

ALLEGATO 1

CAVE (COMMUNICATION AND VISUAL EDUCATION) PROGETTO EUROPEO KA2

School – telling è il corso di formazione on line per insegnanti della scuola primaria è strutturato in tre livelli:

LIVELLO DI BASE: (INFO)GRAPHICACY

Questo livello è strutturato in 6 Learning Object (LO) sulle caratteristiche principali del linguaggio infografico e finalizzato all'acquisizione di competenze di accesso (tecniche e linguistiche sull'infografica). La durata complessiva del corso è di circa un'ora e trenta minuti (15 minuti per ogni LO) e la fruizione avverrà in modalità asincrona.

- LO1. ALFABETO VISUALE (IL SEGNO)
- LO2. SINTASSI VISUALE (ATTRIBUTI)
- LO3. ALFABETO DEI DATI
- LO4. L'ORGANIZZAZIONE DEI DATI
- LO5. SINTASSI DEI DATI
- LO6. DATA DESIGN

Ogni LO presenterà la seguente struttura: da 1 a 5 card (per card si intende una visualizzazione grafica delle parole chiave del modulo didattico insegnato) sul tema affrontato, un video animato di approfondimento degli argomenti delle card e un video focalizzato sulla contestualizzazione di utilizzo dei temi o sulle metodologie applicative dei temi affrontati

LIVELLO INTERMEDIO: VISUAL STORYTELLING

Questo livello è strutturato in due percorsi:

1. **Il Visual storytelling**, almeno 6 LO sulla progettazione di strutture narrative visuali da utilizzare nella prospettiva didattica finalizzate all'acquisizione di competenze medialità critiche e di consapevolezza e progettazione media educativa

- LO 1. STORYTELLING: DEFINIZIONI E CARATTERISTICHE
- LO 2. METODI E STRUMENTI DELLO STORYTELLING
- LO 3. LE STRUTTURE NARRATIVE: GENERI E FORME
- LO 4. INSEGNARE ATTRAVERSO IL RACCONTO PER UNA COMUNICAZIONE EFFICACE
- LO 5. STORYTELLING COME STIMOLO PER L'APPRENDIMENTO
- LO 6. VISUAL STORYTELLING COME METODO DI INSEGNAMENTO

2. **Strumenti audiovisivi**, almeno 6 LO per l'uso degli strumenti di base del linguaggio audiovisivo ai fini della finalizzazione unità didattiche in modo autonomo e la condivisione delle stesse on line nel rispetto delle normative sul copyright e il diritto d'autore (Regia; Storyboard; Struttura Storytelling)

- LO1 – perché IL VIDEO ANIMATO?
- LO2 – PRINCIPALI CARATTERISTICHE DEL VIDEO ANIMATO
- LO3 – PROGETTAZIONE DEL VIDEO ANIMATO IN FASI
- LO4 – STILI DEL VIDEO ANIMATO
- LO5 – LA VIDEO SCENEGGIATURA. DAL CONCEPT ALLA STORIA
- LO6 – STRUMENTI ON LINE PER L'ANIMAZIONE

La durata complessiva del corso è di circa tre ore (15 minuti per ogni LO) e la fruizione avverrà in modalità asincrona.

LIVELLO AVANZATO: APP DIGITAL EDUCATION

30 Percorsi didattici multimediali in cui i principi dell'infografica e del visual storytelling sono stati applicati nella progettazione di unità di apprendimento. Nello specifico i 30 percorsi didattici saranno distribuiti fra le seguenti aree:

- MATEMATICA
- DISCIPLINE UMANISTICHE
- DISCIPLINE ARTISTICHE (MUSICA...)
- EDUCAZIONE CIVICA (FOCUS MEDIA LITERACY)
- EDUCAZIONE AMBIENTALE
- SCIENZE

Ogni LO del corso si strutturerà in tre parti:

- Card infografiche (simili a quelle presenti su Instagram), intese come la cassetta degli attrezzi da utilizzare per enfatizzare i concetti chiave di una lezione e stimolare interesse e coinvolgimento negli studenti.
- Pillole audio-visive animate (da 5 minuti di approfondimento) sull'approfondimento tematico delle parole chiave delle Card.
- video-lezioni (di max10 minuti) sulle metodologie di utilizzo in classe dei temi, enfatizzando best practices, e sul contesto di utilizzo degli stessi linguaggi.

La durata complessiva del corso è di circa 45 ore (15 minuti per ogni LO), ma ogni docente deve fruire almeno di un'ora e trenta minuti scegliendo almeno 6 percorsi didattici da utilizzare con gli studenti nella sperimentazione prevista nell'attività successiva del progetto. La fruizione avverrà in modalità asincrona.

Viene messa gratuitamente a disposizione una piattaforma didattica.

La **Visual social media platform** (AGORA') è un ambiente di apprendimento virtuale che contiene i contenuti audiovisivi didattici da utilizzare con i docenti e gli studenti in classe all'interno di percorsi didattici. La piattaforma è altresì uno spazio di condivisione delle conoscenze e di scambio di informazioni tra docenti e studenti: una moderna agorà.

La piattaforma prevede una forma di educazione on-going che non si riduce alla mera trasmissione di contenuti didattici (le lezioni), bensì – attraverso l'innesto di pillole educative infografiche – scatenare reazioni e dibattiti attorno ai temi affrontati fra tutti i tipi di utenti. Nello specifico, la piattaforma prevede la creazione di percorsi di fruizione e management dei servizi erogati per due principali tipologie di utenti:

1. Gli insegnanti, definiti content creator, che hanno un controllo maggiore sui contenuti e sulle interazioni. Gestiscono le valutazioni e hanno una serie di format comunicativi. Possono produrre contenuti esclusivi per la classe o renderli disponibili nell'area pubblica.
2. Gli studenti, follower creator, che producono contenuti short (dinamici e statici), dietro sollecitazione del docente, e possono interagire attraverso una dashboard, possono produrre contenuti esclusivi per la classe (compiti ad esempio) o renderli disponibili nell'Agorà.

Entrambe i profili avranno a disposizione un proprio spazio con cui svolgere le attività didattiche e muoversi all'interno dell'ambiente digitale.