

# SEED on CLASS

SEED – Storitelling and entertainment



MARIA ZAPPALÀ  
LICEO MAJORANA S.G. La Punta CT

## Sommario

<b>SEED Class - Fase II del progetto SEED - Storytelling &amp; Educational Entertainment Design</b>	<b>2</b>
<b>INTRODUZIONE</b>	<b>2</b>
<b>DESCRIZIONE PROGETTO SEED Class</b>	<b>2</b>
<b>CLASSI COINVOLTE</b>	<b>3</b>
<b>DESCRIZIONE METODOLOGIA DIDATTICA:</b>	<b>3</b>
<b>TEMPI</b>	<b>4</b>
<b>EVENTUALI FASI SUCCESSIVE</b>	<b>5</b>
<b>SKILLS POTENZIATE/ ACQUISITE</b>	<b>5</b>
<b>CONCLUSIONI</b>	<b>5</b>

# SEED Class - Fase II del progetto SEED - Storytelling & Educational Entertainment Design

## INTRODUZIONE

Il presente progetto è l'applicazione di quanto appreso nel corso di formazione frequentato dalla sottoscritta, prof. Maria Zappalà, a Lucca dal 29 Novembre al 01 Dicembre.

Il corso, denominato SEED - Storytelling & Educational Entertainment Design, è stato un primo percorso di residenze educativo-documentaristico della scuola italiana, in cui l'attività di ricerca e approfondimento di carattere scientifico si accompagna alla realizzazione collaborativa ed inclusiva di soluzioni innovative di divulgazione scientifica, volte ad esaltare il potenziale narrativo delle scienze nel linguaggio audiovisivo e più in generale dei media.

Il progetto si propone di formare e abilitare community di docenti e studenti content creators, capaci di generare e diffondere nuove risorse di storytelling digitale utili a integrare la didattica delle discipline scientifiche nelle scuole.

Il progetto si articola in 3 fasi:

- |   |                        |
|---|------------------------|
| I) SEED docenti a Lucca                     | (29/11/22 – 01/12/22)  |
| II) SEED on set che si articola su 3 sfide: | (08/01/23 – 16/04/23)  |
| • SEED class                                |                        |
| • SEED circle                               |                        |
| • SEED final                                |                        |
| III) SEED – world premiere                  | (entro 25 Maggio 2023) |

## DESCRIZIONE PROGETTO

All'interno del progetto SEED la seconda fase si chiama SEED - On set e prevede la realizzazione di un laboratorio SEED su classi selezionate all'interno del proprio istituto. Di fatto il laboratorio verrà gestito attraverso una CBL (Challenge based learning) che condurrà alla selezione di un progetto/gruppo vincitore, il quale si scontrerà contro i vincitori delle altre scuole nella sfida SEED Circle ed eventualmente in SEED Final. Il format del progetto vettore di divulgazione scientifica è stato creato nel SEED docenti di Lucca ed è una web serie chiamata watergame così come l'argomento oggetto di divulgazione scientifica ovvero la gestione dell'acqua al fine di salvaguardare questa importantissima risorsa, che oggi scarseggia, per le generazioni future. All'interno di questa cornice i ragazzi devono produrre una puntata della serie.

## CLASSI COINVOLTE:

Classe: 2Aes – 4Asc– 4Bsu

## DESCRIZIONE METODOLOGIA DIDATTICA:

Attraverso 4 FASI si analizzerà il problema: come preservare l'acqua per le generazioni future. Al termine dell'analisi si sceglierà un aspetto condiviso su cui focalizzare le fasi successive. Questa prima fase denominata OSSERVAZIONE porta alla definizione di una VISIONE COLLETTIVA. Capito a fondo il problema lo si utilizza come punto di partenza per generare qualcosa di nuovo ri assemblando in modo diverso e più consapevole i vari tasselli (COGENERAZIONE) al fine di arrivare al prodotto finale (AZIONE). Ultima fase è un'analisi conclusiva del lavoro svolto per capire e depositare ancora una volta nero su bianco i valori aggiunti che inconsapevolmente sono venuti fuori nelle varie fasi precedenti e per verificare che il prodotto finale sia completo, risponda a tutte le richieste del committente, centri tutti i criteri di valutazione. (INTEGRAZIONE).

Scandite e adattate al tema WATERGAME le fasi sono le seguenti:

**OSSERVAZIONE** Dapprima individualmente poi in gruppo i ragazzi devono condividere la loro idea su come salvaguardare l'acqua per le generazioni future. Dal confronto emerge una visione collettiva che deve essere il fulcro attorno al quale ruoterà tutta la trama dell'episodio di watergame.

**COGENERAZIONE** Analisi di articoli di giornale sul tema della salvaguardia dell'acqua, riflessioni su un uso consapevole della stessa per scongiurare la crisi futura e la siccità. L'assenza dell'acqua oltre ad un problema reale è un metafora dell'assenza del metodo scientifico, del ragionamento logico senza il quale la mente umana diventa arida. Un altro tema toccato è il problema di un uso consapevole della tecnologia che sia al supporto dell'uomo e non al posto dell'uomo, che sia di ausilio nelle varie fasi del ragionamento, ma non alienante.

*In queste fasi gli studenti partecipanti si documentano in modo autonomo e cooperano a distanza*

**AZIONE** progettazione vera e propria della puntata. Fulcro è l'impresa scientifica. Il setting deve riprendere le condizioni al contorno descritte nell'articolo, la sfida cui gli hikikomori sono sottoposti deve avere valenza scientifica. Il rischio è la vita virtuale, rimanere imprigionati nel metaverso, il premio riacquistare il controllo sulla tecnologia, riattivare il proprio cervello grazie alla scienza, cura all'alienazione tecnologica. Il premio si raggiunge salvando l'acqua ovvero trovando il modo di non sprecarla, di accumularla, di salvaguardarla o ancora di gestirla in modo consapevole. *Il tutto nel metaverso, seguendo il format definito dai docenti al corso SEED di Lucca ovvero watergame.*

INTEGRAZIONE ricerca del valore aggiunto. L'esperienza, se vissuta a pieno, in modo immersivo diventa coinvolgente, consente di lavorare all'interno di uno stato di flusso in cui la concentrazione è talmente alta da silenziare temporaneamente tutto il resto. In questo stato di coscienza si impara meglio ed in modo più duraturo. Le emozioni vissute fanno da collante per un prodotto finale più corposo e memorabile. Inconsapevolmente si creano degli effetti collaterali. Questi effetti collaterali sono spunti di riflessione per lavori futuri, per collegamenti interdisciplinari e dibattiti costruttivi. Tutte azioni che contribuiscono a riattivare il cervello e a canalizzare in modo costruttivo le energie dei partecipanti.

Al termine di ogni fase verrà compilata una scheda predefinita con l'intento di guidare i partecipanti e dare loro un feedback sul lavoro svolto. Durante tutto il percorso è prevista una fase di preparazione e supervisione scientifica nella produzione dei materiali e nell'erogazione dei contenuti formativi (organizzata e gestita dai formatori SEED. Le date degli incontri verranno concordate di volta in volta con i partecipanti).

## TEMPI:

Osservazione individuale in modalità flipped classroom. Cogenerazione (analisi di testi scientifici, film- documentari, ricerche) con produzione di un percorso che possa portare alla costruzione di una “story” divulgativa. ***Le ultime fasi del progetto (Azione e integrazione) verranno svolte in parte a scuola in parte a casa. Dovranno concludersi entro il 5 marzo.***

NB: i tempi potrebbero subire delle variazioni in funzione di eventuali richieste che dovessero emergere nel confronto con i mentor-formatori SEED

## EVENTUALI FASI SUCCESSIVE

Seed circle e se bravi seed final ancora da definire, ma si concluderanno massimo il 25 Maggio per world premiere .

## SKILLS POTENZIATE/ ACQUISITE

Competenze: avvicinamento al metodo scientifico, logica e potenziamento delle capacità di problem posing and solving,

competenze sociali: collaborazione costruttiva tra pari, socializzare imparando, imparare ad imparare.

competenze digitali: uso di tools per il montaggio video, ricerche nel web, potenziare l'uso della suite google e pacchetto office

capacità comunicative: depositare in forma scritta le proprie idee, indagare anche attraverso un'intervista, potenziare la fase espositiva attraverso la capacità di sintesi e focus sui concetti importanti. Saper parlare davanti ad un pubblico utilizzando i linguaggi specifici

## CONCLUSIONI

Questo progetto è sperimentale, in progress, da definire, ma siamo certi che sarà una bellissima avventura.

Prof.ssa Maria Zappalà