



**SCUOLA- CITTÀ PESTALOZZI**

Scuola sperimentale statale

## Scheda per la documentazione delle attività "Open-learning"

<b>TITOLO Storie Multimediali</b>
<b>DOCENTI</b> Cristina Lorimer
<b>AMBITI DISCIPLINARI</b> Lingua, arte e immagine, tecnologia
<b>ETÀ E NUMERO DEGLI ALUNNI</b> Dalla 1 alla 4 elementare. Dieci alunni.
<b>ABSTRACT</b> Gli alunni devono, a coppie di membri di classi diverse, progettare una storia su supporto cartaceo e poi realizzarla sul tablet con il programma Explain Everything che consente di lavorare sull'animazione delle immagini, l'audio ed il testo. Una volta concluso il lavoro questo viene salvato su "Immagini" e poi proiettato sulla LIM.
<b>TAG (da 1 a 5)</b> multimedia, storie animate, storytelling
<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b> Essere in grado di progettare una storia pianificando le varie parti: i disegni o immagini, il testo registrato e le animazioni. Usare i programmi di disegno e story telling sull'i-pad
<b>CASSETTA DEGLI ATTREZZI (applicazioni, strumenti, materiali)</b>  Carta e matite per il progetto Draw free per il disegno Explain Everything per l'edizione della storia in modalità multimediale
<b>TEMPI</b> 7 incontri di 1:30 ciascuno

## **FASI DELL'ATTIVITÀ**

- 1- Presentazione di un esempio di storia multimediale per consentire agli alunni di esprimere la loro scelta dei laboratori da frequentare.
- 2- Incontro di spiegazione degli strumenti presenti nell'applicazione Explain Everything. Prime prove.
- 3- Realizzazione di un progetto cartaceo. Spiegazione del format: Titolo in alto, Disegno a destra e dialogo della scena a sinistra.
- 4- Realizzazione del progetto con l'app. Explain everything
- 5- Visione e commento dei progetti realizzati. Individuazione dei punti di forza e di debolezza.
- 6- Preparazione del progetto definitivo
- 7- Realizzazione
- 8- Salvataggio dei vari lavori e visione collettiva.

## **MODALITÀ E STRUMENTI PER LA VERIFICA, LA VALUTAZIONE, L'AUTOVALUTAZIONE**

I bambini hanno in tre riprese raccontato il lavoro che stavano facendo. Nella fase della visione dei progetti c'è stata l'autovalutazione di ciascun lavoro. Prima della visione collettiva l'insegnante ha evidenziato le criticità dei vari progetti (Silenzi troppo lunghi, movimenti poco efficaci...)

L'insegnante ha osservato soprattutto la capacità di collaborare e lavorare insieme.

## **ASPETTI INTERESSANTI, PUNTI DI FORZA E CRITICITÀ**

Molto interessante l'aspetto della pianificazione e la capacità di portare a termine il progetto senza farsi distrarre dal mezzo. Il risultato finale poi è stato molto gratificante.

Il lavoro a coppie in alcuni casi ha dato dei risultati sorprendenti per la capacità di aiutarsi a vicenda, in altri casi è stato necessario cambiare le coppie e due bambini non sono proprio riusciti a lavorare con un altro compagno.

Il mezzo informatico da una parte è stato un punto di forza perché il risultato è stato molto accattivante, dall'altra mentre il programma scelto per il disegno (Draw free) era già conosciuto quasi da tutti, Explain Everything era un programma nuovo con delle caratteristiche che abbiamo scoperto in corso d'opera. L'insegnante lo conosceva ma non in maniera così approfondita da evitare incidenti di percorso che hanno costretto gli alunni a rifare più volte il lavoro. Noto è stata la capacità di tutti gli alunni di non scoraggiarsi ma imparare dagli errori.

La realizzazione informatica è stata molto complessa e questo ha portato a trascurare la costruzione del testo. Forse sarebbe stato più utile in un primo momento proporre di fare la sceneggiatura di un testo già noto invece di dare anche il compito d'inventare una storia.

## **POSSIBILI SVILUPPI**

**Ritengo che il lavoro di sceneggiatura sia molto utile dal punto di vista didattico per cui potrebbe essere interessante lavorare su quello e dare poi agli alunni la possibilità di realizzare il soggetto con vari mezzi:**

- Storie multimediali**
- fumetti**
- radio**
- video**

