

FUTURA

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA



Ufficio Scolastico Regionale per la Campania

Équipe
Formativa
Campania



Percorso dedicato ai Docenti Neoassunti 2022/2023
della regione Campania

Équipe Formativa Campania

ANTONIO ARTIACO
ROBERTO DI LELLA
MARIA DI BENEDETTO
ROSA DI CHIARA
FABIO COSENZA
IMMACOLATA ERCOLINO
GIUSEPPE ESPOSITO
GIOVANNI FIORILLO
ROSA FRANZESE
TERESITA GRAVINA
ROBERTO LAPIELLO
TIZIANA MANZO
AURORA MARIANI
GENNARO NASTI
GIANLUCA NOCERA
ERSILIA PAGANO
SIMONA PINTO
ANNA RENDINA
LUIGI UMBERTO ROSSETTI
SILVIA SELVAGGI
IMMACOLATA TROIANO
ALFONSINA CINZIA TROISI
MARIA ANTONIA VESCE
GIUSEPPE VITO

Coordinatore EFT USR ENZA AMORUSO



EFT
Campania



La nostra Missione

Garantire la diffusione delle azioni legate al
al **Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza PNRR**
(L.79/2022 art.47)

Promuovere azioni di Formazione del personale docente
potenziamento delle competenze degli studenti sulle
metodologie didattiche innovative.



Le nostre azioni

- CREAZIONE DI AMBIENTI DIGITALI
- SPERIMENTAZIONE DI MODELLI ORGANIZZATIVI
- PROGETTAZIONE DI PERCORSI FORMATIVI
- DOCUMENTAZIONE DELLE SPERIMENTAZIONI



Percorso ispirato alla coinvolgente esperienza
del

Progetto Nazionale InnovaMenti




InnovaMenti
251 scuole iscritte
2927 classi
47913 alunni
3609 docenti

a.s.2021/2022



InnovaMenti

752

BADGE
RILASCIATI



in
Campania

a.s.2021/2022

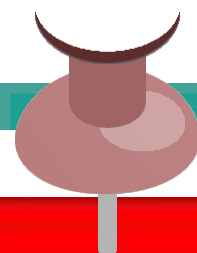


**Laboratorizzare la
didattica**

**Garantire
pluralità di percorsi**

**Favorire
apprendimento sociale**

**Liberare
l'apprendimento**



1000 Docenti Leader

valorizzazione delle risorse
LEADER **TEAM** **strategy mission** **RESPONSABILITA'** **power** **vision** **LEADERSHIP**
empowerment **incremento**
autoefficacia **responsibility** **teamwork** **management** **confidence**
processo di crescita **empower** **inspiration** **lead** **business** **network** **team** **captain**
autodeterminazione **vision** **autostima**
management **TEAMWORK** **support** **MENTOR**

FUTURA

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Équipe
Formativa
Campania

Ufficio Scolastico Regionale per la Campania



InnovaMenti Neo

<https://youtu.be/RCujKf4b6K4>





**Esplorare nuove metodologie...
non è mai stato così coinvolgente!**

FUTURA

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Équipe
Formativa
Campania

Ufficio Scolastico Regionale per la Campania



STRUMENTO FUNZIONALE ALLO SCOPO DIDATTICO





2h ciascuno



Formazione online sincrona

kit didattico
e risorse da scaricare

Supporto e
accompagnamento

Strumenti e kit per ogni metodologia

- Metodologia passo passo
- Activity plan
- Slides presentate durante i webinar
- Sitografia

Immediata replicabilità nella propria classe

Metodologia passo passo

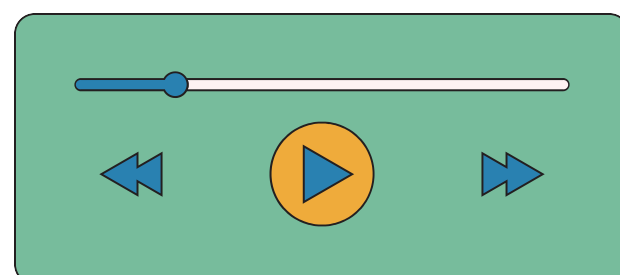
10 step per mettere in atto
la metodologia proposta.

Dall'idea alle risorse, dalla
sperimentazione alla condivisione

- 1 Raccogliamo le IDEE**
Concentriamoci sull'idea
e scegliamo i destinatari della narrazione, le finalità e gli obiettivi
- 2 Pensiamo al FORMAT**
Definiamo lo strumento più adatto:
• fumetto, video, infografica, e-book
- 3 Ricerchiamo FONTI e RISORSE**
Selezioniamo i materiali utili:
• testi, immagini, video
- 4 Dedichiamoci alla SCENEGGIATURA**
Formiamo i gruppi:
lavoriamo alla scrittura del testo e alla preparazione dello storyboard
- 5 Individuiamo le RISORSE**
Scegliamo con cura app, tool
e tutte le risorse di cui abbiamo bisogno
- 6 Confezioniamo il PRODOTTO**
A questo punto,
dedichiamoci alla creazione della nostra narrazione
- 7 Presentiamo l'ANTEPRIMA**
Facciamo una prova generale:
raccoltiamo i feedback dai gruppi per perfezionare il prodotto
- 8 Condividiamo la NARRAZIONE**
Individuiamo il canale adatto per presentare
e diffondere la versione finale del lavoro
- 9 Riflettiamo sull'ATTIVITÀ**
Analizziamo processo e prodotto, utilizzando una specifica rubrica
- 10 Documentiamo l'ESPERIENZA**
Creiamo infine un repository
per la condivisione delle attività sperimentate

Metodologia passo passo

Video clip riepilogative
con una voce narrante
che ci illustra
passo dopo passo cosa fare



Una playlist completa sul canale YouTube del MI

Activity plan

Proponiamo

- Una scheda da personalizzare
- Schede con proposte ed esempi già predisposte

InnovaMenti

Formative Territoriali

PARTENZA <i>Ecco le azioni da svolgere nel momento preparatorio</i>	Cosa fa	Cosa fa / fanno	Tempi e spazi
ATTIVITÀ	Cosa fa il docente/i	Cosa fa / fanno	Tempi e spazi
ARRIVO			
LA SFIDA: setting e strumenti			
AMBIENTI/SPAZI ☐ IN PRESENZA: ☐ DDI:			
RISORSE			

InnovaMenti

Formative Territoriali

ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA STORYTELLING

#storytelling/game

"Ciclo, riciclo e ora te lo dico"

Tema
Cittadinanza Digitale
Costituzione
Agenda europea 2030-
Sostenibilità ambientale
Altro

Protagonisti della sfida
KIDS INFANZIA

Classe singola
Più classi
Solo gruppo/i alunni

PERCHÉ?
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

PROPOSTA: si vuole proporre un percorso di apprendimento transdisciplinare che partendo da un argomento dell'agenda 20/30 (modelli di consumo sostenibile) e basandosi sulla narrazione, possa integrare attività di tipo analogico con attività che fanno uso del digitale per sviluppare il senso di consapevolezza del bene comune e allo stesso tempo fornire gli strumenti utili per una alfabetizzazione ai linguaggi mediati.

Activity plan

Schede ed esempi pratici da scaricare
per ogni grado di scuola



_Genera modello
vuoto STORY.pdf



INFANZIA.pdf



PRIMARIA.pdf



SECONDARIA 1
GRADO - CPIA.pdf



SECONDARIA 2
GRADO - CPIA.pdf



ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA STORYTELLING

#storytelling/game

"Ciclo, riciclo e ora te lo dico"

Tema

Cittadinanza Digitale
Costituzione
**Agenda europea 2030-
Sostenibilità ambientale**
Altro

Équipe
Formativa
Territoriali



Protagonisti della sfida
Classe singola
Più classi
Solo gruppo/i alunni

PERCHÉ?

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

PROPOSTA: si vuole proporre un percorso di apprendimento transdisciplinare che partendo da un argomento dell'agenda 20/30 (modelli di consumo sostenibile) e basandosi sulla narrazione, possa integrare attività di tipo analogico con attività che fanno uso del digitale per sviluppare il senso di consapevolezza del bene comune e allo stesso tempo fornire gli strumenti utili per una alfabetizzazione ai linguaggi mediati.

Activity plan

Esempi concreti

- Focus e proposta
- Le azioni dei protagonisti
- Ambienti, tempi e spazi
- Cosa ci si aspetta
- Risorse e apprendimenti



Activity plan

Esempi concreti

LA SFIDA: le azioni dei protagonisti			
	DOCENTE / I	SINGOLO STUDENTE - GRUPPO/I	DETTAGLI
PARTENZA <i>Ecco le azioni da svolgere nel momento preparatorio</i>	Cosa fa - Definisce tematica, obiettivo e format della narrazione - Definisce traguardi di competenza e obiettivi specifici - Individua la situazione problema/autentica - Reperisce risorse e stimoli relativi all'obiettivo (online o tramite albi illustrati, breve video) - Prepara domande stimolo - Predispose l'ambiente - Predispose checklist di osservazione (vd. box risorse) - Presenta agli alunni lo stimolo - Pone le domande-stimolo - Raccoglie le risposte - Dà la consegna per il lavoro successivo	Cosa fa / fanno - cosa fa/fanno studente/i - si mettono in ascolto - rispondono agli stimoli - rispettano i tempi	Tempi e spazi - indicazioni e tempi - spazi: sezione/class e - strumenti: albi illustrati, video - tempo: 45 minuti circa

- Focus e proposta
- Le azioni dei protagonisti
- Ambienti, tempi e spazi
- Cosa ci si aspetta
- Risorse e apprendimenti

Activity plan

Esempi concreti

- Esegue la scheda autovalutativa
- tempi: circa 1 h
- setting d'aula/sezione
- strumenti: videoproiezione, lavagna (anche a sfoglio)

LA SFIDA: setting e strumenti

Setting: sezione/classe - giardino - palestra - atelier

Strumenti: fogli, colori, pc, tablet.

AMBIENTI/SPAZI

IN PRESENZA:
DDI:

RISORSE

Global Goals Kids Show Italia - Puntata #SDG12

[ONU Italia La nuova Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile](#) - Sito ufficiale ONU per Agenda 2030

[ChatterPix Kids by Duck Duck Moose - App su Google Play](#) - Strumento immediato per inviare un messaggio animato e dare vita a personaggi divertenti partendo da una semplice foto

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vblast.flipaclip> - Software per realizzare cartoni animati: rendi il bambino protagonista offrendo un modo simpaticissimo per esprimere la creatività

[Pivot Animator](#) - Strumento per creare animazioni semplici ma efficaci: il divertimento è assicurato!

<https://play.google.com/store/apps/details?id=org.scratchjr.android> - Linguaggio di programmazione a blocchi semplice ed efficace per creare storie interattive e permettere ai bambini di imparare divertendosi

- Focus e proposta
- Le azioni dei protagonisti
- Ambienti, tempi e spazi
- Cosa ci si aspetta
- Risorse di approfondimento

Risorse on line divise per tipologia e categoria

Link



fare click per accedere

PROPOSTA_Sitografia_di_approfondimento_Metodologia Storytelling

Risorse per tutti Infanzia Primaria Secondaria di 1° Grado Secondaria di 2° Grado CPIA - Istruzione per adulti

TIPO MATERIALE	TITOLO	FONTE	LINK	BREVE SINTESI
Attività formativa Asincrona	Storytelling step by step	Attività formativa Asincrona	http://www.pnsdsardegna.eu/blog/2016/08/03/storytelling-step-by-step/	Cosa è e a cosa serve
Riferimento teorico pedagogico	Il valore educativo del digital storytelling	Riferimento teorico pedagogico	https://oaj.fupress.net/index.php/med/article/view/8816/8392	Contributo per una riflessione
Esempio didattico	Il valore educativo del digital storytelling	Esempio didattico	http://digistories.eu/it/	Digital Storytelling (D
Altro	Storyboardthat	Altro	https://www.storyboardthat.com/	Strumento freemium
Altro	Biteable	Altro	https://biteable.com/	Strumento freemium
Altro	Spark - Adobe	Altro	https://spark.adobe.com/it-IT/sp/#	Strumento freemium
Altro	Storyweaver	Altro	https://storyweaver.org.in/	Digital repository
Altro	Genial.ly	Altro	https://genial.ly/	Strumento per la cre
Altro	Pixton	Altro	https://www.pixton.com/	Strumento di narrazi
Altro	BookCreator	Altro	https://bookcreator.com/	Strumento per la cre
Altro	Storyboardthat	Altro	https://www.storyboardthat.com/it	Creatore di storyboa



Buone pratiche

In linea con il PNRR

chi desidera potrà partecipare ad una community
per creare una sezione di buone pratiche sostenibili e replicabili

....QUANDO ?

➤ ISCRIZIONE : GENNAIO 2023

➤ EROGAZIONE DEL CORSO (5 WEBINAR) : FEBBRAIO – MARZO 2023

Seguiranno.....

- **Nota dell'Ufficio Scolastico Regionale con tutte le indicazioni**
- **Pagina dedicata ad InnovaMenti NEO sul sito della EFT Campania** www.eftcampania.edu.it

**L'ÉQUIPE FORMATIVE CAMPANIA E
L'UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE**

presentano



Innovamenti
Neo