Educare alla Lettura
Per un'Ingegneria del racconto

Il progetto, **Per un'Ingegneria del racconto,** coordinato da Scuola di Robotica e realizzato con il finanziamento del *Centro per il libro e la lettura*, è gratuito, ed è dedicato in particolare alle scuole secondarie di primo grado, e sono benvenute anche le scuole primarie e l'infanzia, e prevede una serie di laboratori che utilizzeranno strumenti innovativi per nativi digitali.
I nativi digitali hanno acquisito strumenti tecnologici di narrazione diversi da quelli tradizionali. Le attività di promozione della lettura devono tenere conto di questa trasformazione utilizzando i benefici che questi strumenti possono in termini di promozione di quella che è chiamata Media Literacy, di accessibilità e inclusione.
Le regole della composizione di un testo, un brano musicale, una scenografia per un film o video sono universali, regolate dalla struttura della mente umana nell'acquisire ed esprimere concetti ed emozioni attraverso un dato format. Oggi possiamo leggere e narrare da libri, smarthphone, tablet, immagini video, spot, musica, canzoni, e così via. Per questo, che si parta dal coding per programmare una narrazione visuale o dalla lettura per amore della lettura, le strade da percorrere sono simili. La tecnologia diventa un ottimo strumento motivazionale e la robotica educativa aggiunge la concretezza del fare.
Le tecnologie del coding e della robotica permettono l'aggiornamento di metodologie didattiche sulla lettura, comprensione del testo, narrazione, senso critico, capacità di comunicazione ed espressione, multilinguismo. La lettura di testi su vari formati avviene oggi, soprattutto per i giovani, utilizzando tecnologie digitali che richiedono un approccio competente e responsabile ma che, se impiegate con i giusti criteri, possono promuovere diverse competenze e favorire l'apprendimento in studenti con diverse abilità. L'applicazione di queste tecnologie alla promozione della lettura ha diversi vantaggi:

- agganciare molti studenti che ne sarebbero lontani
- favorire studenti dislessici o disabili
- allargare l'impiego di diversi formati di narrazione, e un approccio interdisciplinare alla lettura.
- sviluppare nuovi metodi di valutazione ad hoc
- scoprire talenti nascosti che non possono manifestarsi con strumenti più tradizionali
- favorire l'amore per i libri, la lettura e la scrittura attraverso attività di Project Based Learning
- sviluppare competenze trasversali quali lavoro di squadra e creatività.
-

La partecipazione

I Docenti e i Referenti delle Biblioteche partecipanti potranno seguire un percorso formativo di 20 ore di lezione disponibili in registrazione, 10 dedicate in particolare all'impiego di tecnologie digitali per la narrazione e la lettura.

Le lezioni affiancheranno ai più tradizionali strumenti di educazione alla lettura alcune metodologie innovative e laboratori utilizzando tecnologie digitali e robotiche a basso costo per rendere interattiva e coinvolgente la lettura e la narrazione.
Durante i laboratori i libri saranno discussi, e animati diventando paesaggi fisici, sceneggiature, e ogni pagina potrà essere trasformata in azione, lavoro di gruppo, distribuzione di parti teatrali, ecc.
Il materiale didattico sarà messo a disposizione dei Docenti partecipanti su una piattaforma on line che raccoglierà anche i materiali formativi e i prodotti realizzati dai partecipanti così da diventare luogo di scambio e confronto.
Al termine del percorso sarà realizzato un Manuale con le unità didattiche presentate durante le lezioni.

Per partecipare al progetto

La partecipazione è modulata a seconda delle disponibilità dei Docenti e prevede di seguire le lezioni, che saranno tutte registrate e ospitate dal portale del progetto.
Chi desideri partecipare al progetto compili e invii il modulo allegato a operto@scuoladirobotica.it: la partecipazione è gratuita e non prevede obblighi specifici. Ma, poiché il numero di partecipanti è *limitato*, si prega di iscriversi al progetto se interessati e se si prevede di seguire le lezioni.
Molte lezioni saranno interattive e dotate di esercizi su Scratch e la narrazione, sulla lettura ad alta voce ed espressiva, sui criteri della narrazione, su narrazione e tinkering, su lettura e pensiero algoritmico, e su molti altri argomenti interessanti e affascinanti che collegano il libro e la lettura all'aione di Leggere e narrare il mondo con molti mezzi.

Sul sito e portale del progetto, www.libripermaker.org, che sarà attivo in gennaio 2023, saranno pubblicati il Programma delle lezioni e via via le lezioni registrate, comprese di allegati, testi, link e altra documentazione relativa ai temi trattati.
I partecipanti che avranno completato le lezioni riceveranno il Certificato di Partecipazione e Collaborazione.

Per informazioni generali sul progetto: operto@scuoladirobotica.it