Co.De.

Modulo 3: Apprendimento di co-progettazione attraverso lo storyboard

Unità 3.2 – Lo storyboard nell'istruzione: adattare contesto, obiettivi e competenze

https://code-eduproject.eu @co-deeducazione @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.
Numero di progetto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Sommario

1 Storyboarding: Oltre il concetto

2 Scegliere il contesto giusto

3 Definizione dello scopo

4 Competenze per gli insegnanti

6 Progettazione di un ambiente di apprendimento basato sullo storyboard

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Apprendimento di co-progettazione tramite storyboard

Unità 3.2 Storyboarding in ambito educativo: adattamento al contesto, agli obiettivi e alle competenze

Obiettivo dell'unità

Comprendere come implementare lo storyboard educativo per co-progettare ambienti di apprendimento significativi e partecipativi nelle scuole secondarie.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Obiettivi di apprendimento

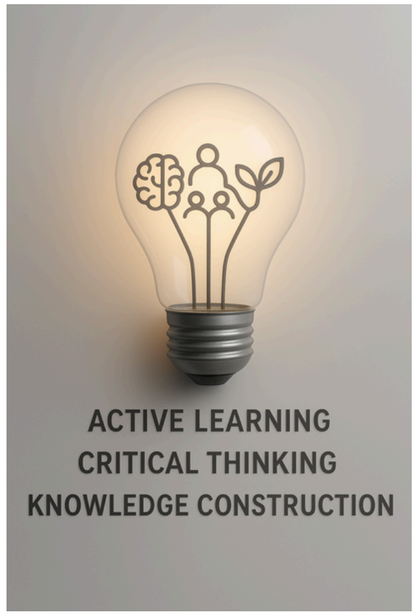
Al termine di questa unità, gli insegnanti saranno in grado di:

1. Individuare i contesti in cui lo storyboard migliora i risultati di apprendimento
2. Definire lo scopo delle attività di storyboard nell'insegnamento
3. Riconoscere le competenze e le abilità necessarie per applicare questa metodologia
4. Progettare strategie didattiche che promuovano la collaborazione e la creazione di conoscenza condivisa.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Storyboarding educativo:
Oltre il concetto



Al di là della sua definizione teorica, lo storyboard educativo rappresenta uno strumento cognitivo, collaborativo e pedagogico che favorisce l'apprendimento attivo, il pensiero critico e la costruzione significativa della conoscenza.

"Ricreare la storia": un'unità didattica sul Movimento per i diritti civili viene affrontata in una classe di storia americana del decimo anno.

.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Scegliere il contesto giusto

L’utilizzo dello storyboard è consigliato nei contesti di apprendimento in cui le idee devono essere pianificate, visualizzate o organizzate in sequenza in modo chiaro.

Favorisce la comprensione, la creatività e il pensiero strutturato.

I contesti di apprendimento più adatti includono:

Apprendimento didattico e in classe
Apprendimento basato su progetti (PBL)
Apprendimento basato sull'indagine
Attività di apprendimento collaborativo o di gruppo

Apprendimento creativo
Arti visive e pensiero progettuale.
Scrittura creativa e narrazione.
Produzione multimediale e animazione

Apprendimento digitale e potenziato dalla tecnologia
Apprendimento multimediale (video, presentazioni), progettazione di corsi di e-learning, apprendimento basato su giochi e simulazioni.

Apprendimento STEM e basato sulle competenze
Esperimenti scientifici e flussi di lavoro.
Processi di ingegneria e progettazione.
Logica di codifica e pianificazione del flusso utente

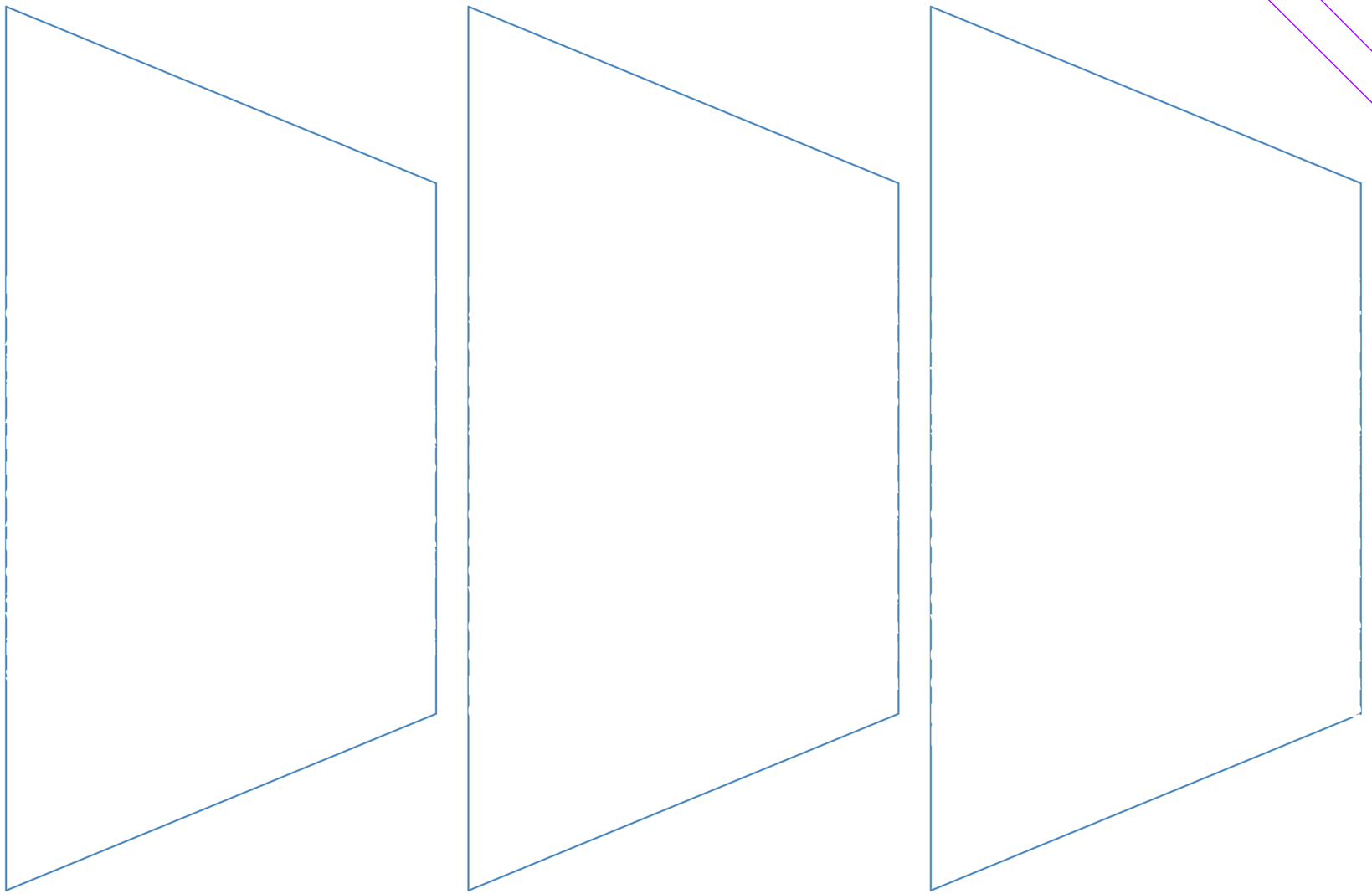
Apprendimento sociale e riflessivo
Apprendimento socio-emotivo (SEL).
Giochi di ruolo e apprendimento basato su scenari. Discussioni su etica, storia e scienze sociali

Apprendimento metacognitivo:
Pianificazione e organizzazione delle idee.
Riflessione sui processi di apprendimento.
Visualizzazione dei risultati prima dell'esecuzione.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Definizione dello scopo



Co-funded by
the European Union

Co.De.

Competenze per gli insegnanti

Gli insegnanti svolgono un ruolo di facilitazione e di coordinamento nell'apprendimento attraverso lo storboarding. Per guidare efficacemente gli studenti, devono sviluppare:

Pensiero creativo

Generare idee innovative e pensare fuori dagli schemi nello sviluppo di narrazioni ed elementi visivi.

Capacità di visualizzazione

Competenza nelle tecniche di rappresentazione visiva, incluse le capacità di disegno o di progettazione digitale per creare storyboard chiari ed efficaci.

Gestione del progetto

Competenze di base nella gestione dei progetti per supervisionare il processo di storyboard, dall'ideazione alla realizzazione.

Comprensione della struttura narrativa

Familiarità con le tecniche di narrazione e le strutture narrative per creare storie coinvolgenti e coerenti

Risultato: Gli insegnanti si evolvono da trasmettitori di contenuti a progettisti e moderatori dell'apprendimento.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Competenze sviluppate negli studenti

Lo storyboard favorisce lo sviluppo olistico delle competenze, fondamentale per l'apprendimento del XXI secolo.

Attraverso lo storyboard educativo, gli studenti sviluppano:

Comunicazione visiva

Migliora la capacità di comunicare idee visivamente, rendendole accessibili agli altri.

Pensiero critico e analisi

Potenzia le capacità analitiche per valutare la coerenza e l'impatto di una narrazione.

Collaborazione di squadra

Sviluppa la capacità di lavorare in team, integrando diversi punti di vista e affinando le idee in modo collaborativo.

Pensiero iterativo

Migliora la capacità di perfezionare un concetto, ricevendo e integrando il feedback in un prodotto finale rifinito.

Autoregolamentazione e capacità di agire

Gestire il proprio ruolo in un processo collettivo

Integrando la metodologia dello storyboard, individui e team possono diventare più efficaci nei loro processi creativi, ottenendo risultati migliori e una maggiore comprensione sia del progetto che del punto di vista del pubblico.

Queste competenze sono in linea con le competenze chiave dell'UE per l'apprendimento permanente.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Progettazione di un ambiente di apprendimento basato sullo storyboard

Per implementare efficacemente lo storyboard, gli insegnanti possono seguire un modello didattico in 6 fasi:

Definire gli obiettivi di apprendimento e le competenze

Allineare gli obiettivi con gli standard del curriculum o competenze pratiche

Progettare la narrazione dell'apprendimento

Inquadra l'apprendimento come una storia o un viaggio (problema, sfida, soluzione).

Suddividi il contenuto in fotogrammi dello storyboard (scene di apprendimento)

Specificare gli input, le azioni dello studente, gli strumenti e gli output attesi.

Seleziona attività di apprendimento e interazioni

Bilanciare i processi cognitivi, sociali e metacognitivi

Risorse e media per la progettazione

Scegli testi, immagini, simulazioni o strumenti digitali che supportino ogni fotogramma

Prototipare, testare e perfezionare

Sperimenta con studenti o colleghi e rivedi il progetto in base al feedback ricevuto.

Questo processo trasforma la classe in uno studio di apprendimento collaborativo

Co-funded by the European Union

Co.De.

Esempio di attività: lo storyboard della Escape Room

Contesto:

I team creano uno storyboard per una sfida di escape room relativa all'argomento

Passaggi:

Come funziona:

- **Ogni fotogramma = un enigma o un indizio**
- **Gli indizi devono essere risolti in sequenza**
- **Fotogramma finale = “fuga” (soluzione/concetto)**

Perché è divertente:
Gioco basato su mistero e lavoro di squadra
Vantaggi dell'apprendimento: logica, sequenziamento, collaborazione



Competenze rafforzate: lavoro di squadra, collaborazione digitale, comunicazione, pensiero progettuale.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

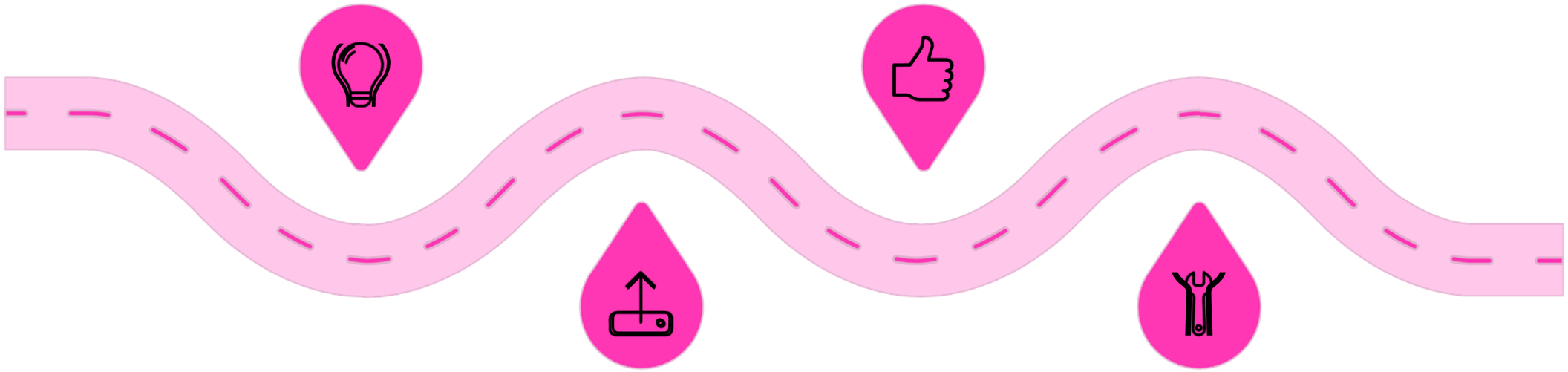
Passaggi: "Lo storyboard della Escape Room"

Introduzione alla sfida

Ogni fotogramma = un enigma o un indizio

Raggruppamento e votazione

Gli indizi devono essere risolti in sequenza



Invia idee

Fotogramma finale = “fuga” (soluzione/concetto)

Prototipazione e riflessione

Piccoli esperimenti seguiti da una riflessione.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Riflessioni e spunti di riflessione

- **Storyboarding = imparare come una storia**
- **Migliora l'apprendimento della co-progettazione potenziando la creatività**
- **L'apprendimento si evolve in uno spazio condiviso di progettazione e sperimentazione.**
- **Gli studenti sviluppano competenze di collaborazione, innovazione e pensiero critico.**

Domanda di riflessione per gli insegnanti:

Quale problema nella tua classe potrebbe essere risolto attraverso un'attività di storyboard che coinvolga i tuoi studenti?

Co-funded by the European Union

Co.De.

Hai completato l'Unità 3.2 Storyboarding in ambito educativo: Adattare contesto, scopo e competenze

https://code-eduproject.eu @co-deeducazione @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.
Numero di progetto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536