

# ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA STORYTELLING

TEEN

SEC.I GRADO

Aieta Classe II

#storytelling/game

## **.Vita reale e Virtuale di Kevin**

### Tema

XCittadinanza Digitale  
XCostituzione  
XAgenda europea 2030-  
Sostenibilità ambientale  
Altro

### Protagonisti della sfida

X Classe singola  
Più classi  
Solo gruppo/i alunni

## PERCHE'?

Perché proporre in classe questa sfida, ispirata alla metodologia dello storytelling

- ✓ facilita l'apprendimento
- ✓ stimola la creatività e la partecipazione
- ✓ aumenta l'autostima e la motivazione
- ✓ favorisce l'inclusione
- ✓ consente di segmentare il contenuto in vari livelli
- ✓ agisce sulla competenza emotiva

## DESCRIZIONE

In questa sfida le alunne e gli alunni della classe II della Scuola Secondaria I grado di Aieta sono stati guidati nell'elaborazione di una narrazione digitale rappresentando la loro giornata tipo intorno ad una situazione-problema, (inclusione, cyberbullismo, amicizia, accettazione del diverso) per promuovere comportamenti positivi nel reale e nel virtuale.

La finalità educativa è stata quella di coinvolgerli emotivamente e farli riflettere sul giusto equilibrio tra dimensione reale e virtuale, sui rischi della rete, sui comportamenti corretti da adottare in entrambe le situazioni per costruire buone relazioni e sull'utilizzo consapevole dei dispositivi digitali in particolare sulle chat e sui social.



## LA SFIDA: le azioni dei protagonisti



**Innovamenti**

Équipe  
 Formative  
 Territoriali  
**DETTAGLI**

 <b>Innovamenti</b>	DOCENTE / I	SINGOLO STUDENTE - GRUPPO/I	<input type="checkbox"/> Équipe <input type="checkbox"/> Formative <input type="checkbox"/> Territoriali <b>DETTAGLI</b>
<p><b>PARTENZA</b></p> <p><i>Ecco le azioni da svolte nel momento preparatorio</i></p>	<p><b>Cosa fa</b></p> <p>1) La Prof.ssa modera il brainstorming: la vostra giornata: Cosa fate nel reale? Cosa fate nel virtuale? Cosa vedete fare nel reale? Cosa vedete fare nel virtuale?</p> <p>2) Comportamenti sì e comportamenti no: il docente guida la riflessione in una sintesi critica</p> <p>3) Esplicita il traguardo: realizzazione di una narrazione che veda protagonisti personaggi della loro età e sensibilizzi ai comportamenti consapevoli nel reale e nel virtuale.</p>	<p><b>Cosa fa / fanno</b></p> <p>Riflessione sui comportamenti social e nella chat di classe</p> <p>Trovano un accordo sui comportamenti positivi e negativi nel reale .</p>	<p><b>Tempi e spazi</b></p> <p>1 ora in aula 1 ora alla Lim , personal computer.</p>
<p><b>ATTIVITÀ</b></p> <p><i>Le azioni svolte Nel momento di svolgimento dell'attività</i></p>	<p><b>Cosa fa il docente/i</b></p> <p>4) Creazione dei gruppi cooperativi con assegnazione di ruoli : Narratore , voci per registrare il podcast .</p> <p>5) Condiviso uno schema di storyboard per guidare l'ideazione della storia</p> <p>6) Condiviso tutorial sulla realizzazione di un podcast</p>	<p><b>Cosa fa / fanno</b></p> <p>Gli alunni concordano nel realizzare un podcast</p> <p>Creano la storia in condivisione utilizzando lo schema fornito</p>	<p><b>Tempi e spazi</b></p>



## ARRIVO

Gli alunni hanno voluto scrivere e interpretato ciò che hanno vissuto attraverso l'ingresso di una nuova compagna venuta quest'anno dall'Argentina, hanno riflettuto sulle difficoltà di inserimento della compagna la quale non conosceva la lingua, in un ambiente nuovo e una cultura diversa. L'alunna straniera è stata accolta ed aiutata da tutta la classe e in pochi mesi si è integrata perfettamente. Gli alunni si sono chiesti: "E se non fosse stato così?" "Se avesse la compagna trovato un ambiente reale e virtuale ostile?" Da qui l'idea di immaginare una storia di emarginazione, sofferenza e discriminazione che spesso si rilevano nella vita reale e virtuale di un adolescente.

## LA SFIDA: setting e strumenti

## AMBIENTI/SPAZI

X IN PRESENZA: LABORATORIO MULTIMEDIALE  
DDI:

## RISORSE

Manifesto paroleostili  
Sito generazioni connesse  
Lim e personal computer  
App Audacity Youtube Anchor

## DOCUMENTAZIONE

Storytelling link sul sito istituzionale; <https://www.icpraia.edu.it/scuola/pnsd-buone-pratiche/1289-vita-reale-e-virtuale-di-kevin-2a-sec-aieta-storytelling-innovamenti.html>



□ Équipe  
□ Formative  
□ Territoriali



[equipe.pnsd@istruzione.it](mailto:equipe.pnsd@istruzione.it)

