenti con difficoltà di apprendimento.
- Migliorare lo sviluppo professionale degli insegnanti con nuovi strumenti e metodi.
- Utilizzare e promuovere attivamente le "Raccomandazioni", incluso il nuovo curriculum sul Digital Storytelling.
- Sviluppo delle capacità professionali degli insegnanti grazie alla piattaforma digitale.
- Aumento della capacità degli istituti scolastiche nel fronteggiare casi di abbandono scolastico.

Dispersione scolastica e le scuole

L'abbandono scolastico precoce si riferisce ad "una persona di età compresa tra i 18 e i 24 anni che ha terminato al massimo un diploma di istruzione secondaria inferiore e non è coinvolta in ulteriori studi o percorsi di formazione". L'abbandono scolastico precoce può comportare gravi svantaggi per gli individui e costi economici elevati per i sistemi economici ed è considerato uno dei problemi prioritari dell'istruzione in Europa. Nel 2022 nell'UE è risultato il 9,6 % di abbandono precoce dell'istruzione e della formazione. Tuttavia, ci sono state differenze tra gli Stati membri. I paesi con la percentuale più bassa di abbandono precoce sono stati la Croazia, l'Irlanda, la Grecia, la Slovenia, la Lituania e la Polonia, con quote inferiori al 5 %. Le percentuali più elevate sono state riscontrate in Romania (15,6 %), seguita dalla Spagna (13,9 %), Ungheria (12,4 %) e Germania (12,2 %). D'altro canto, nel 2022 la percentuale di giovani che hanno abbandonato prematuramente l'istruzione e la formazione è stato il 3,1 %, di cui l'11,1% uomini (11,1 %) e l'8,0% donne (8,0 %). Nel 2022 il 45,8 % di giovani che hanno abbandonato prematuramente la scuola hanno trovato lavoro, mentre il 53,2 % sono rimasti disoccupati. Entro il 2030 l'UE mira a ridurre questo tasso di abbandono al 9%.

Fattori che favoriscono l'abbandono scolastico

1. Fattori individuali

- a. *Rendimento degli studenti*: i voti bassi segnalano una preparazione inadeguata per progredire in classi superiori.
- b. *Genere*: gli uomini sono sovrarappresentati tra i giovani che abbandonano prematuramente la scuola
- c. *Famiglia*: lo status socioeconomico, l'ambiente familiare, il livello di istruzione dei genitori, il background migratorio, l'etnia e la conoscenza della lingua influenzano l'abbandono scolastico

2. Fattori derivanti dalle politiche e dalle pratiche educative

- a. Politiche e strutture dell'istruzione: scelta della scuola, organizzazione della scuola, risorse
- b. Ambiente scolastico: Relazioni scolastiche, comunità scolastica

3. Fattori macroeconomici e sociali

Strategie per la prevenzione dell'abbandono scolastico

1. Clima scolastico positivo
2. Riduzione delle disuguaglianze educative
3. Accessibilità e pari opportunità
4. Apprendimento basato sulle competenze
5. Orientamento professionale
6. Offerta Formativa
7. Convalida dell'apprendimento pregresso

Guida ai moduli

L'obiettivo principale dei moduli didattici è quello di aiutare gli studenti a sentirsi positivamente parte della scuola attraverso lo *storytelling digitale* e promuovere le competenze digitali, l'alfabetizzazione e le abilità cognitive. Il progetto è composto da 10 moduli, ognuno dei quali è progettato per raggiungere gli obiettivi del progetto. I temi dei moduli sono: *le paure, l'onestà, la scuola è la mia seconda casa, i pregiudizi, l'amicizia, condividi e prenditi cura, tutto ha una fine, l'ignoranza non è beatitudine, le competenze verdi, supera i tuoi limiti*. I moduli sono progettati per essere usati sia in modalità digitale che tradizionale.

In ogni modulo, gli obiettivi sono definiti in tre categorie: Affettivo (A), Cognitivo (C) e Storytelling (S). Gli obiettivi affettivi sono elencati come "A1, A2, ecc.", gli obiettivi cognitivi sono elencati come "C1, C2, ecc." e gli obiettivi di narrazione sono elencati come "S1, S2, ecc.". Ogni obiettivo è descritto sia nella prima pagina riassuntiva che per ogni tipologia di attività.

Ogni modulo è progettato secondo il modello delle 5E, composto da 5 fasi: *Coinvolgere, Esplorare, Spiegare, Elaborare, Valutare*. All'inizio di ogni fase vengono definiti gli obiettivi, i materiali da utilizzare e gli strumenti digitali proposti.

In ogni sezione ci sono 3 parti principali: *Preparazione, Applicazione e Strumenti Digitali/Web*. Nella sezione "Preparazione", vengono date le raccomandazioni per iniziare l'attività con gli studenti. Nella sezione "Applicazione", vengono elencate le singole attività da svolgere sia per gli insegnanti che per gli studenti. Nei moduli vengono suggerite attività da svolgere in modalità digitale ma anche in modalità tradizionale. Nella sezione "Strumenti Digitali/Web", vengono spiegate le applicazioni fornendo delle guide specifiche sul come utilizzarle.

In ogni modulo, l'ultima sezione è "Valutazione". Tuttavia, la valutazione dell'apprendimento viene verificata anche con domande a risposta multipla pubblicate sulla piattaforma e-learning. Al termine del percorso verranno consegnati dei certificati di partecipazione.

Modulo 1: La paura

L'argomento di questo modulo è la paura. Gli studenti identificheranno le loro paure e cercheranno di spiegarle, comprenderanno la necessità di superarle e comprenderanno la positività di vivere senza paura. Il modulo è progettato come un modulo digitale con varie applicazioni che possono essere utilizzate durante tutte le attività. Sono state previste anche attività classiche non digitali per un metodo più tradizionale. La durata totale di questo modulo è di 160 minuti. Ci sono quattro obiettivi di Storytelling (S1, S2, S3, S4), quattro obiettivi Affettivi (A1, A2, A3, A4), tre Cognitivi (C1, C2, C3) e sei attività. Il modulo è progettato secondo il modello delle **5E** con le 5 fasi: Coinvolgere, Esplorare, Spiegare, Elaborare e Valutare.

L'attività **Engage** (Coinvolgere) ha lo scopo di attirare l'attenzione degli studenti sulle loro paure e di condividerle con i loro coetanei. Le riflessioni degli studenti saranno valutate dal docente utilizzando l'app *Mentimeter* nella versione digitale o utilizzando post-it nella versione tradizionale. Sulla base delle risposte degli studenti, l'insegnante condurrà una discussione con l'intera classe attraverso l'uso di una storia.

L'attività **Explore** (Esplorare) si basa sulla storia di uno studente nella vita quotidiana. Gli studenti guarderanno la storia, identificheranno e analizzeranno i suoi elementi chiave e rifletteranno su come si sono sentiti mentre guardavano la storia. Penseranno e commenteranno anche la storia e condivideranno le proprie idee.

Nell'attività **Explain** (Spiegare), l'insegnante realizzerà con gli studenti un'attività in cui cercheranno di identificare le loro paure e proveranno a spiegarle. Gli studenti si renderanno conto di come la paura influenzi la loro vita. Durante l'attività, verrà utilizzata un'applicazione online per la progettazione di diagrammi *Mindmaster*. Gli studenti condivideranno le proprie idee utilizzando questo diagramma.

Nell'attività **Elaborate** (Elaborare), gli studenti lavoreranno in gruppo. Sceglieranno una sola paura connessa alla loro vita sociale. Nella versione digitale, ogni gruppo creerà una storia digitale con l'applicazione *StoryJumper* e, nella versione tradizionale, ogni gruppo disegnerà e presenterà una storia di sceneggiatura sulla propria paura utilizzando carta e pastelli.

L'attività di **Evaluation** (Valutare) verterà principalmente sull'analisi delle presentazioni degli studenti. Gli studenti presenteranno le loro storie nella modalità digitale o tradizionale e poi si valuteranno. Questa attività sarà guidata da un questionario per capire come e in che misura gli studenti hanno acquisito le competenze definite negli obiettivi del modulo.

Modulo 2: L'Onestà

L'argomento di questo modulo è l'onestà. Gli studenti comprenderanno l'importanza di essere onesti, cosa succede quando una persona preferisce l'onestà in una situazione di vita sociale e cosa può portare ad essere disonesti nella vita. Il modulo è progettato sia per un'applicazione digitale che tradizionale. La durata totale di questo modulo è di 220 minuti. Ci sono tre obiettivi di Storytelling (S1, S2, S3), quattro Affettivi (A1, A2, A3, A4), tre Cognitivi (C5, C6, C7) e sei attività. Il modulo è progettato secondo il modello delle **5E** con 5 fasi: Coinvolgere, Esplorare, Spiegare, Elaborare e Valutare.

L'attività **Engage** (Coinvolgere) mira a definire cos'è l'onestà e a far riflettere sull'importanza di essere onesti, su come le nostre vite possono essere influenzate dall'essere onesti o disonesti. Le riflessioni degli studenti saranno valutate dal docente utilizzando l'app *Mentimeter* nella versione digitale o utilizzando post-it nella versione tradizionale. Sulla base delle risposte degli studenti, l'insegnante condurrà una discussione con l'intera classe utilizzando una storia.

L'attività **Explore** (Esplorare) si basa sul far riflettere gli studenti su un video che mostra come il protagonista affronta il dilemma tra essere onesto e disonesto nella sua vita professionale. Gli studenti guarderanno la storia, identificheranno e analizzeranno i suoi elementi chiave e rifletteranno su come si sono sentiti mentre guardavano la storia. Condivideranno anche le proprie idee, mettendosi nei panni del protagonista del video. Utilizzeranno uno strumento online *Word Wall* per cercare di comprendere la situazione.

Nell'attività **Explain** (Spiegare), l'insegnante condurrà un'attività di discussione riportandola ad una rappresentazione teatrale su ciò che porta l'essere una persona onesta nella vita. Nella versione digitale, l'attività sarà svolta utilizzando l'app *Padlet*, mentre nella versione tradizionale, sarà svolta con una lavagna. Gli studenti scriveranno le proprie frasi sull'onestà in diverse situazioni utilizzando *Padlet*.

Nell'attività **Elaborate** (Elaborare), gli studenti lavoreranno in gruppo. Dovranno scegliere una o due esperienze legate all'onestà e presentarle sotto forma di storia. Nella versione digitale, ogni gruppo creerà una storia digitale con *StoryJumper*, mentre nella versione tradizionale, ogni gruppo presenterà due storie sotto forma di gioco di ruolo, come rappresentazione teatrale.

L'attività **Evaluation** (Valutare) sarà svolta guidata dal docente. Gli studenti presenteranno le loro storie in modalità digitale o tradizionale e poi si autovaluteranno. Questa attività sarà condotta con il supporto di un questionario per capire come e in che misura gli studenti hanno acquisito le competenze definite negli obiettivi del modulo.

Modulo 3: La scuola è la mia seconda casa

L'argomento di questo modulo è "La scuola è la mia seconda casa". Ha l'obiettivo di ricordare agli studenti che la scuola è un luogo sicuro, affidabile e caloroso con possibilità di relazioni positive, come nelle loro case. Il modulo è concepito come un modulo tradizionale e digitale, proponendo strumenti attività per entrambe le modalità. Dura fino a 135 minuti. Ci sono cinque obiettivi di Storytelling (S1,2,3,4,5), cinque Affettivi (A1,2,3,4,5), due cognitivi (C1,2) e 6 attività. Il modulo è progettato seguendo il modello delle **5E** con 5 fasi: Coinvolgere, Esplorare, Spiegare, Elaborare e Valutare.

L'insegnante inizia la lezione con una storia personale che può essere anche inventata. La storia deve includere dei contrasti. Dopo che l'insegnante ha raccontato la storia, chiede agli studenti di individuare e di riflettere sui contrasti delle loro vite. Dai contrasti nella vita degli studenti, l'insegnante passa ai contrasti che si possono avere a scuola attraverso l'utilizzo di una mappa concettuale. Questa attività può essere svolta sia in modalità digitale che tradizionale. Esplorando i contrasti, discutendo sulle cause e sulle conseguenze, gli studenti rifletteranno sulle loro esperienze a scuola. È necessario ascoltare gli studenti senza giudicarli. Questa attività ha lo scopo di far aprire gli studenti e di ascoltare le loro opinioni sulla scuola. Nel formato tradizionale, gli studenti lavoreranno alla lavagna mentre utilizzeranno *Mindmaster* in formato digitale.

L'attività **Engage** (Coinvolgere) ha lo scopo di introdurre la storia di Sararuma agli studenti. Gli studenti leggeranno la storia, spiegheranno come si sono sentiti leggendo la storia e identificheranno l'idea principale della storia. L'attività è in formato digitale utilizzerà *Mentimeter* per leggere la storia, mentre nel formato tradizionale verranno distribuite delle dispense.

L'attività **Explain** (Spiegare) ha l'obiettivo di far definire agli studenti i contrasti nella storia e di far riscrivere la storia approfondendo i contrasti individuati. Questa tecnica, di solito, viene utilizzata nelle attività di narrazione. Gli studenti possono lavorare in coppia o individualmente. Inoltre, l'attività può essere svolta senza il supporto digitale utilizzando matite colorate o con il supporto digitale utilizzando l'applicazione *Padlet*.

Nelle attività previste nella fase **Elaborate** (Elaborare) si chiede agli studenti di lavorare in gruppi di 3 o 4, in base alle dimensioni della classe. I gruppi di studenti scriveranno una storia basata sull'idea principale "La speranza e il bene sono più forti dei conflitti" ambientata a scuola. In questo modo, gli studenti saranno portati a riflettere sul come trasformare le esperienze della scuola da negative a positive. Questa attività può essere applicata nel formato tradizionale utilizzando quaderni e matite o in formato digitale utilizzando l'applicazione *Storyjumper*.

L'attività **Evaluation** (Valutare) del modulo ha l'obiettivo di sollecitare gli studenti a proporre dei suggerimenti per trasformare i contrasti negativi della scuola in positivi. L'insegnante deve creare nuovi gruppi di 4 o 5 persone, a seconda delle dimensioni della classe. Nel formato tradizionale dell'attività, gli studenti lavoreranno con fogli A5 mentre nel formato digitale lavoreranno con *Mindmaster*.

Modulo 4: I Pregiudizi

L'argomento di questo modulo sono i **Pregiudizi**. Gli studenti spiegheranno le situazioni in cui sono coraggiosi, l'effetto dei pregiudizi nella loro vita e daranno consigli sul come spezzare i pregiudizi. Il modulo è progettato come modulo digitale con varie applicazioni che possono essere utilizzate durante le attività.

Ci sono anche attività classiche, non digitali, da utilizzare nel metodo tradizionale. La durata totale di questo modulo è di 165 minuti. Ci sono sette obiettivi di *Storytelling* (S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7), tre Affettivi (A1, A2, A3), tre Cognitivi (C1, C2, C3), e cinque attività. Il modulo è progettato secondo il modello delle **5E** con 5 fasi: Coinvolgere, Esplorare, Spiegare, Elaborare e Valutare.

L'attività **Engage** (Coinvolgere) mira a far comprendere agli studenti i loro pregiudizi e a condividerli con i loro compagni. Le riflessioni degli studenti verranno utilizzate per esprimere pensieri sul coraggio utilizzando l'app *Coggle* nella versione digitale o usando carta e penna nella versione tradizionale. Con *Coggle*, i pregiudizi vengono trasformati in una mappa concettuale che saranno successivamente discusse in classe.

L'attività **Explore** (Esplorare) si basa sulle domande e risposte. Gli studenti risponderanno alle domande poste utilizzando **WordWall** nella versione digitale o risponderanno oralmente alle domande nella versione tradizionale.

L'attività **Explain** (Spiegare) mira a confrontare gli studenti con i loro pregiudizi e condividerli con i loro compagni. Si utilizzerà lo strumento *DeepAI* in questa sezione, gli studenti confronteranno i loro pregiudizi creando delle immagini sfruttando l'intelligenza artificiale visiva. Quindi, condivideranno le immagini che hanno ottenuto attraverso l'applicazione *Padlet* e ne discuteranno.

Nell'attività di **Elaborate** (Elaborare), gli studenti lavoreranno in gruppi. Poi, creeranno le proprie storie utilizzando *StoryJumper* basandosi sulle parole assegnate. Successivamente inizieranno a leggere le loro storie l'uno all'altro.

L'attività di **Evaluate** (Valutare) sarà principalmente basata sulla discussione degli studenti e sul sondaggio online. Nella versione digitale, gli studenti valutano i titoli assegnati alle storie scritte dai loro compagni secondo i criteri stabiliti utilizzando l'applicazione *Tricider*. Nella versione tradizionale, gli studenti scrivono i punteggi su carta e li consegnano all'insegnante.

Modulo 5: L'Amicizia

L'argomento di questo modulo è l'**amicizia**. Gli studenti rifletteranno sui loro amici, sui diversi aspetti dell'amicizia e sulle loro esperienze positive e negative. Cercheranno di costruire legami di amicizia più forti con i loro compagni di classe. Il modulo è strutturato come un modulo tradizionale e digitale. La sua durata è di 180 minuti. Ci sono quattro obiettivi di *Storytelling* (S1, S2, S3, S4), quattro obiettivi Affettivi (A1, A2, A3, A4), tre Cognitivi (C1, C2, C3) e nove attività. Il modulo è progettato seguendo il modello delle **5E** con 5 fasi: Coinvolgere, Esplorare, Spiegare, Elaborare e Valutare.

L'attività **Engage** (Coinvolgere) ha lo scopo di incoraggiare gli studenti a pensare all'amicizia e alle qualità possedute dai veri e falsi amici. Le risposte degli studenti saranno raccolte dal docente utilizzando l'app *Mentimeter* nella versione digitale o utilizzando post-it nella versione tradizionale. Sulla base delle risposte degli studenti, l'insegnante condurrà una discussione con tutta la classe.

L'attività **Explore** (Esplorare) si basa sulla storia di cinque adolescenti la cui amicizia viene messa alla prova. Gli studenti leggeranno la storia, identificheranno e analizzeranno i suoi elementi chiave e rifletteranno su come si sono sentiti durante la lettura della storia. Cercheranno anche di mettersi nei panni degli adolescenti della storia e riflettere sui loro sentimenti. Non avranno bisogno di utilizzare alcun strumento online.

Nell'attività **Explain** (Spiegare), l'insegnante somministrerà un quiz agli studenti per riflettere sui diversi aspetti dell'amicizia, come l'onestà, l'accettazione, il perdono, ecc., e l'insegnante aggiungerà la propria spiegazione per ciascuno degli aspetti discussi. Nella versione digitale, il quiz verrà svolto utilizzando l'app *Padlet*, mentre nella versione tradizionale, il quiz verrà svolto oralmente. Gli studenti scriveranno, quindi, alcune delle loro esperienze positive o negative con i loro amici in un quaderno online o su fogli di carta.

Nell'attività **Elaborate** (Elaborare), gli studenti lavoreranno in gruppo. Dovranno scegliere una o due esperienze legate all'amicizia e presentarle sotto forma di storia. Nella versione digitale, ogni gruppo creerà una storia digitale con *StoryJumper*, mentre nella versione tradizionale, ogni gruppo presenterà due storie sotto forma di gioco di ruolo.

L'attività di **Evaluate** (Valutare) prevede la presentazione delle storie create dagli studenti e la valutazione tra pari utilizzando un sondaggio online preparato in Google Moduli. Gli studenti utilizzeranno quindi l'app *Mentimeter* o rifletteranno verbalmente sulle possibili strategie per migliorare le amicizie nella loro classe. Agli studenti verrà chiesto di scrivere individualmente lettere di apprezzamento ai loro amici, in cui riconosceranno ciò che apprezzano e ciò per cui sono grati.

Competenze digitali per gli educatori

Dott. Jože Rugelj

Università di Lubiana, Facoltà di Scienze della Formazione

Le competenze digitali per gli educatori sono un insieme di competenze essenziali per gli insegnanti per integrare efficacemente le tecnologie digitali nella loro pratica didattica e migliorare i risultati di apprendimento degli studenti. È stato sviluppato dalla Commissione Europea un modello di riferimento, **DigCompEdu**, per supportare gli insegnanti nello sviluppo e nel miglioramento delle loro competenze digitali.

Utilizzando il **framework DigCompEdu**, gli insegnanti possono valutare le proprie competenze digitali, identificare le aree di crescita e sviluppo e utilizzare le tecnologie digitali per migliorare la loro pratica didattica e migliorare i risultati di apprendimento degli studenti. Il quadro fornisce una guida completa per aiutare gli insegnanti ad integrare efficacemente la tecnologia nel loro insegnamento, promuovere l'alfabetizzazione digitale per preparare gli studenti ad avere successo in una società digitale.

Il framework **DigCompEdu** propone 22 competenze fondamentali suddivise in 6 aree.

Area 1: Coinvolgimento Professionale si rivolge all'ambiente professionale più ampio, ovvero all'uso delle tecnologie digitali da parte degli insegnanti nelle interazioni con colleghi, discenti, genitori e altre parti interessate. Gli insegnanti sono in grado di impegnarsi in uno sviluppo professionale continuo nel settore delle tecnologie digitali, rimanere informati sulle tendenze digitali e sulle migliori pratiche nell'istruzione e dimostrare il loro impegno per l'apprendimento permanente nell'era digitale.

Area 2: Risorse didattiche digitali affronta le competenze necessarie per utilizzare, creare e condividere risorse digitali per l'apprendimento in modo efficace e responsabile. Gli insegnanti creano, adattano e condividono risorse didattiche digitali per migliorare le esperienze di insegnamento e apprendimento, promuovere il coinvolgimento e la creatività degli studenti e supportare le diverse esigenze di apprendimento.

Area 3: Insegnamento e apprendimento è dedicata alla gestione e all'applicazione dell'uso delle tecnologie digitali nell'insegnamento e nell'apprendimento nelle diverse fasi, in cui l'attenzione si sposta dai processi guidati dall'insegnante a quelli incentrati sul discente. Un insegnante digitalmente competente dovrebbe essere una guida per gli studenti nei loro sforzi di apprendimento sempre più autonomi. Devono essere in grado di sviluppare nuovi modi di guidare e sostenere i discenti e di avviare, sostenere e monitorare attività di apprendimento sia autoregolamentate che collaborative.

Area 4: La valutazione riguarda l'uso di strategie digitali per migliorare la valutazione. Gli insegnanti dovrebbero progettare, implementare e analizzare valutazioni digitali per esaminare i risultati di apprendimento degli studenti, fornire un feedback tempestivo e monitorare i loro progressi utilizzando strumenti e piattaforme digitali.

Area 5: Responsabilizzare gli studenti si concentra sul potenziale delle tecnologie digitali per le strategie di insegnamento e di apprendimento incentrate sul discente. Gli insegnanti consentono agli studenti di diventare cittadini digitali sicuri e responsabili, di utilizzare strumenti digitali per la collaborazione e la comunicazione e di sviluppare il pensiero critico e le capacità di risoluzione dei problemi in un ambiente ricco di tecnologia.

Aree 6: Facilitare lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti descrive le competenze pedagogiche specifiche necessarie per promuovere le competenze digitali degli studenti. Gli insegnanti dovrebbero sostenere gli studenti nello sviluppo dell'alfabetizzazione digitale, dell'informazione e dell'alfabetizzazione mediatica e dell'uso responsabile delle tecnologie digitali e promuovere una cultura dell'alfabetizzazione digitale in tutta la comunità scolastica.

Riferimento:

Redecker, C. Quadro europeo per la competenza digitale degli educatori: DigCompEdu. Punie, Y. (a cura di). EUR 28775 EN. Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, Lussemburgo, 2017.

Storytelling digitale - dall'esperienza personale all'intelligenza artificiale

Dott.ssa Irena Nančovska Šerbec

Università di Lubiana, Facoltà di Scienze della Formazione

Avete mai pensato a ciò che ci spaventa? O quanto siamo onesti quando parliamo? La scuola è come la nostra seconda casa, dove facciamo amicizia e impariamo ad essere gentili l'uno con l'altro. Ma a volte non ci rendiamo nemmeno conto di avere idee ingiuste sulle persone. Ogni storia ha il suo finale, anche le buone amicizie. Ignorare le cose non le rende migliori. Ma con lo storytelling digitale, possiamo parlare di tutto questo in modo coinvolgente. Possiamo creare storie che mostrino cosa significhi avere paura, essere onesti, affrontare idee ingiuste, mostrare empatia e condividere con gli amici. È come se fossimo nel bel mezzo della storia e sentissimo quello che provano i personaggi. Usiamo lo storytelling digitale per imparare di più su noi stessi e sugli altri.

Lo storytelling digitale è un modo particolare di creare materiali multimediali che permette ai creatori di presentare, visualizzare e difendere i propri punti di vista. "Storytelling digitali dall'esperienza personale all'intelligenza artificiale" è un laboratorio in cui esploreremo territori familiari e sconosciuti, incontreremo eroi reali e immaginari e supereremo ostacoli con loro e con noi.

Il nostro viaggio inizia con coinvolgenti giochi da tavolo e strumenti didattici per poi passare allo *storyboarding*, alla progettazione grafica e all'utilizzo di strumenti avanzati del digital storytelling. Attraverso l'uso dell'intelligenza artificiale generativa, miriamo a migliorare l'aspetto visivo del nostro design grafico. Nei progetti immersivi, i nostri eroi intraprendono un viaggio trasformativo e superano gli ostacoli lungo il percorso. Insieme affrontiamo enigmi, sfide e dilemmi morali e ci sforziamo di avere un impatto positivo sul mondo.

Mentre intraprendiamo questo viaggio come insegnanti, impareremo ancora di più. Impareremo quali competenze digitali gli studenti sviluppano attraverso lo storytelling digitale, come valutare le storie e come guidare e valutare il project-based learning degli studenti.

Requisiti:

Competenze digitali di base, conoscenze base della teoria letteraria (triangolo drammatico) e conoscenze base di progettazione grafica.

Modulo 6: Condividi e prenditi cura

Il tema di questo modulo è la **condividi e prenditi cura**. Gli studenti spiegheranno il significato del concetto di «condivisione», autovaluteranno i propri comportamenti di condivisione ed esprimeranno le proprie idee attraverso l'attività di brainstorming. Il modulo è progettato come modulo tradizionale in tutte le attività. La durata totale è di 160 minuti. Ci sono sei obiettivi di Storytelling (S1, S2, S3, S4, S5, S6), tre Affettivi (A1, A2, A3), due Cognitivi (C1, C2) e cinque attività. Il modulo è sviluppato secondo il **modello delle 5E** con le 5 fasi: Coinvolgere, Esplorare, Spiegare, Elaborare e Valutare.

L'attività **Engage** (Coinvolgere) ha lo scopo di far riflettere gli studenti sul concetto di condivisione e di farli discutere con i loro compagni. Le riflessioni degli studenti saranno sviluppate dopo aver visto il cortometraggio *Condividere è Bene*.

L'attività **Explore** (Esplorare) si basa su un'attività di domande e risposte. Gli studenti risponderanno alle domande preparate su di testo. Successivamente, verrà iniziata una sessione di discussione sulle risposte date.

L'attività **Explain** (Spiegare) ha lo scopo di far esprimere agli studenti le loro idee sul concetto di *condivisione* attraverso il *Brainstorming*, seguita da una sessione di discussione.

Nell'attività **Elaborate** (Elaborare), gli studenti si applicheranno in un'attività di scrittura creativa. La storia *“Il Melo e il Roseto”* sarà riscritta dagli studenti cambiando i personaggi.

L'attività **Evaluate** (Valutare) mira a valutare gli studenti tramite un'attività di autovalutazione con il supporto di una scheda già preparata.

Modulo 7: Tutto ha una fine

Il tema di questo modulo è "Tutto ha una fine". Ha lo scopo di far riflettere gli studenti sulle loro relazioni e alle opportunità/possibilità positive che possono avere attraverso la tecnica della *Storytelling*. Il modulo è concepito come un modulo tradizionale e digitale. L'applicazione in aula richiede fino a 135 minuti. Ci sono cinque obiettivi di Storytelling (S1,2,3,4,5), quattro Affettivi (A1,2,3,4), due Cognitivi (C1,2) e 6 attività. Il modulo è progettato seguendo il **modello** delle **5E** con le 5 fasi: Coinvolgere, Esplorare, Spiegare, Elaborare e Valutare.

L'insegnante deve leggere la sessione dedicata alla "preparazione" prima di iniziare le attività. Il modulo intende introdurre agli studenti il concetto di favole e le loro caratteristiche. Pertanto, l'insegnante deve prepararsi prima di iniziare il modulo.

L'attività di **Engage** (Coinvolgere) mira ad introdurre le favole come strumento letterario per l'insegnamento della morale. L'insegnante inizia la lezione con un'attività di brainstorming con la domanda "Come pensi che le persone nel tempo preletterario insegnassero la morale?". Gli studenti risponderanno alla domanda. Se tra le risposte non viene menzionata la parola "favola", l'insegnante la scriverà. Nel formato tradizionale, gli studenti lavoreranno alla lavagna mentre in modalità digitale utilizzeranno l'applicazione Mindmaster. Dopo il brainstorming, l'insegnante spiegherà le caratteristiche principali delle favole.

Nell'attività **Explore** (Esplorare) agli studenti viene letta la storia "Il leone e il topo". Agli studenti verrà chiesto di identificare l'idea principale della storia, la morale e spiegare le caratteristiche dei personaggi all'interno della storia. Lavorare sulle caratteristiche della favola aiuterà gli studenti a comprendere la favola come forma letteraria. L'attività può essere realizzata in modo tradizionale utilizzando matite e dispense o in modalità digitale utilizzando Mindmaster.

Nell'attività **Explain** (Spiegare) gli studenti lavorano sugli elementi principali della favola. Gli studenti identificheranno i cinque elementi della favola "Il leone e il topo" (Personaggi, Azione crescente, Conflitto, Azione cadente, Morale/lezione). Questa attività può essere realizzata in modo tradizionale utilizzando quaderni e matite o in modalità digitale utilizzando Padlet.

Nell'attività **Elaborate** (Elaborare) del modulo si chiede agli studenti di lavorare in gruppi di 3 o 4 persone, a seconda delle dimensioni della classe. Gli studenti leggeranno 3 diverse versioni di una favola proveniente da 3 culture diverse. L'insegnante e gli studenti discuteranno dell'effetto della cultura sulle storie e di come le favole possono cambiare nelle diverse culture. Dopo la discussione, gli studenti lavoreranno in gruppo per ricreare i personaggi della favola "Il leone e il topo" riportando elementi della propria cultura. Nel formato tradizionale dell'attività, gli studenti lavoreranno con quaderni e matite mentre in quello digitale lavoreranno con Padlet.

Nell'attività **Evaluate** (Valutare) si chiede agli studenti di lavorare sempre in piccoli gruppi di 3 o 4, secondo le dimensioni della classe. L'insegnante deve fare attenzione a cambiare i membri di ciascun gruppo di studenti rispetto all'attività precedente. Agli studenti verrà chiesto: "Cosa ne sai/pensi delle differenze culturali?". Lavoreranno su fogli A5 in formato tradizionale mentre lavoreranno su Mindmaster in modalità digitale. Gli studenti forniranno esempi di differenze culturali e daranno suggerimenti sul come comprendere le differenze culturali e rispondere ad esse.

Modulo 8: L'ignoranza non è beata

Il modulo "L'ignoranza non è beata" è stato creato per far approfondire la comprensione degli studenti sulle conseguenze dell'ignoranza, spingendoli a riconoscerne gli impatti negativi e l'importanza di acquisire conoscenze per un processo decisionale informato. Esaminando scenari di vita reale e affinando le capacità di ricerca e presentazione, gli studenti diventeranno abili nel valutare efficacemente situazioni diverse. Inoltre, il modulo mira a migliorare la consapevolezza delle ramificazioni sociali e ambientali dell'ignoranza, favorendo l'apprendimento e il pensiero critico degli studenti. Comprende attività tradizionali e digitali, della durata di circa 235 minuti e strutturate attorno a quattro obiettivi per lo Storytelling (S1,2,3,4), il coinvolgimento Affettivo (A1,2,3,4) e lo sviluppo Cognitivo (C1,2,3,4). Guidati dalle fasi del modello **5E** (Coinvolgere, Esplorare, Spiegare, Elaborare e Valutare) gli insegnanti faciliteranno varie attività. Queste includono l'avvio di sessioni di brainstorming utilizzando piattaforme digitali come Padlet, la facilitazione della narrazione con Audacity, la creazione di rappresentazioni visive tramite Canva, la conduzione di ricerche online tramite Google Search, l'affinamento delle capacità di comunicazione utilizzando Presentazioni Google, la promozione dello sviluppo narrativo con lo storyboard, la produzione di brevi video utilizzando Open Shot, la condivisione di questi video con YouTube per un coinvolgimento più ampio del pubblico e, infine, la valutazione dei lavori degli studenti tramite Google Moduli per fornire feedback costruttivi e valutare la qualità.

Le attività "**Engage**" (Coinvolgere) ed "**Explore**" (Esplorare) porteranno gli studenti ad esplorare l'ignoranza attraverso l'ascolto di storie e l'analisi di casi di studio, spingendoli ad identificare le cause alla radice e gli impatti consequenziali, promuovendo al contempo il pensiero orientato alla soluzione. Gli studenti creano infografici o poster per rappresentare visivamente le ramificazioni dell'ignoranza, promuovendo l'alfabetizzazione visiva e la riflessione critica, con opportunità di presentazione verbale che stimolano la discussione in classe e l'apprendimento collaborativo.

L'attività "**Explain**" (Spiegare) mira a guidare gli studenti nella comprensione delle ripercussioni nascoste dell'ignoranza attraverso esempi tangibili che illustrano il suo impatto in vari ambiti sociali. Facilitati dagli insegnanti, gli studenti si impegnano in discussioni per discernere tra cause ed effetti, favorendo l'empatia verso personaggi e scenari derivati da esperienze di vita reale. Inoltre, gli studenti utilizzano strumenti di ricerca online come la Ricerca Google per scoprire casi reali in cui l'ignoranza gioca un ruolo significativo nelle conseguenze del processo decisionale. Successivamente integreranno i loro risultati in presentazioni multimediali, migliorando la loro capacità di comunicare e condividere approfondimenti con i loro colleghi.

L'attività "**Elaborate**" (Elaborare) guiderà gli studenti ad applicare la loro comprensione dell'ignoranza in modo pratico, favorendo una profonda riflessione e un'applicazione pratica. Gli studenti dimostreranno questa comprensione creando storie che descrivono sia gli impatti positivi che negativi dell'ignoranza attraverso brevi video. Utilizzando modelli di storyboard su piattaforme come Canva, gli studenti strutturano le loro narrazioni, portando alla produzione di brevi video. Attraverso queste attività, gli studenti applicano in modo creativo e critico la loro comprensione dell'ignoranza, promuovendo una comprensione più profonda del concetto.

Nell'attività "**Evaluate**" (Valutare) si valuterà la comprensione dell'argomento da parte degli studenti e la capacità di applicare efficacemente le conoscenze acquisite. Gli insegnanti combinano discussioni in classe e sondaggi online per valutare i livelli di comprensione e coinvolgimento degli studenti. Gli studenti sono incoraggiati a presentare le loro storie video alla classe, enfatizzando i momenti di apprendimento significativi. Inoltre, gli insegnanti utilizzeranno Google Moduli per avere una valutazione più strutturata.

Modulo 9: Competenze verdi

L'argomento del Modulo 9 è "Green Skills" (Competenze Verdi), ed è stato sviluppato con lo scopo di rendere gli studenti più consapevoli delle questioni ambientali che interessano l'ambiente circostante, comprendendo la complessità di quelle stesse questioni e l'interconnessione tra problemi politici, climatici e sanitari. Tuttavia, ci si aspetta che acquisiscano tutte queste preziose conoscenze e migliorino anche le loro competenze per agire di conseguenza, attraverso il loro coinvolgimento in diverse attività ma, principalmente, attraverso il loro impegno nelle storie. Questo modulo può essere applicato sia digitalmente che tradizionalmente e contiene istruzioni chiare per i formatori e insegnanti per realizzarlo. Complessivamente, la durata del modulo è di 220 minuti, ma i facilitatori dovrebbero tenere in considerazione che le attività possono essere svolte in più classi, e anche che alcune delle attività (come la sezione D) richiedono un lavoro autonomo da parte degli studenti. Ci sono dieci obiettivi di apprendimento, di cui quattro sono Cognitivi (C1, C2, C3, C4), quattro sono relativi alle abilità di *Storytelling* (S1, S2, S3, S4) e due sono Affettivi (A1 e A2). Tutti questi risultati, così come le attività previste, i materiali da utilizzare e gli strumenti necessari per svolgere le attività, sono presentati alle pagine 1 e 3 del Modulo. A pagina 4 viene introdotta la struttura della lezione, organizzata secondo il modello delle **5E**, che si articola in Engage (Coinvolgere), Explore (Esplorare), Explain (Spiegare), Elaborate (Elaborare) e Evaluate (Valutare). Per una corretta implementazione del Modulo, si consiglia ai docenti di familiarizzare con gli strumenti digitali che saranno necessari per le attività. Ogni fase del modulo include un tutorial che spiega come utilizzare le app ai fini dell'attività. Tutte le risorse aggiuntive necessarie per l'attività sono accessibili e scaricabili dal modulo stesso.

L'attività di **Engage** (Coinvolgere) mira ad innescare una riflessione preliminare e una discussione sulla prevalenza, la distribuzione e la varietà dei problemi ambientali. Agli studenti verrà chiesto di pensare al contesto di questi problemi, il che, a sua volta, li porterà a considerare fattori geografici, demografici e di altro tipo, che esploreranno in seguito. L'attività **Explore** (Esplorare) si rivolge già alle storie, e agli studenti verrà chiesto di leggere o ascoltare un breve racconto intitolato "La storia del fiume è la storia di tutti noi". In primo luogo, agli studenti verrà chiesto di riflettere sui sentimenti che emergono nella storia. Ciò migliorerà la loro intelligenza emotiva. Successivamente, nella sezione C, gli studenti tornano a concentrarsi sul tema dell'ambiente. Questa sezione è collegata alla parte A, perché si immergeranno in profondità e faranno ricerche sull'area selezionata. Attraverso delle immagini, rifletteranno sui problemi ambientali che hanno colpito quell'area e perché. Nella sezione D, ci si aspetta che gli studenti applichino ciò che hanno imparato fino a quel momento e colleghino tutti gli argomenti affrontati, ma, soprattutto, ci si aspetta che sviluppino le loro tecniche di storytelling, che si connettano con le loro comunità e acquisiscano una connessione più profonda con le questioni ambientali entrando in empatia con le parti coinvolte.

L'ultimo step sarà focalizzato sulla valutazione (**Evaluate**) delle conoscenze, delle competenze e dei valori acquisiti dagli studenti durante l'implementazione del modulo. Gli insegnanti dovrebbero cercare di valutare il livello di completamento delle tre tipologie di obiettivi di apprendimento –cognitivi, affettivi e di storytelling – e comprendere il livello di motivazione ed impegno degli studenti.

Modulo 10: Supera i tuoi limiti

L'argomento di questo modulo è “**supera i tuoi limiti**”. Gli studenti spiegheranno le situazioni in cui sono generosi e daranno consigli sul come non essere avari. Il modulo è progettato come un modulo digitale suggerendo diverse applicazioni che possono essere utilizzate durante tutte le attività. Ci sono anche attività classiche, non digitali, da utilizzare nel metodo tradizionale. La durata totale di questo modulo è di 170 minuti. Ci sono otto obiettivi di *Storytelling* (S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7, S8), due obiettivi Affettivi (A1, A2), sette Cognitivi (C1, C2, C3, C4, C5, C6, C7) e cinque attività. Il modulo è sviluppato secondo il **modello delle 5E** con le 5 fasi: Coinvolgere, Esplorare, Spiegare, Elaborare e Valutare.

L'attività **Engage** (Coinvolgere) ha lo scopo di far riflettere gli studenti sul concetto di generosità e di farli discutere con i loro coetanei. Le riflessioni degli studenti saranno pubblicate utilizzando l'*app Coggle* nella versione digitale o utilizzando carta-penna nella versione tradizionale. Con *Coggle*, le riflessioni sulla generosità si trasformeranno in una mappa concettuale che sarà discussa in classe.

L'attività **Explore** (Esplorare) si basa su un'attività di domande e risposte. Gli studenti risponderanno alla domanda su Word Wall nella versione digitale o risponderanno verbalmente alle domande nella versione tradizionale. Seguirà una discussione in classe.

L'attività **Explain** (Spiegare) ha l'obiettivo di far svolgere agli studenti un'attività su parole con significati sconosciuti. Nella versione digitale verrà utilizzato lo strumento *Google Moduli* e nella versione tradizionale verranno utilizzati fogli e matite. Seguirà una discussione in classe.

Nell'attività **Elaborate** (Elaborare), gli studenti lavoreranno in gruppo. Quindi, creano le loro fiabe utilizzando lo strumento *Blogger* in base alle parole che gli vengono date. Una volta pronte, verranno lette dagli stessi studenti.

L'attività di **Evaluate** (Valutare) verterà principalmente sulla discussione degli studenti e sul quiz online. Nella versione digitale, gli studenti valutano i titoli delle storie scritte dai loro compagni secondo i criteri stabiliti utilizzando lo *strumento Tricider*. Nella versione tradizionale, gli studenti scrivono su carta i titoli e li consegnano al docente.

Punti di forza nel carattere degli studenti – Tesori nascosti

Dott.ssa Polona Gradišek

Università di Lubiana, Facoltà di Scienze della Formazione, Slovenia

La psicologia positiva, definita nel 2000, si concentra sulla ricerca di emozioni positive, tratti individuali positivi e istituzioni positive (Seligman & Csikszentmihalyi, 2000). I punti di forza del carattere rappresentano uno dei concetti chiave della psicologia positiva. Sono definiti come tratti positivi della personalità che sono moralmente apprezzati (Peterson & Seligman, 2004). La loro identificazione, il loro utilizzo e il loro sviluppo possono aiutare le persone a realizzare il loro potenziale e a raggiungere i loro obiettivi, portando a diversi risultati positivi. Nella classificazione “VIA” dei punti di forza e delle virtù del carattere, ci sono 24 punti di forza del carattere, organizzati in 6 virtù fondamentali:

1. **Saggezza e Conoscenza:** Creatività, Curiosità, Giudizio, Amore per l'Apprendimento, Prospettiva
2. **Coraggio:** Coraggio, Perseveranza, Integrità, Entusiasmo
3. **Umanità:** Amore, Gentilezza, Intelligenza Sociale
4. **Giustizia:** Lavoro di squadra, equità, leadership
5. **Temperanza:** perdono, modestia, prudenza, autoregolazione
6. **Trascendenza:** apprezzamento della bellezza e dell'eccellenza, gratitudine, speranza, umorismo, spiritualità

Gli obiettivi del workshop sono quelli di introdurre la classificazione “VIA” dei punti di forza del carattere, di aumentare la consapevolezza dei punti di forza del carattere degli studenti, di introdurre il concetto di punti di forza e i risultati positivi per il loro sviluppo, e di incoraggiare gli insegnanti ad uno sviluppo sistematico dei punti di forza caratteriali degli studenti a scuola.

Referenze:

Gradišek, P. (2023). The role of the identification and promotion of student teachers' character strengths in their professional development. In A. Lipovec & Tekavc, J. (Eds), *Perspectives on teacher education and development*. University of Maribor, University Press. Available at: https://www.researchgate.net/publication/369657851_The_Role_of_the_Identification_and_Promotion_of_Student_Teachers'_Character_Strengths_in_Their_Professional_Development

Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (2004). *Character Strengths and Virtues: A handbook and classification*. Oxford University Press.

Seligman, M. E. P. in Csikszentmihalyi, M. (2000). Positive psychology: An introduction. *American Psychologist*, 55, 5 – 14.

Storie e Storytelling

Le storie fungono da contenitori per condividere esperienze, convinzioni ed emozioni. Che siano trasmesse attraverso la tradizione orale, la letteratura scritta o i media digitali, le storie catturano la nostra immaginazione e offrono spunti di riflessione sulla condizione umana.

Lo storytelling, l'arte di trasmettere narrazioni attraverso vari mezzi, colma il divario tra narratore e pubblico. Attraverso la parola parlata, il testo scritto o le immagini visive, i narratori danno vita alle storie, coinvolgendo gli ascoltatori e i lettori nell'esperienza condivisa della narrazione.

Nell'era digitale, lo storytelling si è evoluto in digital storytelling, sfruttando la tecnologia per creare narrazioni immersive e interattive. Dai video ai podcast, dai siti web interattivi alle esperienze di realtà virtuale, lo storytelling digitale sfrutta il potere della multimedialità per coinvolgere il pubblico in modi nuovi e dinamici.

Lo storytelling digitale democratizza il processo narrativo, consentendo agli individui e alle comunità di condividere le loro storie su scala globale. Attraverso i social media, i blog e le piattaforme online, i narratori entrano in contatto con un pubblico eterogeneo, promuovendo l'empatia e la comprensione attraverso culture e prospettive.

Le storie, lo storytelling e lo storytelling digitale rimangono strumenti essenziali per la comunicazione, la connessione e la conservazione culturale nel nostro mondo in continua evoluzione. Mentre continuiamo a esplorare le illimitate possibilità della narrazione in tutte le sue forme, celebriamo il potere della narrazione di ispirarci, educarci e unirci oltre i confini del tempo e della tecnologia.

Nel corso della storia, le storie hanno svolto un ruolo centrale nel plasmare le società e preservare la memoria collettiva. Dai miti e dalle leggende antiche ai romanzi e ai film moderni, le storie hanno scopi diversi, che vanno dall'intrattenimento e dall'istruzione alla conservazione culturale e all'istruzione morale.

Uno degli aspetti notevoli della narrazione è la sua universalità. Ogni cultura ha il suo ricco arazzo di storie, che riflettono i suoi valori, le sue credenze e la sua visione del mondo. Attraverso queste narrazioni, le persone trasmettono il patrimonio culturale da una generazione all'altra, favorendo un senso di continuità e appartenenza.

Inoltre, le storie hanno il potere di evocare empatia e comprensione permettendoci di vedere il mondo attraverso diverse prospettive. Immergendoci nella vita dei personaggi di fantasia o imparando a conoscere le esperienze degli altri, sviluppiamo empatia, compassione e un apprezzamento più profondo per la diversità.

L'arte della narrazione comprende una vasta gamma di tecniche e mezzi, ognuno con i propri punti di forza unici. Che si tratti della cadenza ritmica di un narratore orale, delle immagini vivide di una narrazione scritta o dell'esperienza immersiva di una simulazione di realtà virtuale, lo storytelling si adatta agli strumenti e alle tecnologie disponibili, evolvendosi continuamente per affascinare il pubblico in modi nuovi.

Apprendimento basato sul gioco

Prof. Jože Rugelj

Università di Lubiana, Facoltà di Scienze della Formazione

L'istruzione deve tenere il passo con i cambiamenti tecnologici e sociali del mondo moderno e devono essere sviluppati metodi di apprendimento innovativi. Il gioco è un'attività che si verifica nelle prime fasi dello sviluppo umano ed è fondamentale nelle fasi in cui l'apprendimento è più efficace. L'apprendimento basato sul gioco (GBL) continua ad essere uno dei metodi più efficaci per sviluppare le competenze individuali, ma svolge solo un ruolo secondario nell'istruzione tradizionale.

Il gioco è una forma di apprendimento naturale e istintiva che gioca un ruolo chiave nelle prime fasi dello sviluppo umano, quando l'apprendimento è più intenso ed efficace. Anche nelle fasi successive dello sviluppo, il gioco, quando è "incorporato" e nascosto in meccanismi appropriati per il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento, è ancora uno dei metodi più efficaci per sviluppare le competenze individuali perché consente la creazione di un ambiente di apprendimento autentico, dà allo studente il controllo su ciò che accade in quell'ambiente, e quindi motiva, dà allo studente un feedback mirato e in tempo reale. Consente di imparare dagli errori, connette emotivamente l'allievo all'azione del gioco attraverso la storia e può mantenere lo stato di distacco dell'allievo-attore per un lungo periodo di tempo in modo che possa impegnarsi pienamente nel gioco e quindi nell'apprendimento. Van Eck spiega che i giochi possono essere ambienti di apprendimento efficaci non solo perché sono divertenti, ma anche perché sono coinvolgenti, richiedono ai giocatori di prendere decisioni importanti frequentemente, hanno obiettivi intelligenti, si adattano ad ogni giocatore individualmente e coinvolgono una rete sociale.

Abbiamo sviluppato un approccio di apprendimento attivo basato sul *serious game design*. Gli studenti del quarto anno del corso di laurea magistrale *Two Subjects Teacher* sviluppano giochi educativi in piccoli gruppi in progetti che vengono svolti nell'ambito del corso di due semestri. Abbiamo sviluppato la metodologia per questo approccio e la sua applicazione ha dato diversi risultati positivi negli ultimi 10 anni. I serious game come prodotti finali sono solo un effetto collaterale dell'obiettivo più importante, che è quello di raggiungere varie competenze che sono essenziali per gli insegnanti moderni, tra cui la capacità di definire obiettivi di apprendimento in linea con il programma, la selezione di metodi didattici appropriati e la loro integrazione nel processo di insegnamento, lo sviluppo di un gioco, la valutazione delle conoscenze acquisite e del processo di apprendimento, la pianificazione e l'organizzazione autonoma di tutte le attività necessarie in un progetto e la capacità di lavorare in team.

Referenze

Zapušek, M., Rugelj, J..Developing educator-specific digital competences with serious game design. In: Correira, A (ed.), Simoes-Marques, M. (ed.). Handbook of research on decision-making capabilities improvement with serious games: research and practice. Hershey (PA): Information Science Reference, 2023. 50-69. Advances in game-based learning book series. DOI:10.4018/978-1-6684-9166-9.ch003.

Zapušek, M., Rugelj, J.. Game design-based learning for preservice and in-service teacher training. V: Carvalho, C. Vzaz de (ed.), Bauters, M. (ed.). Technology supported active learning: student-centered approaches. Singapore: Springer, [2021]. 165-186. Lecture notes in educational Technologies.

Piattaforma di apprendimento interattivo online

La piattaforma di formazione online, un sistema che consente attività di apprendimento-insegnamento indipendentemente dal tempo e dal luogo, è fondamentale nel panorama educativo odierno, offrendo flessibilità e accessibilità ad un vasto pubblico. Sviluppata nell'ambito del progetto, questa piattaforma mira a rompere le barriere geografiche, fornendo esperienze di apprendimento ricche e interattive. Dispone di una funzionalità "Moodle" per supportare l'apprendimento su larga scala, facilitando un processo di apprendimento interattivo e dinamico. Uno dei suoi obiettivi primari è quello di migliorare la competenza professionale degli insegnanti, offrendo loro risorse per migliorare le loro tecniche di insegnamento e raggiungere un maggior numero di studenti in modo efficace. Responsabilizzando gli insegnanti e migliorando i loro metodi di insegnamento, la piattaforma migliora il successo accademico degli studenti e riduce i tassi di abbandono.

Questo intervento ha lo scopo di presentare le funzionalità della piattaforma Digital Stories, come registrarsi e ottenere le credenziali per accedere e come navigare al suo interno. Inoltre, gli utenti avranno l'opportunità di testarlo.

La formazione online contiene i 10 moduli già predisposti dai partner del progetto:

- Modulo 1 – Le Paure
- Modulo 2 – L'Onestà
- Modulo 3 - La scuola è la mia seconda casa
- Modulo 4 – I Pregiudizi
- Modulo 5 - L'amicizia
- Modulo 6 – Condividi e prenditi cura
- Modulo 7 - Tutto ha una fine
- Modulo 8 - L'ignoranza non è beata
- Modulo 9 - Competenze Verdi
- Modulo 10 – Supera i tuoi limiti

Ogni Modulo ha una sezione introduttiva in cui sono descritti gli obiettivi di Storytelling, Affettivi e Cognitivi da raggiungere. Inoltre, sono indicate le attività che gli studenti dovranno realizzare, gli strumenti web inclusi, i materiali necessari e lo schema di sviluppo della lezione.

Successivamente, le attività del modulo vengono mostrate secondo il modello delle 5E, che si sviluppa in 5 fasi: Coinvolgere, Esplorare, Spiegare, Elaborare e Valutare.

Ogni fase comprende anche una sezione introduttiva, le attività, gli strumenti web, la durata e i materiali necessari per implementarla. Inoltre, sono state create brevi guide sugli strumenti web, che sono disponibili al download o alla consultazione online da parte degli utenti.

Il test sarà effettuato sulla versione inglese della piattaforma, e poi sarà disponibile in tutte le lingue del partenariato (turco, italiano, portoghese e sloveno).

Workshop sul Digital Storytelling

Questa sezione presenta il concetto, l'importanza e gli aspetti pratici dello storytelling digitale, come esplorato in un contesto di workshop. Lo storytelling digitale, che utilizza elementi multimediali come testo, immagini, audio e video, è diventato sempre più rilevante nella comunicazione moderna. Il workshop ha l'obiettivo di fornire ai partecipanti le competenze e le conoscenze necessarie per creare storie digitali coinvolgenti. Attraverso sessioni interattive e attività pratiche, i partecipanti impareranno a conoscere gli elementi della narrazione digitale, gli strumenti e le tecniche e il processo di creazione di narrazioni che risuonano con il pubblico. Questa sezione fornisce una panoramica dei contenuti del workshop, approfondimenti chiave e riflessioni sull'efficacia dell'esperienza di apprendimento.

Durante il workshop verranno introdotti una varietà di strumenti e tecniche di narrazione digitale, piattaforme user-friendly come Pixton, Canva, StoryJumper, Padlet e Blogger.

Pixton è un'applicazione web che consente ad insegnanti e studenti di creare storie attraverso fumetti digitali, facilitando le attività di apprendimento e scrittura. Offre funzionalità come la narrazione digitale, gli avatar e la creazione di classi e l'iscrizione è gratuita. La versione gratuita ha funzionalità limitate, mentre la versione a pagamento consente l'uso illimitato di funzionalità come scene, meteo, personaggi e oggetti.

Canva è uno strumento di progettazione grafica online gratuito utilizzato per creare storie digitali, post sui social media, presentazioni, poster, video, loghi e altro ancora. È disponibile gratuitamente e, sebbene alcune funzionalità siano limitate nella versione gratuita. In questa applicazione, i progetti possono essere creati da zero su una pagina bianca o modificati da modelli già pronti.

StoryJumper è uno strumento digitale che consente la creazione di libri di fiabe. L'iscrizione è disponibile gratuitamente. I libri possono essere creati modificando pagine vuote o modelli esistenti. Durante il processo di creazione del libro, è possibile aggiungere anche altri autori, rendendolo adatto alla collaborazione di gruppo. Il libro creato può essere condiviso come link o codice QR e può anche essere generato un link da incorporare nel sito web.

Padlet è una piattaforma che facilita la comunicazione tra insegnanti e studenti, fungendo da bacheca online. L'iscrizione è disponibile gratuitamente. Presenta opzioni come l'aggiunta di immagini, audio, video e posizione, consentendo anche la creazione di storie digitali.

Blogger è un servizio di blog personale fornito da Google. L'applicazione Blogger può essere utilizzata con un account Google. Tramite Blogger è possibile creare vari tipi di contenuti, tra cui immagini, video e note. Ciò consente anche la creazione di storie digitali.

Referenze

Kir, D. B. & Aytan, T. (2023). Web-based applications for listening training. *International Journal of Language Academy*, 11 (5), 214-234.