BRICKS | TEMA

Storie virtualmente creaTTive

a cura di:
Arianna Pisapia

Realtà aumentata, Realtà virtuale, Digital Storytelling

"Le avventure accadono a chi le sa raccontare." Jerome Seymour Bruner

Una premessa

Amiamo raccontare storie e amiamo ancor di più ascoltare storie. Ne siamo affascinati. A volte raccontiamo per il solo piacere di farlo, per suscitare emozioni o stati d'animo in chi ci ascolta. **Sin da piccoli apprendiamo attraverso le storie, in tutte le discipline. Quando, poi, questo racconto diventa virtuale e interattivo, il coinvolgimento è contagioso e l'ambiente di apprendimento diventa immersivo.** E quando raccontiamo storie inquadrando un cubo magico che permette di dare fisicità a mondi bidimensionali, rappresentare un mondo virtuale da tenere semplicemente in mano, tutto diventa possibile con fantasia e creatività. **Siamo nel campo del Digital Storytelling Aumentato che unisce realtà analogica (cubi magici da poter costruire anche semplicemente con la carta) e ambienti digitali, nei quali i partecipanti saranno gli stessi autori di contenuti,** trasformandosi così in utenti attivi.

È questo il nostro caso, nelle tre esperienze che proponiamo, nelle quali **siamo protagonisti attivi nella costruzione di mondi in cui raccontiamo noi stessi** (Hello World), quello che leggiamo (Book Report in Realtà Aumentata) e una Londra reale e fantastica (Magical London).

Figura 1 – Il Merge Cube

Ecco le nostre storie

Hello World

Il nostro Digital Storytelling è un'avventura speciale, nella quale gli studenti delle classi prime della scuola secondaria di primo grado si raccontano in AR (Realtà Aumentata). Il racconto prende vita sulle facce di un cubo fantastico che parte da un mondo reale e acquista ancor più fascino nel link ad un ebook ricco di storie ed emozioni. Un viaggio che trasforma le emozioni in voci e immagini.

@ DISCIPLINE COINVOLTE Inglese

@ APP UTILIZZATE Padlet, Cospaces Edu, Book Creator, WordArt, LearningApps

Figura 2 – Le app per "Hello World"

@ STEP ATTRAVERSO IL RACCONTO DEGLI STUDENTI

I incontro - Ci presentiamo e creiamo il nostro avatar. Abbiamo un project work sul quale lavorare che sembra arduo, ma interessante. Partiamo da una digital board che contiene i materiali utili. Dopo una fase di "oral communication", ci descriviamo su carta seguendo un modello. Ed eccoci a lavoro: ci presentiamo in un ebook.

II incontro - Oggi parliamo della nostra personalità, delle persone che ci supportano nella nostra vita e del luogo in cui viviamo. **Descriviamo amici e famiglia e costruiamo fumetti.**

III - IV - V - VI incontro – Tra la **scuola, le speranze e i sogni, le preferenze, il tempo libero e la daily routin**e il nostro ebook prosegue.

VII incontro – Arriva il Merge Cube. **Costruiamo uno spazio in cui ci descriviamo in AR** (Realtà Aumentata) grazie a Cospaces Edu. CoSpaces è una piattaforma/applicazione freemium (gratuita nelle sue funzionalità di base e a pagamento per funzionalità avanzate) che permette a noi studenti di creare, esplorare e condividere gli spazi di realtà virtuale e aumentata; consente anche ai docenti di costruire ambienti virtuali di apprendimento, progettando lezioni per tutte le discipline. Tramite un editor 3D, da poter avviare all'interno del proprio browser dopo l'iscrizione al servizio, sarà possibile creare contenuti dalla grafica semplice, ma curata in ogni dettaglio. E' possibile scegliere tra una vasta libreria di sfondi, oggetti e personaggi utili a riempire il proprio mondo. E' possibile anche scegliere di modificarli tramite le tante opzioni disponibili e creare così scene in realtà aumentata personalizzate e fantastiche da esplorare.

L'editor supporta il caricamento di suoni, immagini personali, modelli, animazioni, personaggi e offre una discreta scelta di oggetti e sfondi da utilizzare e personalizzare a proprio piacimento.

CoSpaces rende la creazione in VR davvero facile, accessibile e divertente, in modo che chiunque può immergersi nella creazione di contenuti 3D personalizzati e in realtà aumentata.

VIII incontro - Costruiamo **nuvole di parole con WordArt,** un applicativo cloud che consente di creare nuvole di parole in maniera sorprendente e con estrema facilità. Poi, con il **Merge Cube** testiamo i nostri capolavori di AR. Il Merge Cube è il cubo olografico per la realtà virtuale e aumentata, realizzato in gomma semirigida, comodo da tenere in mano anche da un bambino. Il Merge Cube consente di dare vita a oggetti 3D utilizzando la fotocamera del dispositivo, smartphone o tablet Android o iOS o visori VR/AR compatibili.

IX incontro - Continuiamo a lavorare al cubo: **qualcuno ha costruito il Merge Cube con il cartoncino.** Creiamo giochi interattivi per l'ebook e parliamo di emozioni.

X incontro - Completiamo il tutto e facciamo **debugging (caccia all'errore)** sul sito che raccoglie i lavori. Alla prossima avventura.

Figura 3 – Un prodotto digitale

Un video tutorial per replicare l'esperienza
https://youtu.be/Wajf8qCufi4

Il sito di documentazione del percorso didattico con i dettagli e le risorse del progetto
https://sites.google.com/icscuolabalzico.edu.it/helloworld/home

Book Report in Realtà Aumentata

Il compito di realtà pensato e realizzato per gli alunni delle classi terze della scuola secondaria di primo grado è nato dall'esigenza di partecipare alla Code Week con un'attività stimolante e coinvolgente. **Immaginando di essere gli Art Director di un'agenzia di grafica pubblicitaria, gli studenti hanno realizzato un set di cubi in 3D attraverso i quali promuovere la lettura di testi che sono per loro particolarmente significativi.** In questo modo, attraverso un'attività di e-Clil (il termine CLIL è l'acronimo di Content and Language Integrated Learning, una metodologia che prevede l'insegnamento di contenuti in lingua straniera, favorendo sia l'acquisizione di contenuti disciplinari sia l'apprendimento della lingua straniera.), hanno imparato a descrivere il proprio libro preferito in lingua inglese. Siamo partiti dal

racconto "The Happy Prince" di Oscar Wilde, analizzandolo attraverso una serie di attività pratiche e interattive. Quindi, gli studenti hanno lavorato in gruppo, scegliendo il proprio libro preferito, descrivendolo in un ebook, fino alla realizzazione del cubo in 3D in cui sperimentare il coding e i primi rudimenti della programmazione a blocchi.

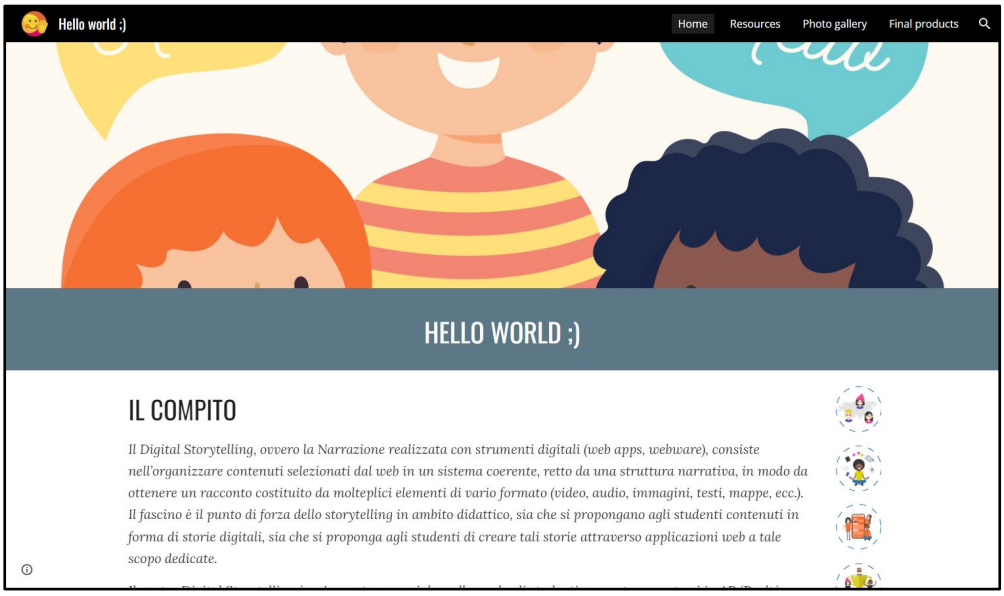

Figura 4 – Il sito di documentazione

@ DISCIPLINE COINVOLTE Inglese e Tecnologia

@ APP UTILIZZATE Book Creator e Cospaces Edu

Figura 5 – Le app per "Book Report in Realtà Aumentata"

@ STEP ATTRAVERSO IL RACCONTO DEGLI STUDENTI

Questa settimana siamo impegnati nella Code Week, un importante evento europeo. Per l'occasione creeremo un "Book report" in realtà aumentata. Dopo aver letto e studiato "The Happy Prince" di Oscar Wilde, "racconteremo" il nostro libro preferito in una nuova ed emozionante modalità ;)

I incontro - La prof ci ha già preparato il compito su Classroom con una serie di file allegati. Seguiremo le istruzioni attentamente e proveremo come sempre ad essere creativi! Ci organizziamo in gruppi di lavoro, scegliamo un libro, guardiamo un tutorial per l'uso dell'app. Siamo pronti per creare.

II incontro - A turno presentiamo i book report che abbiamo realizzato a gruppi con Cospaces Edu, mentre compagni e prof pongono domande. Nel cubo abbiamo integrato il link ad un ebook creato con Book Creator. La prof ci aveva caricato in Classroom due codici: uno per la classe di Cospaces e l'altro per la libreria condivisa di Book Creator.

III incontro - Visioniamo il sito che racconta la nostra splendida avventura e con il Merge Cube possiamo apprezzare sul palmo della mano i nostri capolavori in AR.

Figura 6 – Un prodotto digitale

Il sito di documentazione del percorso didattico con i dettagli e le risorse del progetto
https://sites.google.com/icscuolabalzico.edu.it/cospacesbookreport/home

Figura 7 – Il sito di documentazione

Magical London

Il nostro Digital Storytelling è un'avventura speciale, nella quale gli studenti delle classi prime e seconde della scuola secondaria di primo grado raccontano Londra attraverso scene diverse con elementi reali e fantastici, storie e dialoghi, creando un mondo virtuale e fantastico nel quale studiare e sognare le meraviglie di Londra.

@ DISCIPLINE COINVOLTE Inglese

@ APP UTILIZZATE Padlet, Cospaces Edu, Canva, Learningapps, WordArt

Figura 8 – Le app per "Magical London"

@ STEP ATTRAVERSO IL RACCONTO DEGLI STUDENTI

I e II incontro - Il project work: occorre **realizzare un tour virtuale su Londra e le sue bellezze.** Come? Partiamo da un piccolo esempio di lavoro già sviluppato; facciamo attività di brainstorming e warming up per verificare le conoscenze pregresse su London e solleticare la nostra curiosità; Google MyMaps per localizzare Londra nel mondo; un video per ammirare le bellezze concretamente e raccogliere le prime informazioni; dispense testuali per approfondire le prime conoscenze. Ed ora siamo pronti ad operare. Divisi in gruppi di lavoro, scegliamo su quale attrazione concentrarci e ci registriamo all'applicativo Cospaces Edu.

III, IV e V incontro - Grazie ad una fantastica digital board facciamo il punto della situazione e capiamo cosa fare nel dettaglio. Ed ora, via! **Popoliamo le nostre scene con una serie di elementi:** foto a 360° di Londra, musica di sottofondo, elementi in 3D, fumetti costruiti con Canva, informazioni sulle attrazioni turistiche, storie fantastiche, e tanto altro ancora.

VI incontro - **Studiamo la differenza tra Present Simple e Present Continuous per poter lavorare meglio ai dialoghi dei cartoon e alle storie dei personaggi fantastici.** La prof inizia a costruire il sito per documentare la nostra esperienza.

VII incontro - Let's check: è il momento di verificare quanto abbiamo appreso su Londra con **un test di**

verifica. No problem. Lo facciamo tutti insieme. E poi ... break!

VIII e IX incontro – È il turno dei **giochi interattivi e delle nuvole di parole.** Creiamo i giochi con LearningApps e le nuvole di parole con WordArt. Lo facciamo prima su carta e poi al PC e la chiamiamo creatività digitale.

X incontro – Siamo pronti per le attività finali. **Si parte con le riflessioni personali sul percorso concluso attraverso una bacheca Padlet.** Poi, arriva il momento della verifica. Ma questa volta i protagonisti siamo noi! La verifica è interamente concepita da noi, nasce sui nostri quaderni e diventa un quiz digitale. Domande da 1 punto, da 2 punti, da 3 punti. Domande a scelta multipla e a risposta breve. Diventiamo anche "cattivi". Infine, il debugging ... la caccia agli errori. Visioniamo con calma e massima attenzione tutto quello che abbiamo prodotto a caccia di malfunzionamenti o errori o criticità. Partiamo dal test e poi ci muoviamo sul sito tra i diversi prodotti multimediali.

Stanchi, ma soddisfatti, è poi il momento del dolce! Grazie Anna Ida ❤️ *La tua torta caprese è deliziosa* 🍰 ❤️ ❤️❤️ *Un abbraccio a tutti. Ci vediamo alla prossima avventura* ❤️❤️❤️

Figura 9 – Un prodotto digitale

Un video tutorial per replicare l'esperienza
https://youtu.be/gEAd4XWb0uQ

Il sito di documentazione del percorso didattico con i dettagli e le risorse del progetto
https://sites.google.com/icscuolabalzico.edu.it/afantastictour

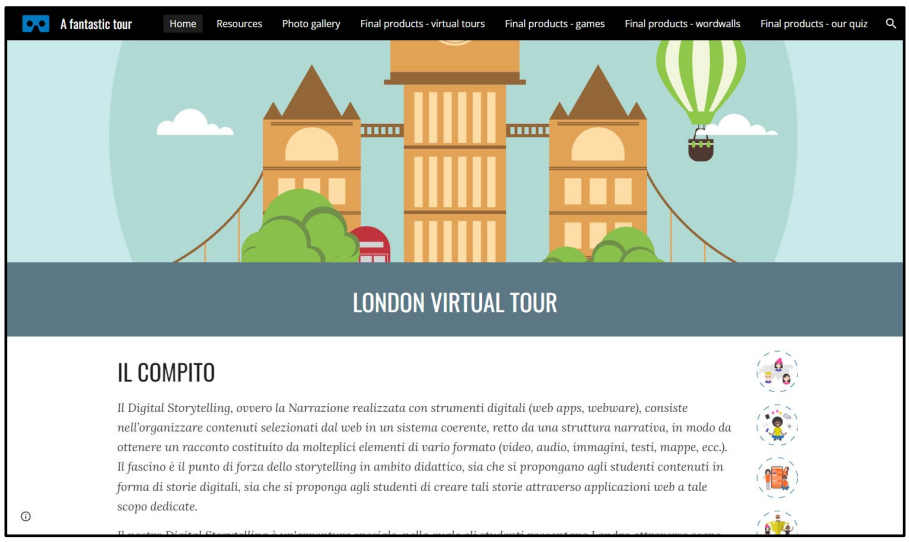

Figura 10 – Il sito di documentazione

Le competenze sviluppate nelle tre storie

Competenze chiave europee

- competenza multilinguistica
- competenza digitale
- competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- competenza imprenditoriale
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Competenze chiave di cittadinanza

- Imparare ad imparare
- Progettare
- Comunicare
- Collaborare e partecipare
- Agire in modo autonome e responsabile
- Risolvere problemi
- Individuare collegamenti e relazioni
- Acquisire e interpretare l'informazione.

Le metodologie

È ormai chiaro che **pensare di insegnare/apprendere con una sola modalità non riesce più ad essere efficace, per la estrema complessità del mondo in cui viviamo, per la grande eterogeneità degli studenti e per il crescente divario nelle modalità di comunicazione tra i nativi digitali e le altre generazioni.** Questo percorso, pertanto, integra diversi approcci didattici supportati dalle tecnologie

digitali. L'obiettivo è di sviluppare negli studenti non solo conoscenze disciplinari ma anche competenze trasversali, necessarie e coerenti con le esigenze del mondo di oggi. **Si tratta di un percorso di didattica ibrida (blended learning), nel quale vengono utilizzate e sovrapposte diverse strategie in ambito costruttivista: e-CLIL (Content and Language Integrated Learning coniugata con il digitale), Digital Storytelling e Cooperative Learning.**

L'ambiente Google Workspace è stato individuato come ambiente di apprendimento on-line: è la piattaforma e-learning scelta dalla scuola ed è un ambiente protetto, integrato e collaborativo (permette agli studenti di comunicare e collaborare tra di loro e con il docente con estrema facilità). Su Google Classroom docente e studenti si scambiano i materiali, mentre Google Sites diventa lo strumento utile per documentare la buona pratica.

L'uso combinato di questi approcci e strumenti vede gli studenti al centro del processo di apprendimento e consente di far crescere la loro consapevolezza, potenziando la familiarità con una seconda lingua e le capacità di problem-solving, di pensiero critico e creativo.

Conclusioni

Il **Digital Storytelling**, ovvero la narrazione realizzata con strumenti digitali (web apps, webware), consiste nell'organizzare contenuti selezionati dal web in un sistema coerente, retto da una struttura narrativa, in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi di vario formato (video, audio, immagini, testi, mappe, ecc.). Il fascino è il punto di forza dello storytelling in ambito didattico, sia che si propongano agli studenti contenuti in forma di storie digitali, sia che si proponga agli studenti di creare tali storie attraverso applicazioni web a tale scopo dedicate. La realtà aumentata e la realtà virtuale fanno sì che il coinvolgimento sia totale e l'ambiente di apprendimento diventi immersivo. **E allora diventa possibile anche raccontare storie inquadrando un cubo magico che permette di rappresentare un mondo virtuale da tenere semplicemente in mano. Può esserci esperienza più gratificante di quella di diventare autori di questi mondi?**

Arianna Pisapia

arix@ariannapisapia.com

Nata a Cava de' Tirreni (SA) nel 1972, si laurea in Lingue e letterature straniere moderne, per poi scegliere un percorso da web designer lavorando per diverse società in Campania, Puglia, Veneto e Lombardia. In qualità di direttore creativo affina soft skill e acquisisce rilevanti esperienze informatiche, che farà convergere, insieme alla passione, nella professione docente. A settembre 2015 diventa, infatti, docente di inglese prima nella scuola primaria, poi nella scuola secondaria di secondo grado, infine nella scuola secondaria di primo grado, riflettendo costantemente sul contributo che le tecnologie possono apportare alle nuove metodologie didattiche. Da anni si occupa di formazione, acquisendo, grazie alla pratica sul campo, diverse certificazioni (Google Certified Trainer, Google Certified Coach, Certified MIE, Adobe Creative Educator, Thinglink Certified Educator, Awarded eTwinner, Wakelet Ambassador, Kahoot Verified Educator, Book Creator Certified Author, Screencastify Certified Genius, Genially Ambassador). Collabora con Indire, Eipass, l'Università L'Orientale di Napoli, enti formativi e diversi istituti scolastici per la formazione destinata a bambini, ragazzi, giovani e adulti. È referente eTwinning e Animatore digitale nella sua scuola, offrendo supporto tecnologico ai docenti. È autrice di testi scolastici e collabora con diverse case editrici: Simone per la scuola, Ellepiesse, Mondadori. Nel poco tempo libero che le rimane… gioca con i suoi gatti.