

COMUNICO CON LE COSE E LO RACCONTO

I COMMUNICATE WITH THINGS AND TELL IT

Francesca Guadalupi, Istituto Comprensivo Skanderbeg, PA – Piana degli Albanesi, francesca2860@alice.it

SOMMARIO

Il progetto «Comunico con le cose» è stato imperniato sullo sviluppo del pensiero computazionale e l'attività di digital storytelling. *Una piccola storia di amicizia* è stata prevista come prodotto finale di un percorso durato un intero anno scolastico. Gli alunni delle classi prime della Scuola primaria hanno sperimentato l'utilizzo delle TIC per riflettere sulle attività via via proposte. I video realizzati con Powtoon hanno introdotto gli argomenti programmati e hanno consentito loro di affrontare le attività unplugged per creare semplici algoritmi (primo approccio al coding). I giochi on line sul sito www.code.org sono stati uno strumento per applicare, attraverso il problem solving, la tecnica acquisita. Gli strumenti digitali hanno rappresentato un input per stimolare la creatività sia nel montaggio della storia sia nella creazione dei brevi dialoghi tra i personaggi, a cui i bambini hanno prestato la loro voce registrata. Una riflessione ad ampio raggio sull'algoritmo: seguire semplici passi per raggiungere un obiettivo.

PAROLE CHIAVE

Cooperative learning, pensiero computazionale, pensiero critico, scrittura creativa, digital storytelling

ABSTRACT

The project «I communicate with things and tell it» was focused on the development of computational thinking and included also an activity of digital storytelling, «A little story of friendship». It was completed in one year. Primary school pupils experienced the use of ICTs to reflect on the proposed activities. Through the use of the videos made with Powtoon, students were able to learn about the topics programmed and create simple algorithms to deal with the unplugged activities (first approach to coding). To experiment the technique online games on problem solving were used using the website www.code.org. Digital tools were used as an input to stimulate creativity both in the editing of the story and in the creation of short dialogues among the characters, made with the recorded voice of the children themselves. A broad-ranging reflection on the algorithm, that is to follow simple steps to achieve one goal.

KEYWORDS

Cooperative Learning, computational thinking, critical thinking, creative writing, digital storytelling

Autore per corrispondenza

*Francesca Guadalupi, Istituto Comprensivo Skanderbeg, PA – Piana degli Albanesi,
francesca2860@alice.it*

LUOGO: Istituto Comprensivo Skanderberg - Piana degli Albanesi (PA)
UTENTI: 56 alunni classe prima Scuola Primaria
DURATA: intero anno scolastico
MEDIA UTILIZZATI: Lim, web, software, audio-video editing
DISCIPLINE COINVOLTE: Italiano, Educazione fisica, Arte e Immagine, Geografia, Tecnologia
SITO WEB DELL'I.C. «SKANDERBEG»: <http://www.icsskanderbeg.gov.it/>
PRODOTTI:
<https://www.powtoon.com/online-presentation/dhg3ldM78Lb/?mode=movie#/> (Presentazione del coding) (sito visitato nel mese di marzo 2019)
https://www.youtube.com/watch?v=VWV_D_J0D9s (Comunico con le cose) (sito consultato nel mese di marzo 2019)
<https://padlet.com/francesca2860/1q42j7auol41> (Primi passi nel coding!) (sito consultato nel mese di marzo 2019)
<https://studio.code.org/c/290258311> (Story telling: «Una piccola storia di Amicizia!») (sito consultato nel mese di marzo 2019)
<https://www.youtube.com/watch?v=y0H9sXKFRjM> (video «Una piccola storia di amicizia») (sito consultato nel mese di marzo 2019)

1 Contesto

L'Istituto incide in un territorio montano a 22 chilometri dalla città di Palermo. Il paese è costituito da una comunità fondata alla fine del Quattrocento da un gruppo di esuli greco-albanesi in fuga dall'Albania per l'invasione turca ottomana musulmana. Nel corso dei secoli gli abitanti hanno mantenuto le proprie radici culturali, tra cui il rito bizantino greco, la lingua albanese, le tradizioni e i costumi femminili riccamente ricamati. La lingua parlata all'interno delle famiglie è l'arbëreshë, la seconda lingua l'italiano. Alcuni alunni solo nella fase scolare della scuola dell'infanzia acquisiscono la lingua italiana sia orale che scritta.

2 Il progetto

Il progetto mira a facilitare la crescita di ogni alunno a livello cognitivo, didattico, relazionale ed emozionale. L'alunno che entra per la prima volta nel mondo della scuola primaria necessita di una cura particolare: l'accoglienza risulta fondamentale, poiché l'alunno apre la finestra del suo mondo verso un mondo del tutto sconosciuto. L'azione mirata del docente diviene lo scaffolding utile per prendere coscienza, minimizzare e superare le difficoltà e le paure del piccolo allievo, attraverso un'osservazione attenta, che diviene la bussola indispensabile per muoversi verso una direzione precisa: lo sviluppo di sé. Come si legge nelle Indicazioni Nazionali, «il paesaggio educativo è diventato estremamente complesso [...] La scuola è perciò investita da una domanda che comprende, insieme, l'apprendimento e il saper stare al mondo [...] Alla scuola spetta il

compito di fornire supporti adeguati affinché ogni persona sviluppi un'identità consapevole e aperta [...] nel rispetto delle differenze di tutti e dell'identità di ciascuno...» (Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'Infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012).

2.1 *Bisogni e finalità generali*

- Accompagnare le nuove generazioni nella conoscenza dei nuovi media digitali, cercando di favorire lo sviluppo armonico della loro personalità
- Usare il coding come mezzo di espressione, enfatizzando la diversità di approccio e di culture.

2.2 *Obiettivi prioritari in linea con il PTOF*

- Sviluppare il pensiero computazionale
- Liberare la creatività
- Guidare lo strutturarsi del pensiero deduttivo.

2.3 *Obiettivi di apprendimento*

- Conoscere i nuovi media digitali
- Entrare nei meccanismi del pensiero computazionale con uno sforzo iniziale molto basso
- Procedere in maniera molto graduale
- Sviluppare progressivamente capacità di risolvere problemi
- Perseverare nella ricerca di soluzioni
- Produrre piccole storie
- Condividere i lavori prodotti.

2.4 *Discipline coinvolte*

Italiano, Arte e Immagine, Tecnologia, Geografia, Educazione Fisica, Storia.

2.5 *Competenze da acquisire*

Il progetto vuole utilizzare l'attività ludica per sviluppare il pensiero computazionale elaborando semplici istruzioni al fine di riuscire a raccontare una semplice storia.

2.6 *Metodologie didattiche e risultati educativi*

- Prendere dimestichezza con i concetti di programma e algoritmo: linguaggio di programmazione (linee e frecce)
- Approccio al sito Code.org, giochi di squadra

- Applicazione degli algoritmi per programmare Doc il Robottino educativo
- Creare una storia, liberare la fantasia, identificare azioni legate a piccoli eventi;
- Reimpostare una storia in un Digital Storytelling (Disegni, registrazioni per dare voce ai personaggi).

2.7 *Materiali, strumenti e tecnologie*

- Classe e didattica disciplinare assistita dalle tecnologie
- Connessione in rete web per strutturare modelli di classe 2.0 in cui gli studenti e i docenti interagiranno con tablet, notebook con modalità didattiche co-costruttive e cooperative attraverso applicazioni da sfruttare come ambienti o strumenti di apprendimento e superare l'impostazione frontale della lezione, favorendo una didattica meno trasmissiva e più operativa.

2.8 *Fasi operative*

Prima sequenza operativa «Il linguaggio delle cose». Gli alunni sono stati condotti all'approccio del pensiero computazionale attraverso la visione di un breve video, realizzato con Powtoon, sul linguaggio delle cose <https://www.powtoon.com/online-presentation/dhg3ldM78Lb/?mode=movie#/> (Presentazione del coding). Alla fine del video e dopo una breve riflessione, divisi in piccoli gruppi, gli alunni hanno disegnato oggetti programmabili e non programmabili, relazionando ai compagni, motivando le loro scelte. Successivamente, nelle ore dedicate alla tecnologia e per circa 20 ore distribuite tra ottobre-novembre, ho guidato la loro attenzione sul «come» possiamo comunicare con gli oggetti spiegando che il coding ci avrebbe aiutato a scrivere delle istruzioni. Ma avevamo bisogno di un linguaggio comune, di simboli con un significato comune.

Utilizzando la Programmazione a quadretti si sono divertiti a seguire i simboli stabiliti (frece e linee) che permettevano loro di muoversi all'interno di un piccolo spazio: un reticolo di 6 x 6 cm. Grazie ai semplici algoritmi si è aperto loro un mondo tutto nuovo. Prendendo dimestichezza con i concetti di algoritmo, utilizzando un linguaggio di programmazione fatto di linee e frecce (nel periodo tra novembre e gennaio circa 15 ore), si sono sfidati dividendosi in squadre: veniva deciso il disegno che la squadra avversaria avrebbe dovuto realizzare leggendo soltanto il codice. Così hanno imparato che non sempre ciò che riteniamo chiaro viene interpretato correttamente! <https://padlet.com/francesca2860/1q42j7auol41> (Primi passi nel coding!).

Questa attività si è rivelata molto utile per spiegare loro la sequenza delle azioni: un passo dopo l'altro per raggiungere un obiettivo. Attivato e assimilato questo processo, li ho condotti a riflettere su un altro codice che viene utilizzato: quello della lingua italiana. Il codice della lingua italiana invece di frecce e linee è formato da lettere: le lettere dell'alfabeto formano le sillabe, le sillabe formano le parole. Quando non sappiamo decifrare il codice della

programmazione a quadretti non riusciamo a risolvere il disegno da eseguire, così nella lingua italiana, se non scriviamo in ordine sequenziale le lettere, non riusciremo a scrivere correttamente la parola che pensavamo e quindi rischiamo di non essere capiti.

Per consolidare quanto appreso, ho realizzato un reticolo sul pavimento (formato da mattonelle 20 x 20 cm); con nastro da imballaggio ho circoscritto l'area, segnando soltanto l'inizio del percorso. Ho assegnato di volta in volta i ruoli alla coppia di alunni: l'alunno programmatore guidava (utilizzando i comandi: gira a destra, a sinistra, vai avanti o torna indietro) l'esecutore verso l'uscita stabilita a priori. Il percorso diventava via via più complesso grazie all'inserimento di alcuni ostacoli. Un terzo alunno riportava su una lavagna il codice per segnare il percorso eseguito, disegnando frecce e linee in sequenza.

Seconda sequenza operativa «Online-offline». Le classi sono state iscritte in www.Programmailfuturo.it e hanno potuto sperimentare le attività online del Primo Corso. All'interno del sito il primo livello ha richiesto il drag and drop per costruire semplici puzzle. Il livello successivo «Il labirinto» ha impegnato gli alunni da fine gennaio a marzo per circa 28 ore. La tecnica da applicare era la medesima della programmazione a quadretti. Il personaggio veniva guidato su un reticolo trascinando le frecce adeguate alla direzione da prendere per raggiungere il secondo personaggio.

Per stimolare la loro fantasia ho riprodotto un reticolo su una lavagna metallica: una scacchiera di 9 quadri. Gli alunni hanno disegnato e ritagliato due personaggi, un cane e un gatto che sono stati resi magnetici. Con i personaggi realizzati gli alunni hanno iniziato a creare un semplice testo narrativo in estemporanea, facendo muovere i personaggi, impartendo istruzioni di movimento tramite una serie di azioni sequenziali. La sequenza delle azioni dei personaggi è stata riportata sui quaderni: gli alunni hanno evidenziato che una serie di parole formano una frase e tante frasi formano una storia, così come, nella programmazione a quadretti, una sequenza di azioni hanno formato un percorso, un percorso che narra le azioni di un personaggio, https://www.youtube.com/watch?v=VWV_D_J0D9s (Comunico con le cose).

Terza sequenza operativa «Doc il Robottino educativo». Sono stati proposti semplici algoritmi basati sulle sequenze. I piccoli allievi hanno impartito semplici istruzioni per comunicare con un piccolo Robot educativo, avvalendosi dei simboli già utilizzati nelle Unit precedenti: muoversi all'interno di uno spazio, acquisire il significato di sequenza, svolgere cioè un'azione dopo l'altra per raggiungere un obiettivo.

Quarta sequenza operativa «Una piccola storia di amicizia». È stata realizzata durante l'attività inserita ne «Il laboratorio creativo», ultima tappa del Corso di primo livello su Code.org. Nel periodo tra aprile-maggio, per circa 20 ore gli alunni hanno voluto riutilizzare i personaggi da loro realizzati (il cane e il gatto) per ricreare la storia in un ambiente digitale. Nel momento in cui inserivano il codice gli alunni, comunicando con i personaggi e inserendo il codice, verificavano che questo fosse corretto in base al risultato e risolvevano, cambiando il

codice. Ovviamente, essendo alunni di classe prima non sono stati utilizzati tutti i blocchi disponibili, tuttavia i piccoli alunni sono riusciti a inserire i blocchi del dialogo, leggendo e scegliendo il tag corrispondente. Il titolo della storia è stato dettato dalla voglia di mettere in evidenza che la diversità non ostacola un'amicizia; i luoghi comuni che evidenziano l'impossibilità di un'amicizia tra un cane e un gatto possono essere sminuiti. Il risultato si trova su code.org <https://studio.code.org/c/290258311> (Storytelling).

Per concludere, ho riportato e animato i loro disegni in PowerPoint, contemporaneamente gli alunni si sono divertiti a memorizzare i dialoghi e a prestare la loro voce ai personaggi della storia registrando le frasi del testo, come mostra il video seguente <https://www.youtube.com/watch?v=y0H9sXKFRjM> (video «Una piccola storia di amicizia»).

3 Valutazione

Tutto il percorso è stato oggetto di valutazione e autovalutazione. È stata una vera sfida quella di voler utilizzare e applicare una metodologia complessa nelle classi prime di scuola primaria. Gli alunni sono stati osservati e monitorati costantemente per apportare dei correttivi nel percorso previsto. Le rubriche di valutazione dei lavori individuali e di gruppo sono stati strumenti di verifica significativi per constatare come la media education possa agevolare i docenti nel processo di insegnamento/apprendimento. Infatti dai grafici degli allegati 2/3 si evince come, utilizzando i media e la metodologia del cooperative learning, tutti gli alunni abbiano mostrato cura e precisione nella produzione del lavoro comune, svolgendo la parte assegnata con originalità, aiutandosi l'uno con l'altro, mettendo in atto la capacità di risolvere situazioni problematiche.

Affiora come l'insegnamento non tradizionale motivi l'apprendimento dell'alunno: dato l'input, gli alunni mettono in pratica e il risultato immediato aumenta il loro grado di autostima e di soddisfazione. A fine percorso ho somministrato loro un questionario di gradimento dal quale è emerso che gli alunni hanno gradito l'utilizzo delle TIC percependo il successo ottenuto. Il prodotto finale ingloba un compito di realtà complesso: la produzione di un piccolo testo e la programmazione in codice della storia digitale in cui gli alunni comunicando con i personaggi hanno dato loro vita. Quando penso alla capacità dell'alunno di sostenere il proprio ruolo, rivedo l'alunna ipoacustica che non ama sentire la «propria voce», imparare la parte e senza pensarci su registrare la «sua voce» per il personaggio a lei assegnato: pubblicamente ha dato una svolta al suo comportamento. Si è attivato un processo di cambiamento in tutti: autostima, accettazione dell'altro, inclusione, integrazione, raggiungere un obiettivo comune, risolvere i problemi, utilizzare i media in maniera creativa.

Rivedendo e riascoltando la storia realizzata in PowerPoint, i piccoli alunni hanno valutato il risultato ottenuto percependo in diretta il successo riportato.

Il tutto si evince dagli allegati seguenti:

- Questionario adattato ai piccoli alunni per rilevare il gradimento del percorso dal quale è emerso il grado di soddisfazione degli stessi di tutte le attività (Allegato 1).
- Rubrica per rilevare i livelli di qualità nel lavoro individuale (Allegato 2).
- Rubrica per rilevare i livelli di qualità nella partecipazione in gruppo di ogni alunno (Allegato 3).

Inoltre, ho voluto anche autovalutare il mio operato, seguendo il format di una rubrica di autovalutazione fornita durante il corso di formazione «Animatori digitale» #azione28 Piano digitale (Allegato 4).

4 Risorse e staff

Risorse. Gli alunni, a cui è rivolto il progetto, sono alunni di età compresa fra 5 e 6 anni appartenenti a famiglie di ceto medio/basso. Le tre classi sono così composte: 1^aA: 10 maschi e 8 femmine; 1^aB: 9 maschi e 9 femmine; 1^aC: 10 maschi e 9 femmine. Vi sono tre alunni di origine ucraina, rumena e albanese che incontrano qualche difficoltà nella comprensione della lingua italiana.

Staff. L'intera attività è stata realizzata dalla sottoscritta. Sono state dedicate due ore alla settimana per ogni classe. Ogni classe ha eseguito le sequenze proposte, tutto documentato attraverso foto e piccoli video; il coinvolgimento del gruppo per la realizzazione della storia è stato proporzionale all'età degli alunni.

5 Sfide e criticità

La criticità maggiore è stata rappresentata dal cattivo funzionamento della Lim e dalla connessione a fasi alterne. Grandi le opportunità di questo progetto, che continuo a sviluppare nelle classi.

La sfida maggiore è stata quella di guidare gli alunni verso l'apprendimento della programmazione di un semplice disegno o percorso attraverso simboli e sequenze per condurli alla riflessione che la lingua italiana ha un codice formato da lettere e che: le lettere dell'alfabeto formano le sillabe, le sillabe formano le parole, le parole formano le frasi, le frasi formano una storia.

Bibliografia

- Curci, A. (n.d.). *Pensiero computazionale e coding nella Scuola del futuro*, www.ilmessaggeroitaliano.it/news/87768/ (sito consultato nel mese di marzo 2019).
- Parola, A. (n.d.). *Promuovere, osservare, valutare le competenze mediali/digitali*, <https://www.istitutocomprensivoglradice.edu.it/attachments/article/277/Promuovere,%20osservare,%20valutare%20le%20competenze%20mediali-digitali.pdf> (sito consultato nel mese di marzo 2019).

- Ranieri, M. (n.d.). *Instructional Design e strategie didattiche*, https://issuu.com/libriolillolocali/docs/webinar_1_ranieri_21042016 (sito consultato nel mese di marzo 2019).
- Ranieri, M. (n.d.). *Didattica digitale. Esempi e buone pratiche*, <https://doko-doc.com/webinar-n-5-didattica-digitale-esempi-e-buone-pratiche-maria.html> (sito consultato nel mese di marzo 2019).
- Trincherò, R. (n.d.). *Principi evidence-based per una didattica e valutazione digitale efficace*, <http://www.iismandralisca.it/attachments/article/318/Trincherol.pdf> (sito consultato nel mese di marzo 2019).

Sitografia

- <https://www.programmailfuturo.it/> (consultato il 15 aprile 2019)
- <https://www.programmailfuturo.it/progetto/cose-il-pensiero-computazionale> (consultato il 15 aprile 2019)
- <https://www.programmailfuturo.it/progetto/cos-e-l-ora-del-codice> (consultato il 15 aprile 2019)
- <https://www.youtube.com/watch?v=AEXF33EgH0w> (consultato il 15 aprile 2019)

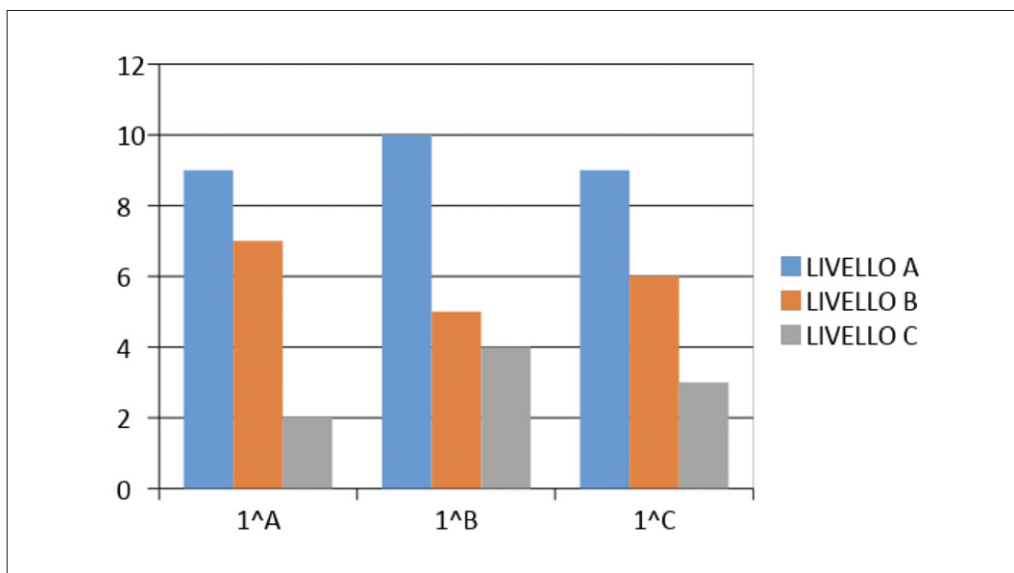
Allegato 1

QUESTIONARIO DI GRADIMENTO CLASSI PRIME QUALI ATTIVITÀ TI SONO PIACIUTE?			
1	COSE PROGRAMMABILI E NON	 	 
2	PROGRAMMARE A QUADRETTI	 	 
3	ATTIVITÀ ON LINE: DRAG AND DROP	 	 
4	ATTIVITÀ ON LINE: IL LABIRINTO	 	 
5	ATTIVITÀ UNPLUGGED	  	 
6	LABORATORIO CREATIVO: LABORATORIO «UNA PICCOLA STORIA DI AMICIZIA»	 	 
7	DOC IL ROBOTINO EDUCATIVO	 	 

Allegato 2

RUBRICA PER RILEVARE I LIVELLI DI QUALITÀ NEL LAVORO INDIVIDUALE

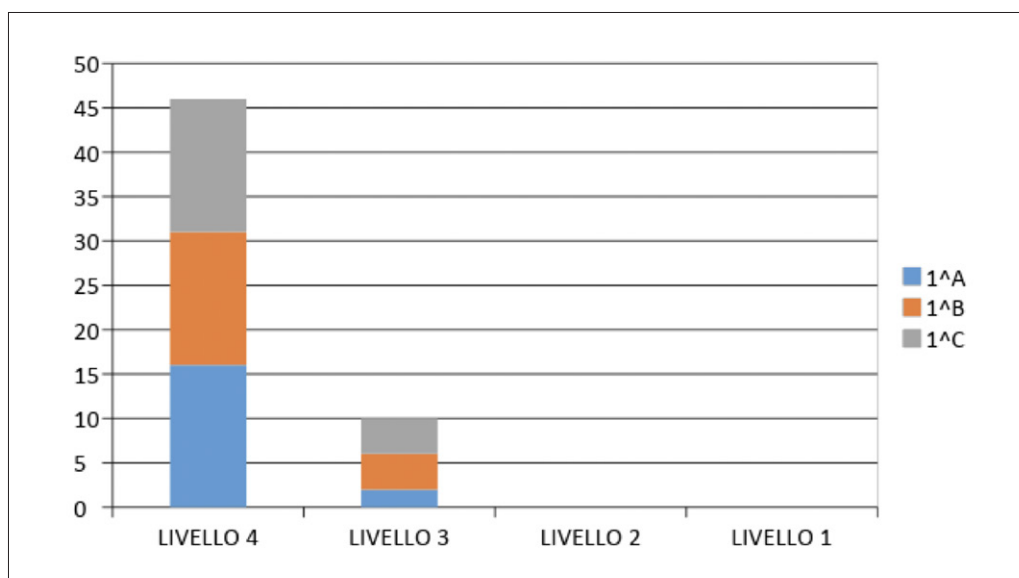
<p>Livello A (ottimo)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Il prodotto è curato, ben realizzato, preciso. – La prestazione è creativa. – Tutte le informazioni date sono state rispettate con originalità. – È corretto rispetto alla procedura scelta. 	<p>Livello B (distinto)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Il prodotto è curato, ma presenta qualche imperfezione. – Dimostra immaginazione nel pensare. – Le informazioni sono state rispettate. – È corretto rispetto alla procedura scelta.
<p>Livello C (sufficiente)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Il prodotto è poco curato. – Risponde alle domande. – Non sono state rispettate del tutto le istruzioni date – Segue la procedura scelta, ma non fino in fondo. 	<p>Livello D (insufficiente)</p> <ul style="list-style-type: none"> – Risponde solo in parte alle domande. – Non sono state rispettate le istruzioni date – Non segue la procedura data – Sono presenti errori.



Allegato 3

RUBRICA PER RILEVARE I LIVELLI DI QUALITÀ NELLA PARTECIPAZIONE IN GRUPPO

	ECCELLENTE(4)	BUONO(3)	MEDIO(2)	POVERO(1)
LAVORO COMUNE	<ul style="list-style-type: none"> - Svolge pienamente la propria parte e anche di più. - Prende l'iniziativa nell'aiutare il gruppo ad organizzarsi. - Fornisce molte idee per lo sviluppo del lavoro di gruppo. - Assiste gli altri compagni di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> - Svolge in modo adeguato la propria parte del lavoro. - Lavora in accordo con gli altri membri del gruppo. - Partecipa alla discussione dell'argomento. - Offre incoraggiamento agli altri 	<ul style="list-style-type: none"> - Svolge il lavoro quasi come quello degli altri. - È convinto a partecipare dagli altri membri del gruppo. - Ascolta gli altri, in rare occasioni suggerisce delle cose. - È preoccupato del proprio lavoro 	<ul style="list-style-type: none"> - Svolge meno lavoro degli altri. - Partecipa passivamente al lavoro. - Assume un atteggiamento da annoiato durante il lavoro. - Raramente si dimostra interessato al proprio lavoro.
COMUNICAZIONE CON GLI ALTRI	<ul style="list-style-type: none"> - Comunica chiaramente desideri, idee, bisogni personali e sensazioni. - Frequentemente esprime apprezzamenti per gli altri membri del gruppo. - Esprime feedback positivi agli altri - Accetta volentieri i feedback dagli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> - Usualmente condivide le sensazioni e i pensieri con gli altri partner del gruppo. - Spesso incoraggia e apprezza gli altri - Esprime feedback in modi che non offendono. - Accetta i feedback, ma cerca di dar loro poca importanza 	<ul style="list-style-type: none"> - Raramente esprime le sensazioni e le preferenze. - Spesso incoraggia e apprezza gli altri. - Sembra che dia per scontato il lavoro degli altri. - Qualche volta ha ferito i sentimenti dell'altro con il feedback. - Ha sostenuto il proprio punto di vista sul feedback ricevuto 	<ul style="list-style-type: none"> - Non ha parlato mai per esprimere eccitazione e/o frustrazione. - Spesso con meraviglia ha affermato ai membri del gruppo «cosa sta succedendo qui?» - È stato apertamente rude quando dava feedback. - Ha rifiutato di ascoltare il feedback.
USO DEL TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> - Il lavoro derivante dalle consegne è sempre svolto in tempo o qualche volta prima di quanto richiesto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il lavoro derivante dalle consegne è svolto al limite del tempo accordato 	<ul style="list-style-type: none"> - Il lavoro derivante dalle consegne è usualmente in ritardo, ma completato in tempo per essere accettato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Alcuni lavori sono sempre incompleti, mentre gli altri partner hanno completato le consegne



Allegato 4

RUBRICA DI AUTOVALUTAZIONE (IL DIGITAL STORYTELLING)

Presentazione: La rubrica fornisce una lista dei criteri da utilizzare per valutare la qualità dello Digital Storytelling. Per ciascuna voce, si può stabilire il livello raggiunto e assegnare il corrispondente punteggio.			
Criterio	Livello 1 (1 punto)	Livello 2 (2 punti)	Livello 3 (3 punti)
Andamento della storia	Prevedibile e non molto interessante.	Il contenuto è interessante, lasciando allo spettatore idee stimolanti.	Il contenuto è coinvolgente. Lo spettatore rimane con idee stimolanti e / o la storia si sviluppa in un modo diverso dalle aspettative iniziali. E' utile per stimolare la discussione e il dialogo.
Rapporto testo/narrazione	La storia ha bisogno di modifiche significative, la quantità di testo dedicata alle varie fasi della storia è troppo lunga o troppo corta.	La composizione della storia è in generale buona, la quantità di testo dedicata alle varie fasi della storia è equilibrata, anche se sembra un po' trascinata o avrebbe bisogno di maggiori dettagli in una o due sezioni.	La storia è raccontata con una adeguata quantità di dettagli e il testo dedicato alle varie fasi della storia è ottimale.
Ritmo della narrazione	La voce fa pause o accelerazioni improvvise che non si adattano all'evoluzione della storia	Il ritmo della narrazione è buono, anche se la voce narrante a volte è troppo veloce, altre troppo lenta	Il ritmo della narrazione è ottimale, eventuali pause o accelerazioni sono funzionali alla trama
Qualità delle immagini	Le immagini non sono sempre pertinenti alla storia e, a volte, sono poco accurate. Inoltre, sono tra loro stilisticamente poco coerenti	Le immagini sono pertinenti e accurate, ma a volte sembrano essere un accessorio. Sul piano stilistico, però, non sempre sono tra loro coerenti (ad esempio, si mescolano fotografie con disegni)	Le immagini sono pertinenti, accurate e molto comunicative: non sono un semplice accessorio. Sono inoltre tra loro coerenti e ben assortite.
Audio	La qualità della voce dovrebbe essere curata maggiormente. Quando viene utilizzata la musica, essa distrae, perché è troppo forte e / o inappropriata alla storia	La voce è chiara e ben comprensibile in gran parte (6080%) della presentazione. Quando viene utilizzata la musica, essa non è fonte di distrazione - ma al tempo stesso non aggiunge molto alla storia.	La voce è chiara e ben comprensibile in tutta la presentazione. Quando viene utilizzata la musica, essa migliora il contenuto ed è coerente con la trama.
			Punteggio
			2
			2
			2
			2
			2