

POLICULTURA DIGITAL STORYTELLING a SCUOLA LA RICERCA PER LA INNOVAZIONE NELLA SCUOLA

Gli alunni del Liceo delle Scienze Umane il 6 giugno 2017 si sono recati al Campus Bovisa del Politecnico di Milano, per la giornata di premiazione del concorso PoliCultura. Il "Concorso Policultura 2017" è un progetto di HOC-LAB del Politecnico di Milano, che dal 2006 ha coinvolto circa 30.000 studenti, di età compresa tra i 5 e i 18 anni, e più di 2.500 docenti. Attraverso l'utilizzo dello strumento tecnologico 1001Storia, la 4^aA/LSU ha deciso di raccontare, con una narrazione multimediale interattiva, la storia dell'ex Convento dell'Annunziata, struttura monumentale di spicco della città di Capua. Tale scelta ha suscitato interesse tra i giudici che hanno premiato gli alunni e le docenti Pirozzi e Scotto di Luzio con una menzione speciale per la valorizzazione dei beni culturali, con un speaker, con attestati e un badge digitale (secondo lo standard internazionale definito dalla Mozilla Foundation). In questo modo, il riconoscimento ha assunto anche uno spessore internazionale. La narrazione multimediale è stata resa altamente visibile, attraverso un portale innovativo.



Nella mattinata gli alunni hanno seguito una lezione con il Prof. Prof. Pier Luca Lanzi su "Come nasce un (video)gioco Videogames Programming and design", mentre la Prof. Pirozzi ha partecipato ad un workshop monitorato dagli egregi Professori Paolo Paolini, Nicoletta Di Blas e da Aldo Torrebruno.



Alla cerimonia di premiazione erano presenti, oltre alle classi vincitrici, il Prof. Federico Bucci, Delegato del Rettore alle Politiche Culturali, il Prof. Giovanni Lozza Preside della Scuola di Ingegneria Industriale e dell'informazione, il Prof. Renato Casagranti, delegato del Preside della scuola di Ingegneria Civile, ambientale e territoriale, il Prof. Stefano Tubaro Direttore del Dipartimento di Elettronica, di Informazione e Bioingegneria.



Tale attività ha due anime:

1. sostenere l'innovazione nella scuola :

- a) introdurre le tecnologie nella pratica didattica
- b) innovare l'organizzazione della didattica
- c) diffondere competenze di comunicazione e di competenze generali
- d) sostenere la formazione degli insegnanti: DOL, DOL Modular, DOL MOOC

2. migliorare la ricerca del Politecnico di Milano:

- a) creare nuovi strumenti a supporto
- b) creare nuovi approcci alla formazione di insegnanti e allievi
- c) studiare nuovi modelli teorici per progettare didattica innovativa e misurare i risultati



PoliCultura è un’iniziativa gratuita di [HOC-LAB](#) del **Politecnico di Milano**, la più grande università tecnico-scientifica in Italia. Le classi sono chiamate a creare storie multimediali interattive usando **1001Storia**, uno strumento autore creato da HOC-LAB. La base di PoliCultura è il **digital storytelling**, cioè il raccontare storie combinando testi, immagini, audio, video. Il risultato è un sito web (per PC, tablet o smartphone), un’applicazione scaricabile, un CD-ROM, caricabile su YouTube.

La valutazione si è basata sulla **qualità del risultato** e sul **valore didattico** dell’esperienza: lo sviluppo di una storia multimediale deve supportare un’effettiva acquisizione di benefici didattici, oltre al pieno coinvolgimento della classe.

Gli studenti hanno acquisito solidi benefici: **familiarità con le tecnologie, competenze “autoriali” con il multimedia, abilità nel lavoro di gruppo e nello sviluppo di progetti.**



IMPATTO DIDATTICO

È ben noto che la tecnologia a scuola può generare **entusiasmo e partecipazione** e un efficace processo didattico per gli allievi. Alcuni dei più rilevanti benefici didattici individuati sono:

- **benefici cognitivi:** migliore comprensione dell'argomento trattato, capacità di cogliere relazioni, capacità di sintetizzare
- **benefici relazionali:** capacità di lavorare in gruppo, migliore relazione con il docente, sviluppo di atteggiamento collaborativo
- **benefici motivazionali:** grande coinvolgimento nell'attività specifica, maggiore coinvolgimento nelle attività scolastiche in generale
- **benefici legati alle abilità:** capacità di usare le tecnologie per svolgere compiti didattici (e non per proprio divertimento personale), capacità di scrivere testi per il multimedia, capacità di ritoccare audio e immagini, capacità di ricerca di informazioni, immagini, materiali in rete.

