



LICEO CLASSICO “JACOPO STELLINI”

piazza I Maggio, 26 - 33100 Udine - Tel. 0432 – 504577

Codice fiscale: 80023240304

e-mail: udpc010005@istruzione.it - Indirizzo Internet: www.stelliniudine.gov.it - PEC: udpc010005@pec.istruzione.it

Prot. n. (vedi segnatura)

Udine, 6 marzo 2017

Ai dirigenti delle scuole di ogni ordine e grado del FVG
LORO SEDI

Oggetto: *Digital Storytelling Lab (DSL) – programmazione delle attività di formazione rivolte alle scuole primavera-estate 2017*

Egredi dirigenti,

trasmetto in allegato la programmazione delle attività di formazione rivolte alle scuole (primavera-estate 2017) del DSL. Come sapete il laboratorio territoriale, coordinato dalla rete di scuole con capofila il liceo “Stellini”, in collaborazione con il DAMS di Gorizia, sta avviando le sue attività a partire dal presente anno scolastico, in ragione del finanziamento ministeriale che consentirà di allestire presso palazzo Caiselli a Udine laboratori ipertecnologici per la produzione e post produzione audio video a disposizione della ns. intera comunità.

Dal sito dello “Stellini”, a partire dalla *home page*, è possibile prendere visione delle iniziative di formazione relative alla programmazione primavera-estate 2017, che ad ogni buon conto qui di seguito si richiamano.

Vi chiedo di diffondere tra docenti e studenti queste informazioni, in modo da raccogliere le adesioni nel rispetto dei tempi che ci siamo dati.

Vi ringrazio della collaborazione.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Giuseppe Santoro

Introduzione al Digital Storytelling Lab (DSL)

Digital Storytelling Lab (DSL) – Descrizione del progetto

Il *Digital Storytelling Lab* (DSL) – Laboratorio della Narrazione digitale e multimediale – è un luogo di formazione, di sperimentazione e di produzione, che mette a frutto il potenziale pedagogico della narrazione per sviluppare conoscenze e competenze, agendo in modo sensibile sul tessuto culturale, sociale e produttivo del territorio. Il DSL impiega modalità innovative di didattica partecipata e attiva e intesa come incubatore creativo e generativo di relazioni, interconnessioni e progettualità.

Il *Digital Storytelling* favorisce l'apprendimento attivo e profondo, il pensiero critico, la capacità di sintesi e di analisi, consentendo, nella forma intermediale e digitale, l'effettiva integrazione della tecnica e della tecnologia nell'istruzione. Inoltre l'educazione al racconto, all'ascolto, all'analisi, alla comprensione e alla creazione di racconti potenzia la capacità di immaginazione, di immedesimazione e la consapevolezza emotiva, facilitando i processi di socializzazione; per tale motivo lo *storytelling* si presta a essere usato in situazioni educative che richiedono una carica aggregativa, per esempio nel caso degli *early leavers from education and training* e dei cosiddetti *né-né*, né studenti né lavoratori.

Infine, essendo la narritività transmediale una forma comunicativa particolarmente adatta alla trasmissione delle tradizioni e delle identità culturali, essa rappresenta uno strumento ideale per la valorizzazione e la promozione dei patrimoni storico-artistici e paesaggistici.

Nello specifico il *Digital Storytelling Lab* si articola in tre sezioni a cui corrispondono altrettante azioni formative e progettuali: 1. *alfabetizzare* ed educare al narrativo audiovisivo, multimediale, digitale, interattivo; 2. *narrare* il territorio nelle sue diverse espressioni, culturali, economiche e produttive; 3. *raccontare* il *Made in Italy*.

A chi si rivolge il Digital Storytelling Lab

L'offerta didattica è rivolta in primo luogo agli studenti (del primo e del secondo ciclo) e ai *neet*, per i quali l'esperienza presso il DSL può fungere anche da occasione di aggregazione e socializzazione e di incremento della abilità linguistica per i minori stranieri non accompagnati (servizio richiesto dal CPIA, in base a quanto emerso da una ricognizione preliminare).

Sono previsti inoltre corsi di aggiornamento per gli insegnanti e *workshop* per le figure professionali che vogliono acquisire strumenti di comunicazione efficaci e innovativi (*life long learning*). Saranno anche programmati moduli formativi (in accordo con CPIA) per i lavoratori che hanno bisogno di incrementare le competenze multimediali e digitali per riqualificarsi e trovare concrete opportunità di ricollocazione nel mercato del lavoro (per esempio producendo *videotelling* per le imprese).

Chi sono i docenti

Il DSL si avvale di docenti e tecnici universitari e non, professionisti e tecnici provenienti dal mondo delle aziende (elettroniche, ingegneristiche, informatiche, editoriali, audiovisive e grafiche), potendo inoltre contare su pacchetti formativi ampi e diversificati, per un accordo di condivisione e comune progettazione con le associazioni di categoria (Camera di Commercio, Confartigianato, Confindustria). L'eterogeneità delle formazioni e delle esperienze dei docenti è uno degli elementi qualificanti del DSL.

Com'è articolato il DSL

L'attività didattica e di formazione sarà di *base* o *avanzata*, a seconda della destinazione, del livello di partenza e degli esiti di apprendimento attesi. Il DSL progetterà preferibilmente didattica attiva nelle forme del *project work*. Inoltre, in accordo con le associazioni di categoria (in particolare con la Camera di Commercio), il DSL procura agli studenti e ai lavoratori che vanno riqualificati occasioni di *work-experience* in azienda.

Com'è organizzato il laboratorio

Ogni anno il DSL avvia le consultazioni con gli istituti scolastici, con il CPIA Udine (e auspicabilmente anche con i CPIA di altre province), con l'università e con i *partner*. Tali consultazioni producono una programmazione e un calendario, suscettibile di soddisfare *in primis* le necessità dell'alternanza scuola/lavoro per gli studenti, le eventuali richieste per il PTOF, le richieste del CPIA e i desiderata per l'aggiornamento degli insegnanti. Parallelamente, le consultazioni con le associazioni di categoria determineranno una programmazione e un calendario dedicato al *life long learning* (verificando le eventuali possibilità di interferenza feconda tra i due calendari).

Le attività formative consisteranno in lezioni frontali, seminari, laboratori, *project work*, ecc., sperimentando forme e modi diversi per la didattica, non escludendo le forme *blended*. Ogni discente infatti avrà a disposizione una configurazione personalizzabile e uno spazio comunitario condivisibile con altri, potendo restare in contatto in remoto con docenti, colleghi e supervisor. Le utenze identificate potranno accedere al DSL in orari flessibili per completare un lavoro o un'attività o per approfondire la conoscenza di un *software*.

Raccontare cioè comunicare/esperienze che diventano competenze

Le attività didattiche e progettuali (così come i servizi proposti) saranno pubblicizzate tramite le associazioni di categoria *partner*, attraverso un sito *internet*, modellato sui principi dello *storytelling*, che potrà anche rappresentare per gli studenti un luogo per raccontare le proprie esperienze e per promuovere le competenze acquisite.

Formazione continua e valutazione della didattica

Il processo prevede infine l'aggiornamento del corpo docente e del personale di riferimento (attraverso la partecipazione a seminari ed esperienze progettuali definite di anno in anno) e l'applicazione di protocolli e strumenti di valutazione e di autovalutazione della didattica.

Logistica e strumentazione

Il laboratorio DSL è sviluppato lungo tre aree/sezioni con valenza polifunzionale, in linea con il processo delineato, ognuna capace di espletare funzioni formative di base e avanzate e al contempo di costituirsi come componente di una filiera produttiva modulata a seconda delle esigenze dei progetti didattici e dei servizi avviati dal laboratorio: 1) aula di formazione; 2) area specialistica; 3) sistema di formazione e produzione mobile.

Attività didattiche che si intendono attivare

Nella formazione e nell'attività didattica di base saranno proposti innanzitutto seminari per l'utilizzo e l'applicazione di strumenti "narrativi" disponibili in rete per stimolare la creatività, facilitare l'analisi dei problemi, l'apprendimento significativo e la memorizzazione di nozioni (come *Mind Map*); inoltre seminari per l'alfabetizzazione al multimediale e al digitale, tra cui: storia e tecnica del cinema, dei *media* e dei nuovi *media*; scrittura per *videogame*; teoria e prassi dello *storytelling*; utilizzo di *software* per la scrittura audiovisiva (*Celx, Fadein, Adobe Story, Trelby, Final Draft, Montage*, ecc.); *phototelling*; grafica; *web design*; *web strategy*; gestione professionale dei *social media*; *app* per lo *storytelling* (*Scribz, FrameBlast, TravelStories*, ecc.); moduli di post-produzione digitale per lo *storytelling* lineare (con utilizzo di *software* dedicati come *Movie Maker, Adobe Premiere, Sony Vegas Pro*, ecc.).

L'aggiornamento per gli insegnanti prevede, a titolo indicativo, percorsi formativi di analisi del testo audiovisivo e multimediale, per l'uso delle mappe mentali e delle *timelines*, per la pratica della *content curation* e dello *storytelling* per l'insegnamento (per acquisire e impiegare risorse disponibili in rete come *Capzles, Brickflow, Storify, Dipity, Meograph*, ecc.).

I *neet* e gli adulti in cerca di riqualificazione avranno come obiettivo di riuscire a scrivere e produrre narrazioni multimediali e digitali, per confezionare *videotelling*, ovvero sia racconti digitali che possono essere utilizzati in modo proficuo da tutte quelle categorie professionali (liberi professionisti, piccole e medie imprese, artigiani, ecc.) che vogliano utilizzare la rete come canale comunicativo e promozionale.

Per le attività formative di base saranno utilizzati principalmente spazi, strumentazioni e postazioni disponibili presso l'aula di formazione.

La formazione avanzata farà ricorso di prassi alla modalità didattica *Goal-Based-Scenarios*, La fase avanzata della formazione poggerà su strumentazioni e postazioni disponibili presso l'aula formazione e presso l'aula specialistica.

Descrizione del ruolo degli studenti

Lo *storytelling* ha molteplici potenzialità. Gli studenti potranno adottarlo per finalità sperimentali e conoscitive, al fine di studiare nuove forme di narrazione e di interazione tra racconto e *Internet delle cose*. Gli studenti possono altresì impiegarlo a fini formativi per ampliare la conoscenza del proprio contesto simbolico, storico e sociale; o per riappropriarsi del proprio territorio "riscrivendolo". Sempre tramite lo *storytelling* gli studenti potranno dare voce all'impegno civile.

A partire da questo ampio ventaglio di possibilità, il DSL organizzerà incontri consultivi con gli istituti scolastici per ascoltare le esigenze particolari, in modo da definire un programma annuale per l'attività didattica e progettuale, fissando tuttavia alcuni obiettivi di base. In linea di massima il processo prevede nella formazione di base seminari in aula; o in un aula specialistica, nella formazione avanzata in aula specialistica, in tirocini e *stage* in azienda.

Programmazione DSL Primavera - Estate 2017

Nota preliminare al calendario della programmazione

In base al progetto è possibile formulare la seguente proposta da sottoporre all'attenzione delle scuole.

Aree di riferimento e destinatari

In base al progetto, la programmazione prevede una duplice articolazione: la prima per aree formative, la seconda per destinatari.

Le aree formative corrispondono a grandi linee alle sezioni già descritte nel progetto: 1. *alfabetizzare* ed educare al narrativo audiovisivo, multimediale, digitale, interattivo; 2. *narrare* il territorio nelle sue diverse espressioni, culturali, economiche e produttive; 3. *raccontare* il *Made in Italy*.

AREA 1 <i>Alfabetizzazione al narrativo</i>	AREA 2 <i>La narrazione del territorio</i>	AREA 3 <i>Il racconto del Made in Italy</i>
<ul style="list-style-type: none">• educazione ai media (media literacy)• storytelling per l'insegnamento• storytelling per l'apprendimento• storytelling e narrazioni multimediali• storytelling e pratiche videoludiche	<ul style="list-style-type: none">• narrazione e turismo culturale• storytelling e virtual heritage•	<ul style="list-style-type: none">• la narrazione d'impresa•

La seconda articolazione è per destinatari dell'offerta formativa, riassumibili in:

- studenti del **primo ciclo**;
- studenti del **secondo ciclo**;
- **neet**;
- **minori stranieri** non accompagnati;
- aggiornamento **insegnanti**;
- aggiornamento e riqualificazione **operatori professionali**;
- aggiornamenti e servizi alle **imprese**.

Calendario – prospetto generale

periodo	iniziativa	programma	destinatari	ore	numero max partecipanti	Scadenza prenotazione	finalità	Link per iscrizione
Il corso si svolge in presenza del docente il 4 aprile (h. 16-19) e il 6 giugno (h. 15-19); le restanti ore via <i>webinar</i> con lavoro di gruppo e studio individuale LUOGO: Aula Informatica, Via Mantica, Udine.	Digital Storytelling per l'insegnamento - scuole del 1° ciclo	Il seminario intende favorire l'utilizzo e l'applicazione di strumenti narrativi disponibili in rete per stimolare negli studenti la creatività, facilitare l'analisi dei problemi, l'apprendimento significativo, Verranno illustrate le risorse disponibili online per organizzare la didattica in modo dinamico. Il seminario si compone di lezioni frontali, attività laboratoriale di gruppo e studio individuale. Gli insegnanti sono pregati di specificare se insegnano alle scuole elementari o medie.	Insegnanti del primo ciclo	25	30	17 marzo (gli insegnanti quando prenotano sono pregati di indicare la propria mail, la scuola di appartenenza e di specificare se insegnanti scuole elementari o medie)	aggiornamento	https://digitalstorytellingprimociclo.eventbrite.it
Incontro preparatorio con il tutor: 21 marzo (h.16-19). Incontri in presenza del docente: 23 marzo (h. 16-19), 24 marzo (h. 15-19), 20 aprile (h. 16-19) e 21 aprile (h. 15-19); le restanti ore via <i>webinar</i> con lavoro di gruppo e studio individuale. LUOGO: Aula Informatica, Via Mantica, Udine.	Digital Storytelling per l'insegnamento - scuole del 2° ciclo	Il seminario intende favorire l'utilizzo e l'applicazione di strumenti narrativi disponibili in rete per stimolare negli studenti la creatività, facilitare l'analisi dei problemi, l'apprendimento significativo, Verranno illustrate le risorse disponibili online per organizzare la didattica in modo dinamico. Il seminario si compone di lezioni frontali, attività laboratoriale di gruppo e studio individuale.	Insegnanti del secondo ciclo	35	25	17 marzo (gli insegnanti quando prenotano sono pregati di indicare la propria mail e la scuola di appartenenza)	aggiornamento	https://digitalstorytellingsecondociclo.eventbrite.it

5 incontri da 3 ore (6 aprile, 13 aprile, 20 aprile, 27 aprile, 4 maggio, h. 16-19) LUOGO: AULA T3 TOPPO WASSERMANN	Laboratorio: ideare realizzare una web series e	Il laboratorio vuole fornire gli strumenti basilari per realizzare una serie per il web, partendo dalla fase ideativa (progettazione e scrittura del soggetto) illustrando il processo produttivo nel suo complesso.	studenti 3° e 4° superiore	15	25	17 marzo (si prega di indicare la mail del docente di riferimento, la scuola di appartenenza dei ragazzi e i loro nominativi)	alternanza	https://ideareerealizzareunawebserie.eventbrite.it
28 e 29 Marzo, (h.15-19) LUOGO: SALA DEL LAMPADARIO, DIPARTIMENTO DI STUDI UMANISTICI E DEL PATRIMONIO CULTURALE, PALAZZO CAISELLI, VICOLO FLORIO 2/A	Laboratorio: la narrazione del territorio, il film di famiglia	Il laboratorio vuole fornire le nozioni storiche, tecniche relative al film di famiglia e trasmettere competenze e pratiche di valorizzazione culturale del patrimonio specifico con particolare attenzione alle tecniche di narrazione audiovisiva e multimediale.	insegnanti professionisti imprese	8	25	17 marzo (si prega di indicare la mail del docente di riferimento, la scuola di appartenenza dei ragazzi e i loro nominativi)	aggiornamento	https://lanarrazionedelterritorio.eventbrite.it
Aprile-Luglio, 2 ore a settimana, giovedì h. 10-12, a partire dal 6 aprile (6, 13, 27 aprile; 4, 11, 18, 25 maggio; 8, 15, 22, 29 giugno). LUOGO: AULA 3, piano terra, PALAZZO ANTONINI VIA PETRACCO, 8 (solo il 22 giugno AULA 14, II° piano, PALAZZO ANTONINI VIA PETRACCO, 8 chiavi da prendere in portineria).	Laboratorio Italiano di L2: audiovisioni e narrazioni	Il seminario è rivolto ai minori non accompagnati in accordo con il CPIA e utilizza il multimediale – in particolare i prodotti finzionali e documentari – come strumento empatico e linguistico per rafforzare le competenze di Lingua italiana.	minori stranieri	22	30	17 marzo (si prega di indicare la mail del docente di riferimento, la scuola di appartenenza e i nominativi dei ragazzi)	sostegno	https://laboratoriodiitaliano12.eventbrite.it

19,20,26,27 aprile (h.11-13) LUOGO: AULA T9 TOPPO WASSERMANN	Teorie e tecniche dei media e dei nuovi media	Il modulo prevede l'approfondimento delle ricadute sociali, culturali e artistiche dell'introduzione dei media novecenteschi e dei nuovi media del XXI secolo, con riferimento ai rapporti tecnologia/industria, creatività/politica, pubblicità/commercio.	studenti ciclo II	8	198	7 aprile (gli insegnanti quando prenotano sono pregati di indicare la propria mail, la scuola di appartenenza e il numero degli studenti iscritti)	alternanza	https://teorieetecnicheideimedia.eventbrite.it
4,11,18 maggio (h.11-13) LUOGO: AULA T9 TOPPO WASSERMANN	Storia e tecnica della scrittura degli audiovisivi: classica, moderna, postmoderna	Il modulo prevede l'approfondimento delle tecniche di scrittura cinematografica e audiovisiva delle fasi che la storiografia critica riconosce come classica, moderna e contemporanea.	studenti ciclo II	9 (6 fontali e 3 remoto)	198	7 aprile (gli insegnanti quando prenotano sono pregati di indicare la propria mail, la scuola di appartenenza e il numero degli studenti iscritti)	alternanza	https://storiaetecnicadellascrittura.eventbrite.it
Maggio	Raccontare il Made in Italy: Corporate Storytelling	Incontro dedicato a illustrare le declinazioni dello Storytelling nel marketing.	insegnanti professionisti formazione interna	2	aperto al pubblico, data da definire	/	aggiornamento	
22-23 giugno (h. 9-13) LUOGO: SALA GUSMANI- PALAZZO ANTONINI	Il viaggio dell'eroe: da Ulisse a Star Wars	Il laboratorio illustra il modello narrativo del "viaggio dell'eroe", proponendone delle applicazioni che spaziano dalla classicità alla modernità.	studenti ciclo II	8	133	7 aprile (gli insegnanti quando prenotano sono pregati di indicare la propria mail, la scuola di appartenenza e il numero degli studenti iscritti)	alternanza	https://ilviaggiodelleroe.eventbrite.it
Giugno 19-23 (h. 9-13) LUOGO: AULA DSL 3.0, Vicolo Florio 4, Palazzo Caiselli BIS	Phototelling	Verranno proposti dei moduli incentrati sulla pratica fotografica, sull'esplorazione del mezzo, delle sue potenzialità espressive (ma anche delle sue ambiguità comunicative), e un modulo finale incentrato	studenti ciclo I (scuole medie)	20	40	7 aprile (gli insegnanti quando prenotano sono pregati di indicare la propria mail, la scuola di appartenenza e il numero degli	Integrazione POF	https://phototelling.eventbrite.it

		<p>Il workshop vuole fornire gli strumenti per comprendere la potenza comunicativa e narrativa dell'immagine fotografica attraverso attività laboratoriali.</p>	studenti ciclo	II	20	50	7 aprile (gli insegnanti quando prenotano sono pregati di indicare la propria mail, la scuola di appartenenza e il numero degli studenti iscritti)	Alternanza	https://phototelling2.eventbrite.it
Giugno 19-23 (h. 15-19) LUOGO: AULA DSL 3.0, Vicolo Florio 4, Palazzo Caiselli BIS	Phototelling	<p>Il laboratorio vuole far acquisire i principi di base della scrittura audiovisiva e del suo linguaggio tecnico per tramite dei software dedicato alla scrittura.</p>	studenti ciclo	II	4	30	7 aprile (gli insegnanti quando prenotano sono pregati di indicare la propria mail, la scuola di appartenenza e il numero degli studenti iscritti)	alternanza	https://laboriodiscritturaaudiovisiva.eventbrite.it
6 Giugno (h. 9 -13) LUOGO: AULA DSL 3.0, Vicolo Florio 4, Palazzo Caiselli BIS	Laboratorio di scrittura audiovisiva: Final Draft	<p>Il Laboratorio consente di acquisire le basi del linguaggio videoludico, conoscere le diverse modalità di scrittura videoludica, acquisire conoscenze pratiche di scrittura videoludica (tramite il software Twine), acquisire conoscenze pratiche di sviluppo digitale di un videogame (tramite il software Unity).</p>	studenti ciclo	II	30	40	Prenotazione attraverso Uniud	alternanza	
12 -16 giugno	Campus di Narrazione: laboratorio di Game Writing	<p>Il Laboratorio consente di acquisire le basi del linguaggio videoludico, conoscere le diverse modalità di scrittura videoludica, acquisire conoscenze pratiche di scrittura videoludica (tramite il software Twine), acquisire conoscenze pratiche di sviluppo digitale di un videogame (tramite il software Unity).</p>	studenti ciclo	II	30	40	Prenotazione attraverso Uniud	alternanza	
		<p>sul riuso di immagini già esistenti, quelle realizzate nei moduli precedenti, da ricombinare e risignificare in modo creativo. Ogni modulo sarà autoconclusivo e concentrato su un aspetto specifico della fotografia, una delle funzioni che ne configurano il linguaggio.</p>					studenti iscritti)		

3-7 Luglio	Campus di narrazione: laboratorio di Blog e critica cinematografica	Il laboratorio consente di acquisire la basi del linguaggio cinematografico, televisivo, seriale e multimediale; conoscere le diverse forme di scrittura critica presenti attualmente sul web; acquisire conoscenze pratiche di scrittura critica; fare esperienza di "vita di redazione" con simulazioni di riunioni redazionali e acquisire conoscenze pratiche di creazione e gestione di blog.	studenti ciclo II	30	40	Prenotazione attraverso Uniud	alternanza	
10-14 Luglio (h 9-13) LUOGO: AULA DSL 3.0, Vicolo Florio 4, Palazzo Caiselli BIS	Laboratorio di timelapse photography	Il laboratorio è finalizzato all'apprendimento di tecniche avanzate di fotografia in ambito professionale, nello specifico della tecnica del "Timelapse" e a fornire gli strumenti utili all'avvio di una attività freelance nel settore della comunicazione visiva.	studenti ciclo (3°, 4°)	20	25	7 aprile (gli insegnanti quando prenotano sono pregati di indicare la propria mail, la scuola di appartenenza e il numero degli studenti iscritti)	alternanza	https://laboratorioditimeline.eventbrite.it
27-28 Giugno, (h. 9-13) LUOGO: AULA DSL 3.0, Vicolo Florio 4, Palazzo Caiselli BIS	Laboratorio: editoria digitale per lo Spettacolo	Il laboratorio offre gli strumenti e le tecniche che le attuali piattaforme di comunicazione (compresi i social network) mettono a disposizione di questo settore e dei suoi fruitori. Dalla creazione di storie e soggetti che, secondo i canoni dello storytelling, abbiano requisiti per poter essere trasformati in spettacolo (l'ideazione) alla loro analisi attraverso i modi della osservazione e della valutazione (la critica),	studenti ciclo	8	30	7 aprile (gli insegnanti quando prenotano sono pregati di indicare la propria mail, la scuola di appartenenza e il numero degli studenti iscritti)	alternanza	https://editoriadigitaleperlospettacolo.eventbrite.it