

## Atelier Creativo Digital Storytelling

Progetto "tipo" elaborato in relazione all'Avviso prot. AOODGEFID/0005403 del 16 marzo 2016

### DESCRIZIONE PROPOSTA PROGETTUALE



In relazione all'esigenza di realizzazione da parte delle istituzioni scolastiche ed educative statali di atelier creativi e per le competenze chiave nell'ambito del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), il presente progetto è inteso all'allestimento di uno spazio laboratoriale "Digital Storytelling", di tipo modulare e trasversale, ad elevata flessibilità di utilizzo (in riferimento alla documentazione di cui agli Allegati 1-2-3, può essere infatti adottato sia come atelier a bassa specializzazione ed elevata flessibilità sia come atelier ad alta specializzazione e bassa flessibilità).

Lo spazio qui concepito si configura infatti come laboratorio aperto narrativamente orientato per il lavoro con i nuovi media digitali e linguaggi multimediali (dunque, caratterizzato da un setting, modalità, specificità dell'allestimento e delle dotazioni tecnologiche che definiscono un clima, modi, tempi adatti all'attività narrativo-teatrale in concomitanza con i nuovi media) in cui il paradigma di riferimento metodologico – quello della narrazione, per l'appunto – viene a definire una cornice di senso ampia e trasversale.

Nella concezione dello spazio, dalla scelta delle luci, alla tipologia di arredi, ai colori dell'ambiente, all'organizzazione spaziale delle risorse strumentali, niente è lasciato al caso. L'atelier, in particolare, ha il suo fulcro nello spazio di invenzione ed elaborazione creativa – vero e proprio crogiuolo ed officina creativa nell'elaborazione tramite gioco, individuale o collaborativo, del linguaggio audiovisivo-multimediale – caratterizzato da uno strumento-laboratorio narrativo multimediale. Questa tipologia di strumento viene prescelta per le sue caratteristiche uniche: quali la caratterizzazione come ambiente digitale di authoring multimediale per l'apprendimento di tipo

integrato fisico-digitale, la combinazione di materiali tecnologici e naturali, la compresenza nello stesso ciclo di utilizzo/esperienza d'uso di attività tradizionali e digitalmente mediate, la presenza di un modello di interazione misto con interfaccia tangibile per l'utilizzo del digitale, il mantenimento della relazione e della sensorialità durante l'utilizzo del media, la specifica connotazione all'approccio metodologico della didattica narrativa, il ciclo laboratoriale di continua alternanza tra fasi di sperimentazione e riflessione sull'attività. Grazie a tali caratteristiche – in relazione alla finalità del bando e all'approccio pedagogico di riferimenti autorevoli come Reggio Children – lo spazio così connotato (dotazione strumentale e relativo approccio metodologico) apre ai bambini nella didattica alcuni passaggi chiave, quale il fatto che con questa mediazione i bambini diventano autonomi nell'invenzione ed elaborazione creativa di materiali-artefatti audiovisivi autoprodotti; che realizzano mediante attività di gioco simbolico in situazione di ascolto e relazione in piccolo gruppo. In questo modo l'atelier si caratterizza come uno spazio:

- In cui gli strumenti e le dotazioni tecnologiche sono naturalmente integrate nello spazio anche per quanto concerne la componente di design fisico / spaziale;
- Dove la tecnologia digitale va naturalmente ad estendere le risorse a disposizione dei bambini, fornendo loro nuove opportunità creative, di socializzazione, riflessione e di linguaggio;
- Dove la manualità, le tecniche artistiche tradizionali, le percezioni sensoriali e l'ascolto in relazione non sono mai slegate dall'utilizzo dei media digitali (non verbale viene conservato come elemento pregnante della comunicazione);
- Artigianale per l'invenzione, l'elaborazione, la produzione audiovisiva individuale e collaborativa;
- In cui il modello narrativo (di digital storytelling) fornisce un quadro metodologico ricco e trasversale che può essere utilizzato sia per promuovere la didattica per competenze sia le competenze trasversali; in forme di curriculum orizzontale o verticale (es., di collegamento tra le diverse fasi coinvolte nell'apprendimento) ma anche mediante apprendimenti informali;
- Che copre l'esigenza dell'intero istituto (per tutte le classi, a rotazione), differenziando la proposta sulla scuola dell'infanzia e scuola primaria;
- Aperto e catalizzatore del potenziamento della relazione scuola-famiglia-istituzioni ed enti locali: non solo per l'ampia condivisibilità degli artefatti-filmati prodotti dai bambini ma anche per l'apertura all'utilizzo dell'atelier da parte di operatori/educatori/artisti esterni alla scuola (anche mediante realizzazione di percorsi integrati);
- Fortemente significativo e facilitatore per quanto riguarda l'opportunità di individuazione della didattica (in base al talento e alla specifica intelligenza di ogni singolo bambino) e delle pratiche di inclusione (in relazione alle esigenze di inclusione e integrazione in conformità alla normativa europea ed italiana - Piano Annuale per l'Inclusività: non solo per le forme di disagio certificato ma anche per quello linguistico, culturale, ...).

L'atelier è stato strutturato con un **setting variabile ottenuto mediante isole di lavoro e postazioni riconfigurabili dinamicamente**, in base alle esigenze didattiche del momento e la suddivisione in gruppi di lavoro.

Ad esso è associata una **zona specializzata per lo Storytelling**, in cui è presente uno strumento-laboratorio narrativo multimediale, adatto alla realizzazione tramite gioco di artefatti narrativi (filmati) autoprodotti dai bambini. Con lo strumento in configurazione aperta (lo strumento è trasportabile) ottenuta montando tre pannelli contenuti all'interno di un apposito cassetto, il carretto (design ispirato al cantastorie di strada) si trasforma in un piccolo anfiteatro attorno al quale si possono disporre più bambini, accompagnati dall'insegnante o dall'educatore adulto. I bambini possono utilizzare i disegni che hanno preparato, e persino piccoli oggetti, per trasferire le proprie creazioni al formato digitale utilizzando il cassetto-scanner e premendo il pulsante appropriato. L'interazione con il digitale, su schermo touchscreen, è studiata in modo tale che i bambini possano manipolare le sagome dei personaggi da loro creati che compaiono sullo

schermo con un vocabolario gestuale molto semplice (spostamento, rotazione, zoom), mentre lo sfondo rimane fisso. Dopo aver preparato la scena nella maniera desiderata, è sufficiente premere il tasto 'registrazione' e narrare la storia, raccontando con la voce e muovendo i personaggi sullo schermo.

Al fine di supportare l'attività di creazione video (animation making) come operazione artigianale a misura di bambino, gli oggetti dell'interfaccia tangibile vanno da: un insieme di oggetti di dominio pubblico, come un gruppo di schede colorate per costruire e comporre le diverse sequenze del filmato e alcune carte per attivare funzioni speciali (come ad es., il ritaglio digitale); a oggetti di proprietà del singolo bambino come l'archivio personale, rappresentato da una forma in legno, utilizzabile per memorizzare tutti gli oggetti digitali (personaggi, sfondi, racconti animati) inseriti o elaborati nel sistema.

Infine come **tappeto digitale** è prevista la realizzazione di una rete Wireless all'interno dell'Atelier Creativo, per consentire il BYOD (Bring Your Own Device) ossia alla possibilità che gli studenti portino a scuola un proprio dispositivo (tablet, computer portatile, etc.) e lo usino insieme ai dispositivi (fissi e mobili) presenti nell'ambiente, in base alle necessità didattiche, fornendo all'insegnante un più ampio ventaglio di possibilità.

<b>Voci di costo della configurazione</b>			
<b>KIT LIM</b>			
Descrizione della voce	Num. voci	Importo Unitario	Costo Previsto
<b>LIM 87" formato 16:10 + Videoproiettore ad ottica ultracorta WXGA 3D ready + speaker amplificati 120W + corso di addestramento.</b> 4 tocchi tecnologia Ottica Multitouch. Software di gestione del produttore. Utilizzabile per la certificazione AICA "CERT-LIM Interactive Teacher".	1	€ 2.180,00	€ 2.180,00
<b>Notebook Core i5</b> , RAM 4GB, 500GB HDD, display 15.6" con scheda video dedicata 2 GB, WiFi Dual Band, Windows 10 pro. Pila software didattici. Software rete didattica.	1	€ 875,00	€ 875,00
<b>Mobiletto di sicurezza a parete per notebook</b> , in ferro verniciato a forno. Chiusura con chiave di sicurezza. Vano porta alimentatore. Elettrificazione con 4 prese shuko. Cavo di Sicurezza Kensington.	1	€ 250,00	€ 250,00
<b>Zona Specializzata Storytelling</b>			
Descrizione della voce	Num. voci	Importo Unitario	Costo Previsto
<b>Carrello interattivo per Storytelling multimediale, trasportabile su ruote, con display interattivo multitouch, scanner documentale CIS, interfaccia tangibile basata su tecnologie RFID, 1-wire, controllo pulsanti e matrice LED</b>	1	€ 9.900,00	€ 9.900,00
<b>Arredi per Setting Variabile</b>			
Descrizione della voce	Num. voci	Importo Unitario	Costo Previsto
<b>Tavolo aggregabile esatondo</b> , struttura colore Ral 9006 realizzata in tubolare Ø 60mm. Piano di lavoro in melaminico antigraffio sagomato con spigoli arrotondati e bordato in ABS sp. 2 mm. Colori del top a scelta.	6	€ 105,00	€ 630,00
<b>Sedia ergonomica imbottita</b>	6	€ 40,00	€ 240,00
<b>Tappeto digitale Wireless Access Point</b>			
Descrizione della voce	Num. voci	Importo Unitario	Costo Previsto
Access Point 802.11AC Dual Radio 867 Mbit/s con Controller Virtuale, comprensivo di installazione e collegamento al cablaggio esistente.	1	€ 325,00	€ 325,00
<b>Totale Costo Configurazione</b>			<b>€ 14.400,00</b>

<b>Voci di Costo</b>	<b>Percentuale</b>	<b>Importo previsto</b>
A. Progettazione (max 2%)	2,00%	€ 300,00
B. Spese organizzative e di gestione (max 2%)	2,00%	€ 300,00
<b>Totale Spese Generali</b>	<b>4,00%</b>	<b>€ 600,00</b>
<b>TOTALE FORNITURA</b>		
C. Acquisti di beni e forniture (96%)	<b>96,00%</b>	<b>€ 14.400,00</b>
<b>Totale Progetto</b>	<b>100,00%</b>	<b>€ 15.000,00</b>