

Corso di coding

Animatore digitale Prof. ssa Emilia De Angelis

Storie per apprendere

Storie digitali nella didattica

Con la comparsa di software facilmente utilizzabili e accessibili, negli anni recenti si è fatta sempre più strada la possibilità di lavorare in classe con le storie digitali.

Lavorare in classe con le storie digitali.

- **utilizzo di strumenti e tecnologie digitali per raccontare storie, e pertanto comprende prodotti digitali molto diversi: video, podcast audio, blog, portfolio digitali, libri digitali sfogliabili ecc...**
- **Rispetto all'uso delle storie "analogiche" (ad esempio la lettura di storie su un libro da parte dell'alunno o la lettura ad alta voce dell'insegnante), l'uso didattico delle storie digitali comporta però anche delle specificità connesse al formato digitale, che apre a molte implicazioni educative. Elenchiamo di seguito quelle che ci sembrano più rilevanti:**

- **Multimedialità:** possibilità di rappresentare eventi e concetti attraverso più codici e canali sensoriali (testuale, verbale uditivo, figurativo, dinamico) rende più vividi e comprensibili contenuti complessi;
- **Autorialità:** lo studente, diventa autore e si assume la responsabilità del suo lavoro nel momento in cui lo rivolge a un “pubblico di lettori”;
- **Lavoro in team:** la creazione di storie in team attiva competenze trasversali (soft skills) di problem solving, pensiero creativo e autonomia nella gestione dei progetti. Nel team, inoltre, la distinzione dei ruoli permette a ogni alunno di veder valorizzati i propri talenti e le “diversità” rispetto ai compagni. Il gruppo di lavoro è anche una palestra per allenare la cultura cooperativa e l’intelligenza sociale-emotiva;
- **Competenze digitali:** lavorare sulle storie digitali è un modo piacevole per sviluppare competenze digitali - da quelle più elementari, come saper usare una semplice interfaccia, a quelle più complesse come eseguire ricerche avanzate sul web, fare un montaggio audio/video o programmare progetti complessi in Scratch;
- **Modificabilità della storia:** nel digitale tutto – comprese le storie – è sottoponibile a verifica, revisioni e modifiche; ciò consente agli alunni di esercitare abilità riflessive e metacognitive nella continua manipolazione dei materiali narrativi.

USO DI SCRATCH PER CREAZIONE DI STORIE

**Anche quelle che andremo a creare in Scratch sono a tutti gli effetti delle storie digitali. Ma a differenza di altri tipi di storie digitali, come libri digitali illustrati o video, le storie in Scratch nascondono un ingrediente particolare:
la programmazione.**

Gli alunni creatori delle storie dovranno padroneggiare una serie di strumenti per la programmazione degli script - gli “ingranaggi” della storia - e dovranno aver assimilato i principi della logica computazionale che sta alla base della programmazione.

Creazione di una storia in Scratch

- **ideazione e progettazione di un soggetto e di una struttura in tre atti;**
- **progettazione dello storyboard e della sceneggiatura;**
- **attività preliminari in Scratch: inserire i personaggi e gli sfondi;**
- **sincronizzazione temporale dei dialoghi, dei cambi scena e dei movimenti;**
- **sincronizzazione tramite invio messaggi e interazioni complesse (animazioni, da testo a voce, suoni, etc.).**