



# Pearson Academy

Insegnare nel XXI secolo



**Per assistenza è possibile contattare lo staff**

**Pearson scrivendo al seguente indirizzo**

**e-mail: [formazione.online@pearson.it](mailto:formazione.online@pearson.it)**

**oppure chiamando il numero : **0332.802251****



# Storytelling: adesso vi racconto una storia

Un approccio narrativo all'insegnamento

18/03/2015

**Relatore: Andrea Piccione**



# Storytelling: adesso vi racconto una storia

## Interpretare, raccontare, creare

- Cosa si intende quando si parla di storie?
- Perché usare un approccio narrativo nella didattica?
- Come si possono usare le storie?
- *"Il selfie di ..."* scheda didattica
- Conclusioni



# Cosa si intende quando si parla di “storie”? [1/9]

Una serie unica di eventi o di stati mentali che non hanno una vita o un significato autonomo, ma lo acquistano solo all'interno della sequenza con la quale sono disposti nella trama. [Bruner, 1992]

## Un esempio

“Il re è morto e poi la regina è morta” è una cronaca, “il re è morto e poi la regina è morta di dolore” è una storia. [Forster, 1968]



# Cosa si intende quando si parla di "storie"? [2/9]

## Gli elementi di una narrazione [Norris, 2005]

Elemento	Significato
Eventi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Particolari episodi che coinvolgono particolari personaggi in una particolare luogo in un particolare momento</li><li>• sono cronologicamente <u>collegati</u></li><li>• sono legati da un tema <u>comune</u></li><li>• eventi successivi permettono di capire quelli precedenti</li><li>• portano a un cambiamento</li></ul>
Narratore	<ul style="list-style-type: none"><li>• Il creatore della storia in primo piano o in sottofondo</li><li>• determina la chiave di lettura della storia da raccontare</li><li>• <u>seleziona</u> gli eventi nell'ordine in cui sono raccontati</li><li>• determina il <u>significato della storia attraverso la sequenza degli eventi</u></li></ul>
Coinvolgimento	<ul style="list-style-type: none"><li>• Il <u>desiderio</u> creato in lettori e ascoltatori di sapere quello che accadrà</li><li>• sulla base di una serie di <u>anticipazioni</u></li></ul>
Tempo passato	<ul style="list-style-type: none"><li>• La narrativa si occupa del passato</li><li>• i narratori <u>manipolano il tempo</u></li></ul>

# Cosa si intende quando si parla di "storie"? [3/9]

## Gli elementi di una narrazione [Norris, 2005]

Elemento	Significato
Struttura	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le narrative iniziano con <u>mancati equilibri</u>, introducono <u>complicazioni</u>, e terminano con un successo o un fallimento</li><li>• le narrative sono strutturate su <u>due livelli temporali</u>: la sequenza degli eventi della trama e la sequenza in cui sono collegati</li><li>• Le narrative sono legate dal <u>soddisfare aspettative</u> che sono state create in precedenza</li></ul>
Azioni/funzioni	<ul style="list-style-type: none"><li>• I protagonisti <u>causano e subiscono</u> gli effetti degli eventi nelle narrative</li><li>• sono <u>responsabili delle loro azioni</u></li><li>• Le narrative riguardano gli esseri umani o un senso morale</li></ul>
Scopo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Per permettere di <u>capire</u> meglio il mondo naturale e le persone che ci vivono dentro</li><li>• per aiutarci a <u>immaginare</u> e <u>sentire</u> l'esperienza di altri</li></ul>
Letto	<ul style="list-style-type: none"><li>• Il lettore deve avvicinarsi al testo come una narrazione per poterne sperimentare <u>aspettative</u> e <u>anticipazioni</u></li></ul>

# Cosa si intende quando si parla di "storie"? [4/9]

## Le funzioni narrative [Propp, 1966]

allontanamento  
divieto  
infrazione  
ricognizione  
ottenimento  
raggiro  
connivenza  
danneggiamento/  
mancanza

mediazione  
consenso  
partenza  
funzione del donatore  
reazione dell'eroe  
fornitura dell'oggetto  
magico  
trasferimento  
lotta

marchiatura  
vittoria  
rimozione  
ritorno  
persecuzione  
salvataggio  
arrivo in incognito  
pretese infondate

prova  
superamento  
identificazione  
smascheramento  
trasfigurazione  
punizione  
lieto fine

### Un esempio: interpretare [Lesinskis, 2010]

Star Wars episode IV: A new hope.

Luke apprende che il padre è andato in guerra.

Lo zio dice a Luke che deve rimanere a lavorare nella fattoria.

Luke segue R202 nel deserto.



# Cosa si intende quando si parla di “storie”? [5/9]

## Le funzioni narrative [Rodari, 1973]

allontanamento divieto infrazione	partenza funzione del donatore	rimozione ritorno persecuzione	prova superamento
danneggiamento/ mancanza	fornitura dell'oggetto magico trasferimento lotta	arrivo in incognito pretese infondate	smascheramento trasfigurazione punizione lieto fine

### Un esempio: creare

*“I bambini amano mescolare le carte, improvvisandosi delle regole: estrarne tre a caso e costruirci una storia completa; partire dall'ultima carta della serie; dividersi il mazzo, tra due gruppi, e comporre due storie a gara. Spesso basta una carta a suggerire una favola”. [Rodari, 1973]*

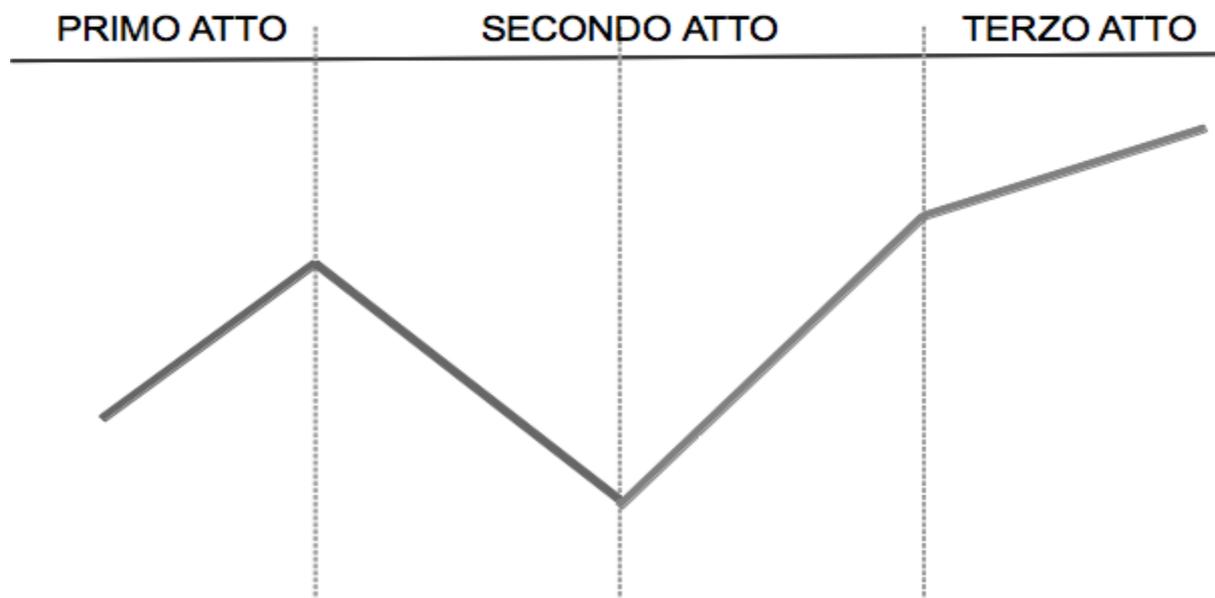
Provate una versione aggiornata del gioco associando a ogni carta un codice QR e registrando dei mini-video di 6 secondi su Twitter Vine (<https://vine.co>). Per proposte didattiche sull'uso di Vine.

[[http://www.educationworld.com/a\\_tech/top-tips-for-vine-in-the-classroom.shtml](http://www.educationworld.com/a_tech/top-tips-for-vine-in-the-classroom.shtml)]



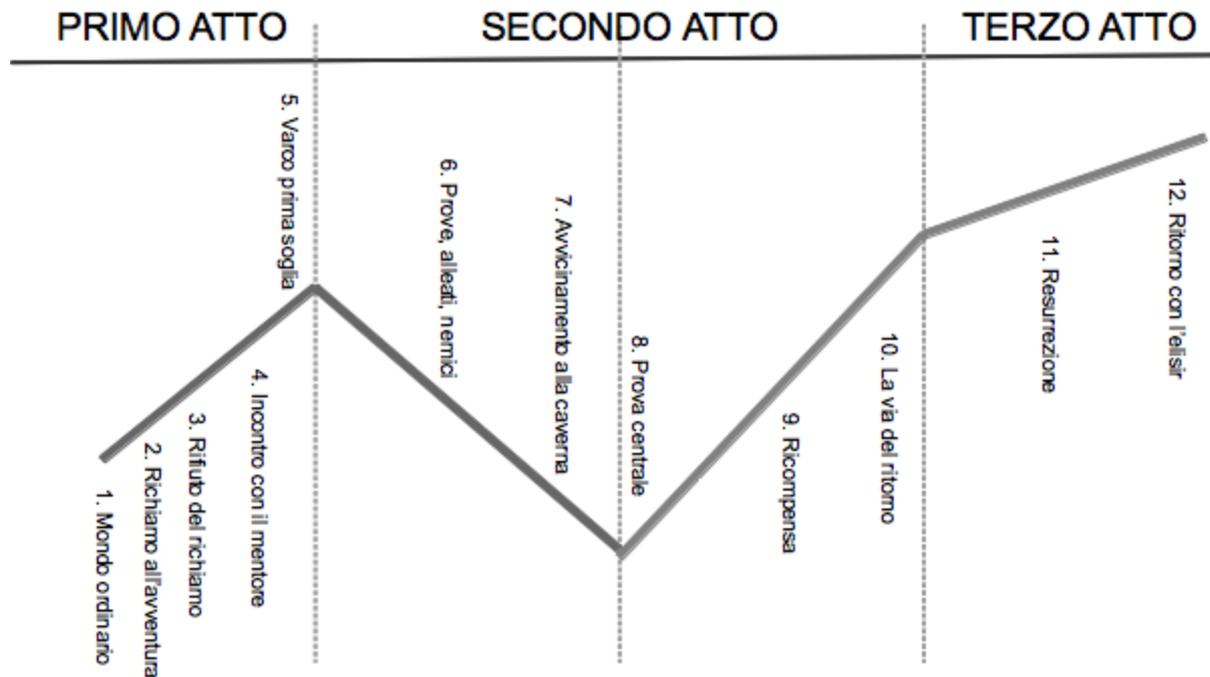
# Cosa si intende quando si parla di "storie"? [6/9]

## Il "paradigma" [Field, 1991]



# Cosa si intende quando si parla di "storie"? [7/9]

*"Il viaggio dell'eroe"* [Vogler, 2010]



# Cosa si intende quando si parla di "storie"? [8/9]

## Il *digital storytelling* [<http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/>]



# Cosa si intende quando si parla di “storie”? [9/9]

## Gli elementi del *digital storytelling* [<http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/>]

- Il punto di vista principale
- La domanda chiave della storia
- Il contenuto emozionale
- La voce narrante
- Il potere della colonna sonora
- L'economia della selezione

### Un esempio

“Less is more”. Bisogna usare solo i contenuti necessari e sufficienti a raccontare la storia: un video di 30 secondi (spot MasterCard priceless) oppure una pagina e mezza con doppia interlinea e non oltre 400 caratteri. Se la storia dura più di 3 minuti, c'è il rischio di perdere l'attenzione di chi ascolta.



# Cosa si intende quando si parla di "storie"? [9/9]

## Gli elementi del *digital storytelling* [<http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/>]

- Il punto di vista principale
- La domanda chiave della storia
- Il contenuto emozionale
- La voce narrante
- Il potere della colonna sonora
- L'economia della selezione
- Il ritmo della narrazione

<b>Un esempio: la griglia di valutazione</b>				
	<i>Eccellente</i>	<i>Buono</i>	<i>Sufficiente</i>	<i>Da migliorare</i>
Organizzazione	Il prodotto mostra di basarsi su una ottimale progettazione del lavoro	Il prodotto mostra di basarsi su una buona organizzazione del lavoro	Alcuni squilibri narrativi mostrano debolezze nell'organizzazione degli steps di lavoro o delle risorse umane	Si evidenzia una notevole disorganizzazione e sia in fase di progettazione sia nella distribuzione di ruoli e attività



# Perché usare un approccio narrativo nella didattica? [1/5]

## Narrazioni e *storytelling* nella vita quotidiana

- B2B marketing [<http://www.gereports.com/>]
- Public engagement [<http://publicengagement.ac.uk/>]
- Serie TV [<http://www.iltronodispade.rai.it>]
- Giochi di ruolo, video giochi, Massively Multiplayer Online Role-Playing Games [<http://pocketlegends.com/>]

## Storytelling perché:

- facilita la memorizzazione
- inserisce un elemento piacevole
- permette di utilizzare aspetti già introdotti in precedenza



# Perché usare un approccio narrativo nella didattica? [2/5]

Lo *storytelling* nelle esperienze didattiche [Conle, 2003]

- Sviluppo nella comprensione
- Maggiori competenze interpretative
- Sviluppo delle abilità personali
- Cambiamenti nella propria vita
- Ampliamento dei punti di vista

## Un esempio

Utilizzare le autobiografie personali come strumento per riflettere sulle proprie esperienze propone uno stimolo per sviluppare consapevolezza. L'approccio autobiografico è largamente diffuso nelle scuole e nella didattica interculturale.

[[http://www.centrocome.it/?post\\_type=ital2&p=263](http://www.centrocome.it/?post_type=ital2&p=263)]



# Perché usare un approccio narrativo nella didattica? [3/5]

## Una strategia per spiegare [Avraamidou, 2009]

- Una storia è più facile da capire e ricordare di una spiegazione
- Ogni parte di una storia evoca la successiva e richiede un finale
- La narrativa usa le stesse strategie che gli esseri umani usano per dare significato a quanto hanno intorno
- Permettono di mantenere sullo stesso piano linguaggio quotidiano e linguaggio proprio delle discipline

### Un esempio

Se uso una storia di Pierino per introdurre la conservazione dell'energia [Feynman, 2000], è più facile che gli allievi si ricordino e che capiscano.

“Fuori sta piovendo DNA. Su un argine del canale di Oxford in fondo al mio giardino c'è un grande salice, e sta rilasciando semi nell'aria” [Dawkins, 2003].

“E' forse lecito paragonare i lettori di un romanzo giallo agli scienziati che di generazione in generazione continuano a cercare la soluzione dei misteri che il libro della natura racchiude?” [Einstein, 1965]



# Perché usare un approccio narrativo nella didattica? [4/5]

## Lo creazione di una storia come lo *studio di caso*

[<http://www.brown.edu/about/administration/sheridan-center/teaching-learning/effective-classroom-practices/case-studies/sciences>]

<b>Studio di caso</b>	<b>Storytelling</b>
Definire i quesiti della ricerca	Definire l'argomento della storia, lo scopo e il pubblico
Selezione dei casi, determinazione della raccolta dati e delle tecniche di analisi	Cercare la documentazione attinente alla storia
Preparazione alla raccolta dati	Scrivere il soggetto e una sceneggiatura
Raccolta dati	Scrittura, disegno, riprese audio/video
Valutazione e analisi dei dati	Selezione e montaggio
Diffusione dei risultati	Diffusione del prodotto



# Perché usare un approccio narrativo nella didattica? [5/5]

## Il *digital storytelling* per promuovere la *media literacy*

[<http://www.iste.org/standards>]

- Creatività e innovazione
- Comunicazione e collaborazione
- Scioltezza nelle attività di ricerca e documentazione

### In pratica

Pianificazione di strategie per guidare la ricerca.

Ricerca, organizzazione e selezione delle informazioni pertinenti da una varietà di di fonti e media.

Valutazione e selezione delle fonti pertinenti da cui selezionare le informazioni.

Valutazione degli strumenti digitali pertinenti al compito da sviluppare (videocamera, fotocamera, microfono, software, ecc.).



# Perché usare un approccio narrativo nella didattica? [5/5]

## Il *digital storytelling* per promuovere la *media literacy*

[<http://www.iste.org/standards>]

- Creatività e innovazione
- Comunicazione e collaborazione
- Scioltezza nelle attività di ricerca e documentazione
- Pensiero critico, problem solving, attività di decisione
- Cittadinanza digitale
- Padronanza di operazioni e concetti legati alla tecnologia

### In pratica

I nativi digitali non hanno necessariamente competenze digitali [Li e Ranieri, 2010], anche se a volte ci facciamo intimorire dalla apparente facilità con cui usano certi strumenti.

La creazione di un *digital storytelling* pone gli studenti nella necessità di utilizzare differenti strumenti tecnologici, di scegliere ed usare software e applicazioni specifiche, di risolvere i problemi emersi nel corso del loro utilizzo.



# Come si possono usare le storie? [1/5]

## Un approccio storico si presta bene perché

[Dibattista, 2012; Roletto, 2005]

- permette di stabilire un ponte tra sviluppo dell'individuo e l'evoluzione delle idee
- contribuisce a formare un pensiero critico
- contribuisce a dare una dimensione umana delle discipline e relativizza il dogmatismo
- consente il recupero dell'unità del sapere, promuovendo una didattica interdisciplinare

### **In pratica: due livelli molto diversi**

I gossip sui personaggi che hanno fatto la storia delle discipline possono essere un utile intermezzo, ma aiutano anche a stimolare una componente emotiva e a far percepire la dimensione umana che accompagna i processi relativi a un ambito della cultura e della conoscenza.

I momenti di svolta di una disciplina sono i punti chiave di una sceneggiatura. La rottura di un paradigma come la spannung di una storia. Riproporre le situazioni problematiche che sono state generate e risolte all'interno di un ambito conoscitivo, permette alle "materie scolastiche" di non essere troppo separate dalla ricerca disciplinare reale e viva e fornisce un possibile strumento di motivazione.



## Come si possono usare le storie? [2/5]

Raccontare storie per stimolare coinvolgimento partecipazione

[Appel, 2014]



# Come si possono usare le storie? [3/5]

## Raccontare storie per sviluppare la comprensione

[Fontana, 2015]

**TITOLO B LA TERRA NELLO SPAZIO**

**OSSEKVA LA REALTA**

**IL LUNGO VIAGGIO DI VOYAGER 1 E 2**

**1** LE SONDE VOYAGER 1 E 2  
Lanciate nel 1977 dalla base di Cape Canaveral, in Florida, le sonde spaziali gemelle Voyager 1 e 2, della NASA, viaggiano ormai entrambe oltre l'orbita di Plutone. Continuano a trasmettere informazioni di interesse scientifico su ciò che le circonda attraverso il Deep Space Network, il sistema internazionale di radiotelescopi che permette la comunicazione da e verso lo "spazio profondo".

**2** **OBBIETTIVO: GIOVE E SATURNO**  
L'obiettivo iniziale della missione era l'esplorazione dei due pianeti esterni più vicini, i giganti Giove e Saturno, dei loro satelliti, sistemi di anelli e comi magnetici. Entro fine delle sonde si aggirano in distanza minima da Giove nel 1979, la distanza minima da Saturno rispettivamente nel 1980 (Voyager 1) e nel 1981 (Voyager 2).

**3** LA MACCHIA ROSSA DI GIOVE  
Le immagini ravvicinate di Giove mostrarono come la Grande Macchia Rossa non fosse altro che una tempesta ciclonica, in moto in senso antiorario, alimentata da due correnti atmosferiche di verso opposto.

**4** I SATELLITI DI GIOVE  
Le immagini ravvicinate dei principali satelliti di Giove (Europa, Callisto, Io, Europa), detti satelliti galileiani, ne rivelarono la sorprendente diversità. In particolare, furono identificati per la prima volta alcuni vulcani attivi in un altro corpo del Sistema Solare, il satellite Io. I due Voyager furono nel complesso testimoni delle eruzioni di nuove vulcani sulla sua superficie. Nella foto, un pennacchio vulcanico (in azzurro) sulla superficie di Io.

**5** **STORYTELLING PER IMMAGINI**  
**5 UKRANO E NETTUNO.**  
La missione, destinata inizialmente a durare solo cinque anni, fu prolungata per consentire l'esplorazione dei due pianeti più esterni del Sistema Solare, Urano e Nettuno. Voyager 2 è stata la prima e, finora, unica sonda spaziale a visitare Urano (1986, nella fotografia) e Nettuno (1989).

**6** L'ATMOSFERA DI NETTUNO  
Le immagini mostrano un'atmosfera sorprendentemente di maieica: nella fotografia si riconoscono una Grande Macchia scura, simili alla Grande Macchia rossa di Giove, e nubi bianche poste a un'altitudine maggiore rispetto allo stato uniforme sottostante.

**7** **VOYAGER INTERSTELLAR MISSION**  
Da il 1° agosto del 2012, quando Voyager 1 è ufficialmente entrata nello spazio interstellare - cioè la regione fra le stelle dove si trovano soltanto i materiali spaziali milioni di anni fa da altre stelle morienti, la missione ha preso il nome di Voyager Interstellar Mission (l'immagine mostra una costruzione artificiale). Si prevede che i dati continueranno ad arrivare per altri venti o trenta anni, quando dovrebbe definitivamente esaurirsi l'alimentazione degli strumenti elettronici montati a bordo.

**ENTRA NELL'UNITA** →

## Come si possono usare le storie? [4/5]

Creare storie per rafforzare la comunicazione e promuovere la collaborazione [https://www.youtube.com/watch?v=-10qwtj0Y\_4]



# Come si possono usare le storie? [5/5]

Creare storie per pianificare e gestire attività, per sviluppare una soluzione o completare un progetto

[<http://www.policulturaexpo-pilota2014.it/narrazioni.htm>]

## Narrazione

### CIBO E CERVELLO (Omaggio al 2014 Anno Europeo del Cervello)

#### Intelligenza e obesità



00:21 00:47

Allena-mente

Navigazione



#### 4. Una cioccolata per Gertrude

- 4.1. Cioccolata già nel 1628?
- 4.2. La consolazione del cioccolato
- 4.3. Cioccolato e cervello

#### 5. Intelligenza e obesità

- 5.1. TEDEd: how sugar affects the brain
- 5.2. Junk food e depressione
- 5.3. Obesità e memoria 1
- 5.4. Obesità e memoria 2

#### 6. Due cervelli per il cibo

- 6.1. La struttura del secondo cervello
- 6.2. Il funzionamento del secondo cervello
- 6.3. Le relazioni tra primo e secondo cervello
- 6.4. L'innamoramento tra primo e secondo cervello



## ***“Il selfie di ...” scheda didattica [1/9]***

Il fumetto come strumento per inventare episodi biografici di un personaggio noto [Piccione, 2014]

- motivazioni quotidiane (è ovunque su diari, istruzioni di montaggio, abiti, ...)
- motivazioni didattiche (sintesi del linguaggio verbale, programmazione della scrittura, lettura delle immagini)
- meno immediato di una foto o un video e per questo permette una maggiore riflessione su quanto si sta facendo



## ***“Il selfie di ...” scheda didattica [2/9]***

Il fumetto come strumento per inventare episodi biografici di un personaggio noto [Piccione, 2014]

- consente la libera espressione della creatività degli studenti in modo “silenzioso”
- creare la propria storia e raccontarla agli altri per migliorare il clima della classe
- proposta flessibile in 4 fasi: ricerca e scrittura, sceneggiatura, composizione, animazione.



## *"Il selfie di ..."* scheda didattica [3/9]

### Ricerca e scrittura

- webquest alla ricerca di fonti
- riscrittura di un episodio noto o completamento tra episodi conosciuti



#### **In pratica**

Per iniziare conviene proporre lavori di gruppo per una ricerca guidata su siti preselezionati dal docente. Se il materiale è in altre lingue, può essere una occasione di sperimentare la metodologia CLIL.

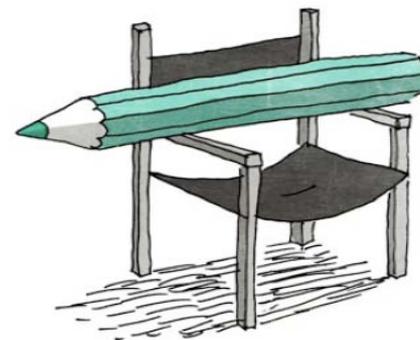
La parte più difficile è convincere gli studenti a non avere fretta, che prima viene la storia e poi la scelta di come rappresentarla.



## *“Il selfie di ...”* scheda didattica [4/9]

### Sceneggiatura

- ristrutturazione della storia scritta attraverso le carte o i modelli di struttura
- scrivere uno storyboard



#### **In pratica**

In rete sono disponibili diversi modelli di story board  
[<http://www.jasonohler.com/storytelling>] e di prodotti per la loro realizzazione  
[<http://www.storyboardthat.com/>]

App gratuite come Com-Phone Story Maker, ComicStrip o ComicCreator possono fornire un supporto utile sia alla realizzazione di un buon prodotto sia al coinvolgimento degli allievi.



## **“Il selfie di ...” scheda didattica [5/9]**

### Composizione

- il linguaggio di una immagine
- disegno di una scena di prova con carta e matita



#### **In pratica**

Bisogna prima fornire alcuni elementi di base di composizione [GUD, 2013] come “forme, fagioli, fronzoli” o “grandezza, perdita di particolari, sovrapposizione”.

Un buon esempio è cercare di disegnare un selfie relativo a un episodio: noto permette di attualizzare episodi lontani, valorizza la loro libera espressione, e fornisce i fondamenti per la lettura e la costruzione di una immagine.

## *“Il selfie di ...”* scheda didattica [6/9]

### Animazione

- creare brevi e semplici sequenze di immagini
- imparare gli elementi di base



#### **In pratica**

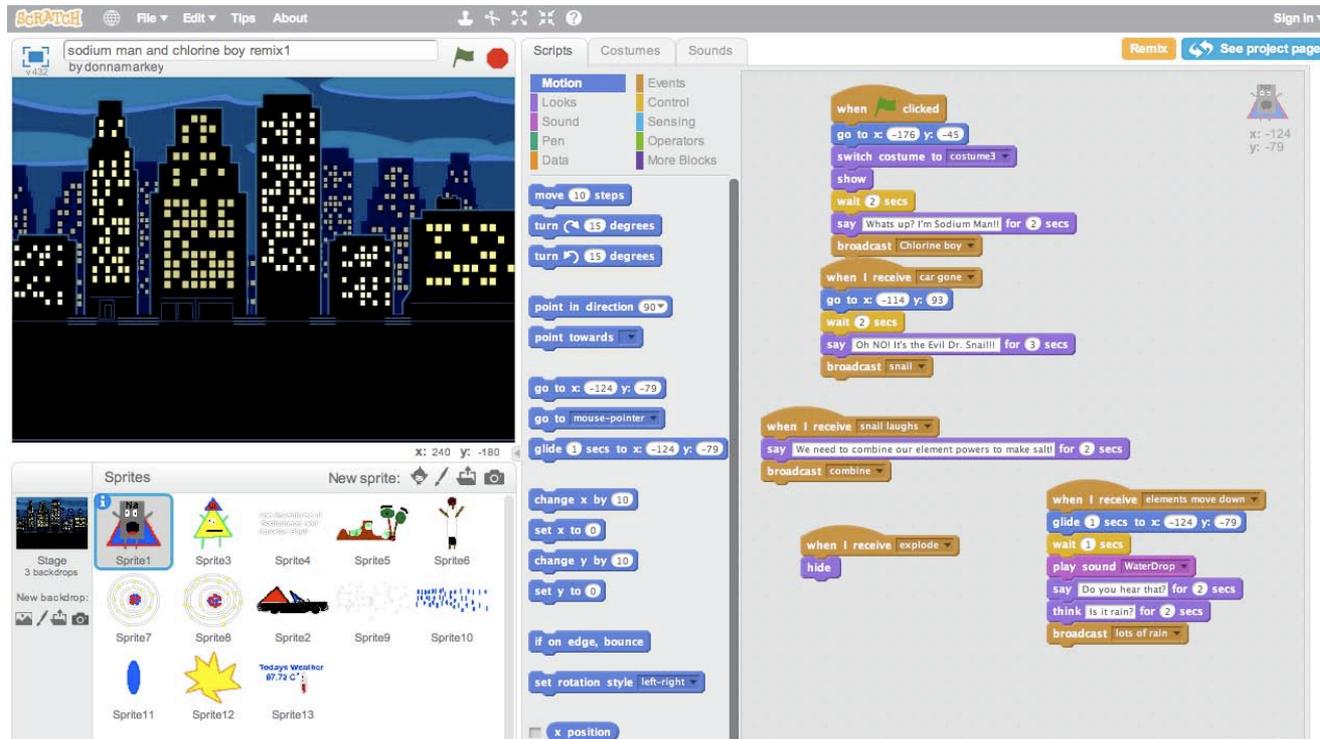
Per un primo inizio si possono usare strumenti già in parte preconfezionati con ZimmerTwins [<http://zimmertwins.com/movie/starters>] o iBoard [<http://www.iboard.co.uk/>].

Sono disponibili molti strumenti per la gestione della animazioni, dal professionale Adobe Flash (versione di prova per 30 giorni) al didattico Stykz.net (freeware), ma anche GoAnimate.com (online con account gratuito) e StickDraw (app gratuita per Android).



# "Il selfie di ..." scheda didattica [7/9]

Scratch [<https://www.graphite.org/blog/how-to-use-scratch-for-digital-storytelling>]



# *"Il selfie di ..."* scheda didattica [8/9]

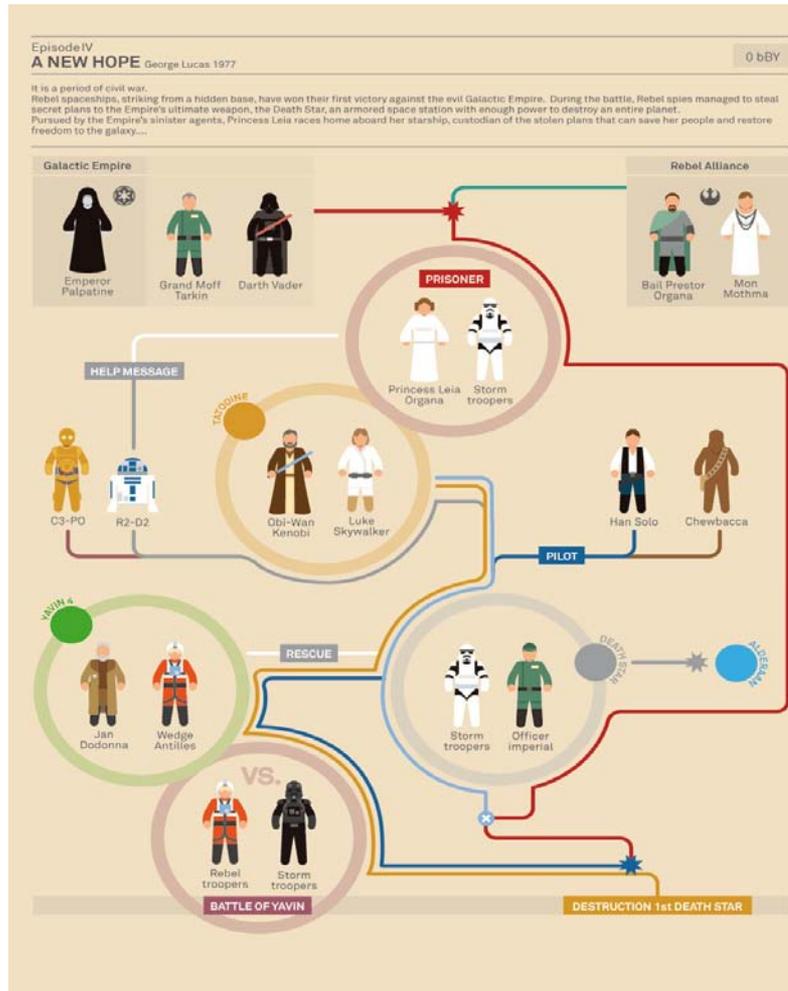
In alternativa – Poster multimediali

[<http://blog.edu.glogster.com/2013/06/06/digital-storytelling-with-glogster-edu-2/>]



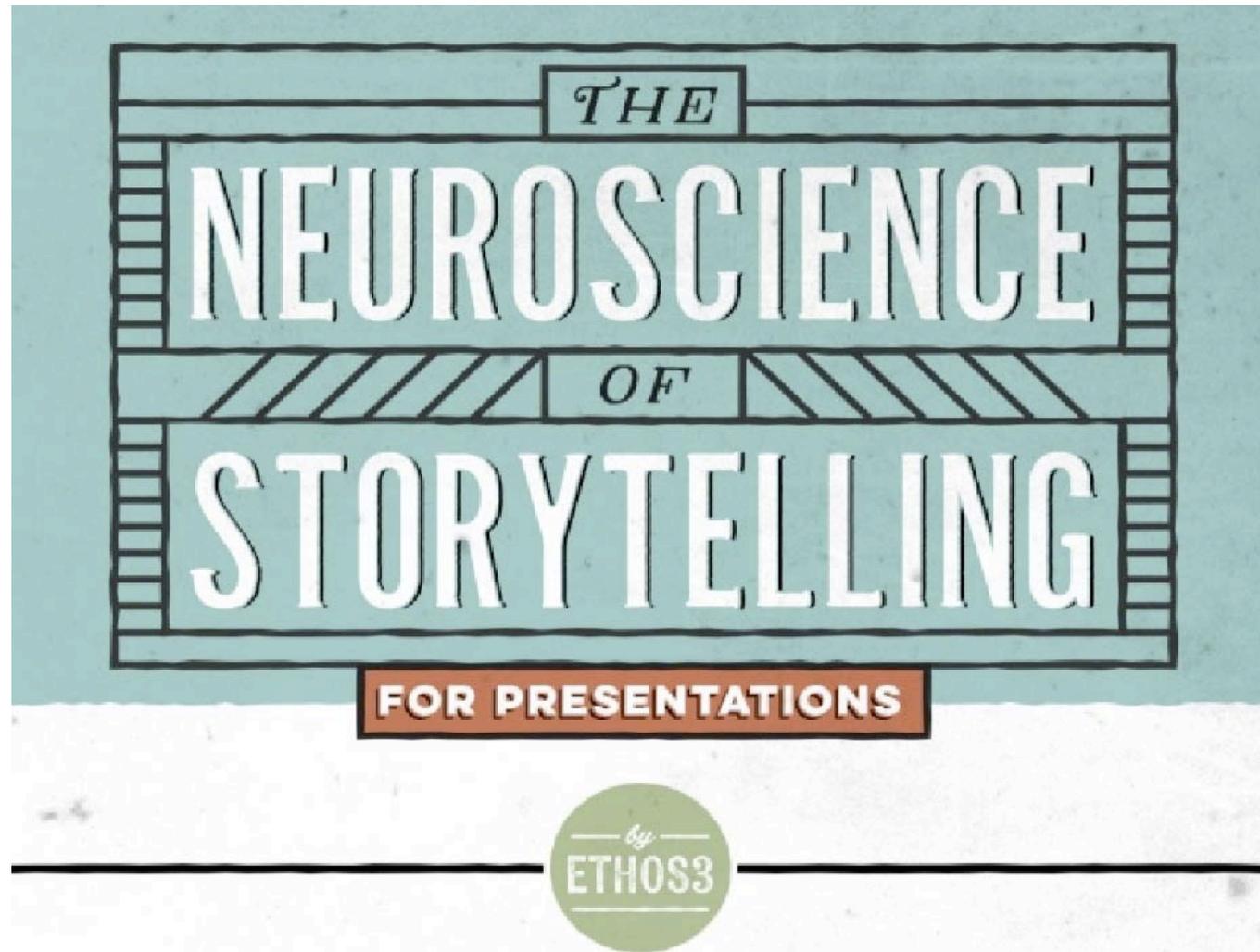
# "Il selfie di ..." scheda didattica [9/9]

In alternativa – Infographics [http://www.easy.ly]





## Conclusioni



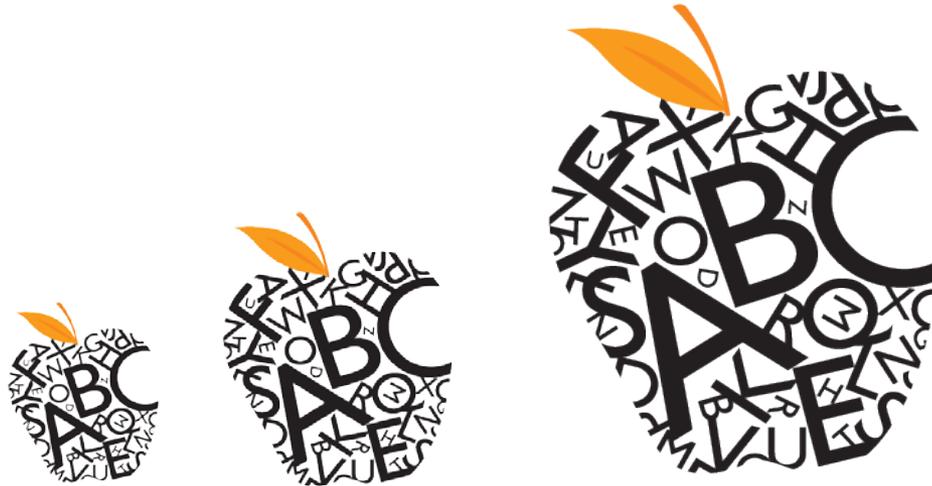
# Riferimenti

- Appel, F. (2014). *Pesi massimi. Storie di sport, razzismi, sfide*. Sinnos
- Avraamidou, L., e Osborne, J. (2009). The role of narrative in communicating science. *International Journal of Science Education*, 31(12), 1683-1707.
- Bruner, J. (1992). *La ricerca del significato*. Bollati Boringhieri.
- Conle, C. (2003). *An anatomy of narrative curricula*. *Educational Researcher*, 32(3), 3-15.
- Dawkins, R., e Sosio, L. (2003). *L'orologio cieco: creazione o evoluzione?*. Mondadori.
- Dibattista, L., e Morgese, F. (2012). *Il racconto della scienza. Digital storytelling in classe*. Armando Editore.
- Einstein, A. e Infeld, L. (1965). *L'evoluzione della fisica*. Bollati Boringhieri
- Feynman, R. P. (2000). *Sei pezzi facili*. Adelphi.
- Field, S. (1991). *La sceneggiatura. Il film sulla carta*. Lupetti.
- Fontana, A. (2015). *I colori della Terra*, Linx
- Forster, E. M. (1968). *Aspetti del romanzo*. Garzanti.
- GUD (2013). *Tutti possono fare fumetti*. Tunué.
- Lesinskis, J. (2010). *Applications of Vladimir Propp's formalist paradigm in the production of cinematic narrative*. RMIT Master Thesis, Melbourne
- Norris, S. P., Guilbert, S. M., Smith, M. L., Hakimelahi, S., e Phillips, L. M. (2005). *A theoretical framework for narrative explanation in science*. *Science Education*, 89(4), 535-563.
- Piccione A., (2014), *Storytelling: insegnare la scienza con un approccio narrativo*, Science Magazine 01/2014
- Propp, V. J., Bravo, G. L., e Lévi-Strauss, C. (1966). *Morfologia della fiaba*. G. Einaudi.
- Rodari, G. (1973). *Grammatica della fantasia: introduzione all'arte di inventare storie*. Einaudi.
- Roletto, E. (2005). *La scuola dell'apprendimento*. Erickson.
- Vogler, C. (2010). *Il viaggio dell'eroe: la struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*. Audino.



# Informazioni utili

- Gli **attestati di partecipazione** vi saranno inviati via e-mail
- Riceverete inoltre un'e-mail contenente le istruzioni per scaricare, dal sito Pearson, i **materiali** presentati oggi





# Prossimi appuntamenti

**8 aprile**

**La certificazione delle competenze nel primo ciclo di istruzione**

I modelli nazionali C.M. 3/2015

**Relatore: Franca Da Re**

# Pearson Academy su Facebook

PEARSON  
Pearson Academy - Italia  
Publisher

Like Follow Message

Timeline About Photos Reviews More

PEOPLE

★★★★★  
2,881 likes  
12 visits

Roberta Vezio, Laura Pizzocri and 43 other friends like this or have been here.

Find New Customers  
Connect with more of the people who matter to you  
Promote Page

ABOUT

Formarsi, aggiornarsi, condividere per insegnare nel XXI secolo.

<http://www.pearson.it/> Promote

PHOTOS

Status Photo / Video Offer, Event +

PEARSON What have you been up to?

PEARSON Pearson Academy - Italia shared a link.  
Posted by Serena Bombelli (?) · 20 hours ago

#Osservatorio Allo studio del Ministero l'ipotesi di introdurre le prove Invalsi nell'esame di Stato di quinta superiore.

Prove Invalsi, c'è l'ipotesi di farle anche all'esame di maturità  
[www.lastampa.it](http://www.lastampa.it)  
Le prove Invalsi all'interno dell'esame di maturità: un'ipotesi allo studio del Ministero. L'istituto continua i suoi esperimenti per una possibile introduzione (non...

477 people reached Boost Post

Like Comment Share 3 Shares

Maria Cristina Simone, Patrizia Taglianetti, Maria Ferrara and 2 others like this.

PEARSON Write a comment...

PEARSON Pearson Academy - Italia shared a link.  
Posted by Serena Bombelli (?) · 11 January · Edited (?)

Avete mai sentito nominare il babirusa? E il clamidoforo troncato?

Se avete suggerimenti o suggestioni che volete condividere, potete andare sulla pagina facebook di

**“Pearson Academy – Italia”**



# Grazie per la partecipazione!

