

Convitto Nazionale Statale



**"Ruggiero Bonghi"**  
LUCERA (FG)

Istituto Professionale, Alberghiero, Manutenzione e Assistenza Tecnica, Moda

Ministero dell'Istruzione

**CONVITTO NAZIONALE STATALE "R. Bonghi"**

Via IV Novembre n. 38 - 71036 Lucera (FG) - Tel. 0881/520062 - Fax 0881/520109

e-mail: [fgvc01000c@istruzione.it](mailto:fgvc01000c@istruzione.it) - pec: [fgvc01000c@pec.istruzione.it](mailto:fgvc01000c@pec.istruzione.it)

C.M. FGVC01000C - C.F. 82000200715

con annesso

**IP SERV. ALB. E RIST. IST. PROFESSIONALE ANN. CONVITTO "BONGHI"**

C.M. FGRH100008 - C.F. 91020640719

CONVITTO NAZIONALE "R.BONGHI"  
Prot. 0009886 del 25/05/2023  
IV (Uscita)

**AI PERSONALE DOCENTE  
AI PERSONALE EDUCATIVO  
AGLI ALUNNI  
AI GENITORI**

Sito web: [www.convittobonghi.edu.it](http://www.convittobonghi.edu.it)

e p.c. **AI DSGA**

**OGGETTO: Concorso "Video-promo" con INSHOT**

Nell'ambito delle attività didattiche della disciplina TIC, tutti gli alunni del biennio della sezione IPSSAR e la classe 2<sup>a</sup> B IPIA si sono cimentati nella realizzazione di VIDEO-PROMO della scuola, contemplando le diverse esperienze vissute, lasciando loro la possibilità di dare sfogo alla creatività con l'utilizzo di INSHOT.

Per dare evidenza ai lavori elaborati dagli alunni, nonché valorizzare l'originalità degli stessi, questa istituzione intende premiare quelli più significativi.

In tal senso gli alunni potranno caricare i propri lavori su Classroom entro il 4 Giugno 2023. La premiazione si terrà venerdì 9 giugno p.v. dalle ore 9.00 presso l'Auditorium della sede centrale di Via IV Novembre n. 38 dove, dopo la proiezione saranno regalati 3 tablet agli studenti che avranno realizzato i video migliori.

### **COMMISSIONE GIUDICATRICE:**

- DSGA Dott. Faccilongo Emanuele
- Prof.ssa Ricci Maria Rosaria
- Prof. Severo Marco Tullio
- Prof. Amato Michele
- Prof.ssa Rubino Maria Pia

### **CRITERI DI VALUTAZIONE**

| <b>CRITERI</b> | <b>PUNTEGGIO</b> |
|----------------|------------------|
| Originalità    | <b>3</b>         |
| Creatività     | <b>3</b>         |
| Completezza    | <b>4</b>         |
|                | <b>TOT. 10</b>   |

**IL RETTORE-DIRIGENTE SCOLASTICO**

**Prof. Matteo CAPRA**

*(Firma autografa sostituita a mezzo stampa  
ai sensi dell'art. 3, comma 2 del D. Lgs. n. 39/1993)*

## PER SAPERNE UN PO' DI PIÙ!!!

### DIGITAL STORYTELLING E APPRENDIMENTO

Tra i processi di **apprendimento**, quelli che suscitano il nostro interesse sono:

1. **Processo Attivo:** perché gli studenti e i destinatari sono spesso coinvolti attivamente nella produzione digitale (di qualsiasi genere).
2. **Processo Intenzionale:** perché deve essere chiaro quali saranno le finalità e il target di riferimento.
3. **Processo Cooperativo:** perché non solo permette ai fruitori di contribuire alla realizzazione del prodotto, ma anche perché la fruizione finale non è mai passiva, ma richiede un'interazione con il prodotto stesso. Permettendo di sviluppare varie abilità e di collaborare nella fase realizzativa.
4. **Processo Autentico:** perché i contenuti disciplinari proposti sono affini e vicini alle esperienze di vita dei destinatari.
5. **Processo Costruttivo:** perché i destinatari di riferimento devono rielaborare le conoscenze.

### DIGITAL STORYTELLING PROCESSO DI APPRENDIMENTO ATTIVO

Il **digital storytelling** sviluppa processi di apprendimento significativo, con tutti gli aspetti sopra elencati. Un digital storytelling è, infatti, il risultato di un processo attivo già nella fase di progettazione, intenzionale per chi lo realizza, cooperativo perché spesso frutto della collaborazione di più soggetti, autentico perché racconta esperienze e vissuti reali e costruttivo perché vuole veicolare dei messaggi ben definiti.

### UTILIZZARE IL DIGITAL STORYTELLING

Nello specifico, le **modalità di utilizzo** del digital storytelling per migliorare i processi di apprendimento sono varie. In particolare la presentazione agli studenti, attraverso i digital storytelling, di problemi complessi sotto forma di casi specifici reali e concreti, è una **metodologia didattica** ben conosciuta e sperimentata. Così come l'esplicazione storico-narrativa di importanti teorie, invenzioni o principi scientifici.

Si acquisisce in tal modo il «**sapere perché, quando, dove**», che implica l'essere «**capace di fare**», il saper dominare le situazioni attraverso l'utilizzo di strategie adeguate di azione, che non separino il **dominio cognitivo** da quello **emotivo**.

È evidente che l'attività di "inventare storie" richiede e sollecita lo sviluppo di una varietà di **abilità cognitive**, come il selezionare informazioni e conoscenze, compararle e revisionarle, ma anche **competenze linguistiche**. Più in generale, essa promuove la competenza narrativa che consiste nel saper connettere e organizzare le informazioni secondo legami temporali e causali al fine di **raccontare una storia**.

## **LA COMPETENZA NARRATIVA SI COMPONE DI ABILITÀ**

La capacità di costruire una **storia coerente**, ossia in cui sia riconoscibile uno svolgimento, e coesa, attraverso l'uso di elementi, come per esempio le congiunzioni e gli avverbi che connettono e «tengono insieme» le parti. La capacità di prevedere e stabilire relazioni tra le informazioni sia di tipo causale che temporale e la capacità di costruire e intrecciare nella storia il piano degli eventi e il **piano delle emozioni**. La letteratura evidenzia che il digital storytelling è un'utile strada per promuovere anche la **media literacy**.

## **IL DIGITAL STORYTELLING PROMUOVE LA CREATIVITÀ**

**La creatività** è definita come la capacità di **combinare elementi posseduti** (materiali o immateriali), dando luogo alla costruzione di qualcosa di nuovo per rispondere a uno scopo. Parliamo di **una creatività di tutti**, con la «c» minuscola, specificando che tutti sono creativi quando danno vita a qualcosa di nuovo, non di assolutamente nuovo per la comunità a cui appartengono ma nuovo per se stessi.

Poiché l'attività di creazione del digital storytelling coinvolge anche **processi creativi**, sembrerebbe allora che i suggerimenti didattici a sostegno della creatività possano essere presi in considerazione anche quando si intende sostenere l'invenzione di storie da parte degli studenti.