



## Libro di orientamento per insegnanti



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# DIVERSE:

## Libro di orientamento per insegnanti

Dicembre 2020

**I contributi al testo sono stati forniti dai seguenti autori:** Kostas Diamantis Balaskas, Adam Bethlenfalvy, Adam Cziboly, Gabriel Breziou, Marina Di Foggia, Rayna Dimitrova, Adelina Dragomir, Jordi Freixenet, Mireia Frigola, Colin Isham, Nikolas Kamtsis, Maria Masgrau Juanola, Claudio Marrucci, Claudia Meschiari, Eduard Muntaner Perich, Angela Telesca, Silvia Vasileva.

**Edizione a cura di** Adam Cziboly

**Correzione di bozze e modifica dello stile** di Colin Isham

**Edizione Italiana a cura di** Claudio Marrucci e Angela Telesca

**Traduzione italiana della sezione “Analisi situazionale” a cura di** Claudio Marrucci

**Traduzione italiana della sezione “Teatro Didattico” a cura di** Angela Telesca

**Traduzione italiana della sezione “Digital Storytelling” a cura di** Claudio Marrucci

**Traduzione italiana della sezione “Racconti e tradizioni popolari” a cura di** Angela Telesca

**Per maggiori informazioni** contattare il responsabile del progetto, Kostas Diamantis Balaskas di Action Synergy: [euprograms@action.gr](mailto:euprograms@action.gr)

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solo le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

# Contenuti

<b>Contenuti.....</b>	<b>3</b>
<b>I Verso la gestione della diversità in classe .....</b>	<b>6</b>
I.1 Il manuale.....	6
I.2 Il progetto DIVERSE .....	6
I.3 Le sfide attuali .....	7
I.3.1 Dati complessivi sulla partecipazione.....	7
I.3.2 Risultati dell'analisi situazionale .....	7
I.4 Apertura della classe .....	8
<b>II Teatro Didattico.....</b>	<b>10</b>
II.1 Introduzione alla teoria.....	10
II.1.1 Cos'è il teatro?.....	10
II.1.2 Gestire la diversità in classe con il teatro .....	11
II.1.3 Tre approcci diversi.....	11
II.2 Descrizione del metodo .....	13
II.2.1 Teatro: alcuni esempi pratici di come i diversi approcci si applicano nelle scuole .....	13
II.2.2 Caratteristiche principali del Teatro Didattico .....	13
II.2.3 Facilitazione .....	14
II.2.4 Tecniche, convenzioni e strategie teatrali.....	15
II.3 Tre esempi di lezione .....	16
II.3.1 La solitudine di Ulisse .....	16
II.3.2 Il Libro .....	21
II.3.3 Oggetti parlanti.....	24
II.4 Alcuni strumenti.....	25
II.4.1 Giochi e attività teatrali .....	25
II.5 Risorse utili.....	26
II.5.1 Selezione delle fonti online.....	26
II.5.2 Bibliografia .....	26
II.5.3 Altre letture raccomandate .....	26
<b>III Digital storytelling .....</b>	<b>28</b>
III.1 Introduzione alla teoria.....	28
III.1.1 Digital Storytelling e educazione .....	28
III.1.2 Fondamenti teorici .....	29
III.2 Descrizione del metodo .....	30

III.2.1	Obiettivi del metodo.....	31
III.2.2	Applicazione in tutto il curriculum.....	31
III.2.3	Creazione di personaggi (sprite) e sfondi (sfondi).....	31
III.2.4	Muovere i personaggi.....	36
III.2.5	Creare un dialogo tra due personaggi.....	39
III.2.6	Creazione di una storia (come sequenza di scene).....	44
III.2.7	Possibili problemi.....	49
III.2.8	Rendere la storia collaborativa.....	51
III.2.9	Organizzazione. Diverse opzioni di collaborazione.....	54
III.3	Tre esempi di lezione.....	62
III.3.1	Discover Scratch: primi passi (tutte le età).....	62
III.3.2	Poesia with Scratch (attività per le scuole primarie).....	63
I.1.1	Hack your window (tutte le età).....	66
III.4	Altri strumenti.....	69
III.4.1	Makey Makey.....	69
III.4.2	micro:bit.....	69
I.2	Risorse utili.....	70
I.2.1	Selezione delle risorse in linea.....	70
I.2.2	Selezione di libri.....	70
<b>IV</b>	<b>Racconti e tradizioni popolari.....</b>	<b>71</b>
IV.1	Introduzione alla teoria.....	71
I.1.1	Il racconto popolare - definizione e sottogeneri.....	71
IV.1.1	Il valore dei racconti popolari in classe.....	71
IV.2	Descrizione del metodo.....	72
IV.2.1	Introduzione e definizioni.....	72
IV.2.2	Caratteristiche principali della narrazione.....	73
IV.2.3	Come costruisci una lezione basata sui racconti popolari.....	74
IV.3	Tre esempi di lezione.....	74
IV.3.1	Scienza (proprietà dell'aria).....	74
IV.3.2	Botanica.....	76
IV.3.3	Storia.....	77
IV.4	Altri strumenti.....	78
IV.4.1	Narrazione innovative basata sugli oggetti.....	78
IV.4.2	Narrazione and creazione di una storia con la guida del docente e la partecipazione attiva dello studente.....	78
IV.4.3	Narrazione e uso creativo delle fiabe tradizionali, provenienti dalle terre d'origine degli studenti nelle scuole multiculturali.....	79

IV.4.4	Il puzzle della lezione .....	80
IV.4.5	Strisce con frasi .....	80
IV.4.6	Le immagini raccontano una storia .....	80
IV.5	Risorse utili.....	81
IV.5.1	Selezione delle risorse online .....	81
IV.5.2	Selezione dei libri e delle pubblicazioni.....	81

# I Verso la gestione della diversità in classe

**Autore:** Consorzio DIVERSE, EU

**Traduttore:** Claudio Marrucci

## I.1 Il manuale

Questo manuale è stato realizzato per gli insegnanti della scuola del primo e del secondo ciclo d'istruzione.

Lo scopo è quello di aiutarti a migliorare la gestione delle diversità nella tua classe, introducendo tre tecniche didattiche legate allo storytelling:

**Teatro Didattico** - coinvolge gli studenti in una finzione teatrale creata da e insieme a loro, esplorando le possibili problematiche che potrebbero sorgere. Il teatro didattico crea uno spazio in cui i partecipanti riescono a esplorare e comprendere il mondo in cui vivono.

**Digital Storytelling** – combina diversi elementi multimediali (fotografie, video, suoni, testi, voci narrative) per creare una storia o un piccolo videogioco.

**Racconti e tradizioni popolari** - permette di attingere al repertorio delle tradizioni e alle narrazioni orali di tutto il mondo (come leggende, miti, favole, parabole, allegorie, fiabe, storie di fantasmi e molti altri) per rendere la classe più inclusiva e coinvolgente.

Il nostro consorzio ritiene che tutti e tre i metodi siano modi eccellenti per gestire e abbracciare le diversità nella tua classe. Sulla base della nostra esperienza, agli studenti piace molto lavorare con metodi basati sullo storytelling. Con tali tecniche, sarai in grado di raggiungere i tuoi obiettivi di apprendimento e affrontare questioni complesse in un modo talmente semplice, intuitivo e divertente.

Ciascun metodo è presentato con la medesima struttura:

- Introduzione alla teoria: le basi teoriche del metodo
- Descrizione della metodologia: un'introduzione generale al know-how
- Un modello di lezione da attuare in classe, con spiegazioni dettagliate. Esempi di utilizzo del metodo in diversi contesti e con diverse fasce d'età
- Strumenti aggiuntivi: alcune ulteriori tecniche e consigli da provare
- Riferimenti: una ricca selezione di link, libri e articoli per i più curiosi.

Ci auguriamo che questo sia per te un manuale pratico e utile, che ti aiuterà ad arricchire il tuo bagaglio di strumenti per la tua classe.

## I.2 Il progetto DIVERSE

Questo manuale è stato sviluppato nel quadro del progetto internazionale DIVERSE (“Promozione dei valori democratici e della diversità nelle scuole attraverso il teatro didattico, i racconti e le tradizioni popolari”), cofinanziato nell'ambito del programma Erasmus + dell'Unione Europea.

A seguito del recente arrivo di un numero sempre crescente di immigrati, le classi delle scuole di tutta Europa sono sempre più multiculturali. Questo rappresenta una sfida per gli insegnanti che normalmente sono abituati a insegnare in classi omogenee, che hanno poca formazione e /o supporto per gestire le diversità in classe.

Un aspetto chiave per l'inclusione in classi multiculturali è rappresentato dallo sviluppo delle competenze interculturali. Il progetto DIVERSE ha selezionato in modo specifico tre metodi, legati allo storytelling, in grado di aiutare insegnanti e studenti a sviluppare queste competenze attraverso l'interazione e il dialogo.

Con l'uso dello storytelling, infatti, insegnanti e studenti possono comprendere più profondamente le diverse culture, stimolando l'empatia e valorizzando la ricchezza linguistica e culturale della classe. Questo, a sua volta, contribuirà al raggiungimento dell'obiettivo primario del progetto DIVERSE, ossia il miglioramento dell'inclusione sociale degli studenti con BES legati allo svantaggio linguistico-culturale.

Il manuale descrive i metodi e fornisce strumenti e attività che potrebbero essere organizzati in classe. Sentiti libero di adattarli al contesto della tua classe per soddisfare le tue esigenze.

Il progetto è condotto da un consorzio transnazionale composto da 7 partner che rappresentano 6 paesi dell'Unione Europea (Grecia, Spagna, Bulgaria, Romania, Ungheria e Italia). Il coordinatore del progetto è l'organizzazione greca Action Synergy. Responsabile per l'elaborazione del metodo *Teatro Didattico* è InSite Drama dall'Ungheria; il responsabile di *Racconti e tradizioni popolari* è il Center for Higher Education in Theatre Studies dalla Grecia e il responsabile del *Digital Storytelling* è l'Università di Girona dalla Spagna. Al progetto partecipano anche due ONG (HESED dalla Bulgaria e GEYC dalla Romania) e la scuola secondaria italiana IIS Luigi Einaudi di Roma.

## **1.3 Le sfide attuali**

Al fine di elaborare una guida pratica per gli insegnanti, è stata condotta un'analisi situazionale composta da sondaggi e focus group con docenti, presidi e stakeholder educativi, in ciascuno dei paesi partecipanti, con particolare enfasi sulle scuole multiculturali e sui gruppi di rifugiati /migranti / minoranze (RMM). Attraverso questo studio, abbiamo cercato di identificare le sfide in quest'area, le strategie attualmente utilizzate e anche di scoprire quanto gli insegnanti conoscessero l'uso didattico del Teatro, dei Racconti e delle Tradizioni Popolari e del Digital Storytelling.

Abbiamo anche indagato l'esperienza degli insegnanti durante il lockdown dovuto alla pandemia, incluso il modo in cui l'e-learning stava funzionando con gli studenti con BES legati allo svantaggio linguistico-culturale e con le loro famiglie.

### ***1.3.1 Dati complessivi sulla partecipazione***

Il numero totale di persone che hanno completato i questionari è 253. Il numero totale di persone che hanno partecipato ai focus group è 37. I numeri suddivisi per Paese sono i seguenti:

- **Bulgaria:** Questionari (16) - Focus Group (6)
- **Grecia:** Questionari (69) - Focus Group (8)
- **Ungheria:** Questionari (12) - Focus Group (4)
- **Italia:** Questionari (53) - Focus Group (6)
- **Romania:** Questionari (59) - Focus Group (9)
- **Spagna:** Questionari (44) - Focus Group (4)

### ***1.3.2 Risultati dell'analisi situazionale***

Sebbene i contesti dei sei Paesi partecipanti siano diversi (Minoranze/Rom rispetto a Migranti/Rifugiati), è stato possibile trarre alcune conclusioni generali valide per tutti.

Gli insegnanti percepiscono che gli studenti RMM hanno specifici bisogni educativi. La lingua per gli insegnanti è il più grande ostacolo al coinvolgimento degli alunni e delle famiglie.

I docenti, inoltre, ritengono che le famiglie abbiano pochissime risorse e conoscenze per aiutare i propri figli.

Gli insegnanti riconoscono che le qualità più importanti per insegnare nei contesti multietnici sono: l'empatia, la conoscenza di altre culture, la pazienza.

L'importanza della lingua e le abilità di cui un insegnante ha bisogno per lavorare con studenti RMM si riflettono in queste testimonianze degli insegnanti che hanno partecipato all'indagine:

*“Uno dei problemi principali è la lingua. La maggior parte delle famiglie RMM non parla la lingua locale come lingua madre, quindi la comunicazione spesso è difficile. Quando gli studenti RMM iniziano la scuola, partono da una situazione molto diversa rispetto agli altri: gli studenti RMM hanno un background culturale molto scarso e una limitata conoscenza della lingua locale. Durante l'intero processo educativo, la maggior parte degli studenti ha un sostegno familiare inadeguato e poche esperienze educative al di fuori della scuola”.*

*“L'insegnante deve essere una persona molto sensibile ed empatica, sia con la famiglia che con lo studente. Inoltre deve conoscere molto bene la realtà culturale delle famiglie. Il docente deve essere in grado di soddisfare le diverse esigenze all'interno della classe ed essere flessibile a livello organizzativo”.*

La comunicazione è l'area principale dell'uso didattico del teatro, dei racconti e delle tradizioni popolari, del digital storytelling su cui si è focalizzato il nostro studio.

Dei tre metodi proposti dal progetto DIVERSE, il più conosciuto dagli insegnanti è l'uso dei racconti e delle tradizioni popolari. Tuttavia gli insegnanti hanno affermato di conoscere anche il teatro didattico e molti di loro utilizzano anche il digital storytelling.

Sulla base delle risposte ottenute durante questa ricerca, gli insegnanti sembrano sentirsi sufficientemente preparati, ma riconoscono di non avere conoscenze sul multiculturalismo. Hanno citato come criticità particolari: la mancanza di tempo, il dover seguire un curriculum rigido e l'uso di materiali e risorse progettati senza considerare i diversi contesti e culture.

Più tempo, libertà d'azione, possibilità di formazione e lavoro di squadra sono stati indicati quali priorità per migliorare la didattica rivolta a questo particolare tipo di utenza.

Gli insegnanti, impegnati nella ricerca, hanno dichiarato di aver partecipato ad alcuni corsi di formazione, ma ritengono necessario e utile dedicarsi a maggiori opportunità di formazione e di aggiornamento professionale più pratici (basati sulla realtà della classe). Si sono raccomandati che i temi dell'educazione inclusiva e del multiculturalismo siano studiati nelle facoltà di Scienze della Formazione o nei corsi di abilitazione all'insegnamento.

Infine, gli insegnanti ritengono che gli assistenti sociali e i mediatori culturali costituiscano un importante supporto alla comunicazione e alla cooperazione con le famiglie RMM, ma che poche scuole hanno il privilegio di collaborare con tali figure professionali, e quando questo avviene, è dovuto all'intermediazione di altre agenzie che forniscono questa risorsa.

## **I.4 Apertura della classe**

In termini di pratica didattica, è importante pianificare che siano gli stessi alunni a guidare gran parte del loro apprendimento in una classe DIVERSE. Attraverso le attività DIVERSE, gli studenti hanno la libertà di:

- scegliere quale ruolo assumere nella lezione,
- decidere quando e come contribuire alla discussione e alle attività,
- creare personaggi, azioni e storie,
- proporre e valutare soluzioni,
- progettare grafica, scrittura, scene, costumi,
- sviluppare le proprie opinioni e la comprensione del mondo che li circonda,
- scegliere il proprio tempo di apprendimento.



Tale libertà può andare oltre ciò a cui voi o i vostri studenti siete attualmente abituati. È necessario, quindi, apportare alcune modifiche alle aspettative e al comportamento degli studenti. In questo caso, possono essere utili le seguenti considerazioni.

***Come insegnante, quanto l'approccio didattico che usi riesce a stimolare l'iniziativa dei tuoi studenti? Sul piano didattico, quali sono i vantaggi nel lasciare che gli studenti decidano da soli, piuttosto che sia tu a decidere per loro?***

La scelta più grande che gli studenti devono fare è nel modo in cui si relazionano tra loro e con l'insegnante. Quando un insegnante "domina" la classe, si stabilisce anche il comportamento passivo degli studenti. Quando la classe è allentata ad essere parte attiva del proprio apprendimento, gli studenti sono costretti anche a imparare a monitorare e a regolare il proprio comportamento.

Se non sono abituati a questo, è necessario che prima apprendano le abilità utili a sfruttare al meglio questa libertà:

- capacità di ascoltare e osservare,
- flessibilità e adattabilità,
- capacità di comunicazione,
- capacità di cooperazione,
- tolleranza dell'ambiguità e delle opinioni di altre persone.

Le attività DIVERSE richiedono e forniscono le condizioni per lo sviluppo di queste abilità. L'insegnante svolge un ruolo fondamentale nel loro sviluppo, modellandole ed evidenziando quando gli studenti le mettono in pratica.

***Dare agli studenti la libertà in classe non è la stessa cosa che lasciarli "andare a briglia sciolta": l'insegnante ha un ruolo cruciale da svolgere nell'organizzazione dell'apprendimento e nel feedback.***

Nell'organizzare e condurre lezioni DIVERSE, la seguente lista di azioni di controllo (frutto delle lezioni dei progetti precedenti) sarà di aiuto nella gestione del comportamento e nel supportare lo sviluppo di abilità per l'apprendimento indipendente:

- Il lavoro principale dell'insegnante è la pianificazione. Quando la lezione è organizzata bene e gli studenti sanno cosa stanno facendo, saranno loro stessi a fare il lavoro in classe.
- Sii esplicito con gli studenti sugli obiettivi della lezione (cosa impareranno e saranno in grado di fare), cosa dovranno fare durante la lezione e come lo faranno.
- Condividere il piano della lezione / delle attività individuali con gli studenti e incoraggiarli a consultarlo, in modo che possano andare avanti al proprio ritmo, se appropriato.
- Formulare le regole della classe con gli studenti (o se lo fai già, continua a svilupparle per lezioni DIVERSE). Torna alle regole se gli studenti si allontanano dal compito. Richiedere costantemente che le regole siano rispettate e concordare eventuali modifiche con la classe.
- Verificare la comprensione degli studenti attraverso domande aperte. Quando gli studenti fanno domande, se possibile, rivolgile ai loro compagni di banco o all'intera classe per la discussione.
- Se il livello di rumore aumenta, comprendi che non sempre questo indica disattenzione: la collaborazione richiede la discussione. Quando gli studenti parlano troppo animatamente, poni loro domande sulla loro conversazione e usa queste domande per riportare la loro attenzione sull'attività o sul compito.
- Tieni i nervi saldi e sii coerente. Cambiare il comportamento di una classe richiede tempo, così come l'apprendimento delle abilità per lavorare in modo indipendente e collaborativo. Sii coerente nel tuo approccio e monitora il comportamento della classe nel tempo. Parla esplicitamente con gli studenti durante le lezioni, di quello di cui hanno bisogno da te, di quello di cui hanno bisogno gli uni dagli altri e di quello di cui tu hai bisogno da loro.

# II Teatro Didattico

**Autore: Adam Bethlenfalvy, InSite Drama, Ungheria**

**Traduttore: Angela Telesca**

Con l'espressione "Teatro Didattico" ci si riferisce a una complessa e vastissima gamma di metodologie. Consideriamo questa sezione come un invito ad entrare in questo mondo entusiasmante.

Nelle pagine che seguono forniamo collegamenti, risorse di approfondimento e alcuni esempi di lezione, augurandoci che tu possa trovare quegli aspetti del "Teatro Didattico" che possono essere più interessanti per il tuo lavoro.

## II.1 Introduzione alla teoria<sup>1</sup>

### II.1.1 Cos'è il teatro?

Il teatro dell'Europa occidentale affonda le sue radici nell'Antica Grecia.

Atene era il centro, dove il teatro greco divenne parte dei festeggiamenti in onore di Dioniso, dio del vino, della fertilità e dell'estasi religiosa. Concependo il teatro come luogo di aggregazione di un'intera comunità, gli ateniesi riuscivano a ritrovare il loro posto nel mondo, attraverso la drammatizzazione di situazioni quotidiane. Questo ha permesso loro di sfidare, celebrare, discutere ed esplorare liberamente i problemi della loro comunità e, infine, trarne insegnamenti e acquisire nuova conoscenza e comprensione. Le origini del teatro dell'Europa occidentale sono state guidate dalla necessità della società di conoscere sé stessa e il proprio posto nel mondo.

Il dramma e il teatro erano, quindi, a servizio delle persone.

Ma concentriamoci specificamente sul teatro e la scuola.

**Teatro Didattico** (noto in inglese anche come *Creative Drama* o *Process Drama*), è una metodologia pedagogica che cerca un equilibrio tra la forma e il contenuto dell'opera e dell'atto teatrale. I partecipanti apprendono questioni e concetti sollevati durante e attraverso il processo teatrale.

È importante sottolineare che il "Teatro didattico" si basa sul coinvolgimento dei partecipanti all'interno della finzione teatrale - creata in classe con gli studenti - come filtro protettivo, in chiave educativa, piuttosto che terapeutica, per affrontare un problema, una questione. Il teatro educativo crea uno spazio in cui i partecipanti possono comprendere il mondo in cui vivono.

Lo spunto di una lezione di "Teatro Didattico" può essere certamente un argomento del curriculum scolastico o disciplinare, ma l'attenzione principale deve essere rivolta sempre all'indagine sugli aspetti umani, senza dimenticare di fornire ai partecipanti sempre un "alter ego", utile a capire noi stessi. Questo aiuta i giovani a scoprire connessioni complesse, a comprendere meglio lo svolgersi degli eventi e l'impatto che le forze sociali hanno sulle persone reali.

Usando il "Teatro Didattico" in questo modo - attraverso comprensione, esplorazione e identificazione con l'*altro da sé* - i partecipanti possono creare significati, imparare a comprendere e sfidare la cultura in cui operano e prendere in considerazione le molteplici alternative della realtà.

Il teatro in classe non solo fornisce un palcoscenico per agire in modi diversi, ma permette anche di allenarsi ad agire diversamente nel mondo reale.

---

<sup>1</sup> Questa sintesi è basata sul framework concettuale e pedagogico del progetto *Democracy through Drama*, a cura di Adam Bethlenfalvy <https://demodram.com/role-democracy-drama/pedagogical-framework/>

Al centro di questa riflessione ci sono le nozioni di “democrazia” e di “creazione del pensiero democratico”. Entrambi questi concetti sono alla base dello studio *Drama Improves Lisbon Competences* (Cziboly, 2010)<sup>2</sup>, un progetto di ricerca quantitativa internazionale, su larga scala, che ha studiato l'impatto del teatro sui giovani, con dati raccolti in 12 Paesi, su circa 5000 bambini e giovani.

Questa indagine ha dimostrato che includere il “Teatro” e il “Teatro Didattico” nei programmi scolastici aumenta le probabilità che gli studenti siano "cittadini... simpatizzanti verso la diversità culturale e il dialogo interculturale" e in particolare:

1. siano significativamente più tolleranti verso le minoranze e gli stranieri,
2. siano cittadini più attivi,
3. dimostrino un maggiore interesse per il voto a qualsiasi livello,
4. dimostrino un maggiore interesse a partecipare al dibattito pubblico,
5. siano più empatici, dimostrando un maggiore interesse per gli altri,
6. siano in grado di cambiare il loro punto di vista.

Pertanto, l'importanza del Teatro e il suo uso a scuola è chiaramente vantaggioso se si vogliono creare spazi più accoglienti, empatici e più democratici per i giovani.

Nel processo teatrale, i partecipanti possono esplorare, apprendere, testare e sfidare conoscenze preesistenti e, probabilmente, arrivare a una "consapevolezza profonda" (Heathcote, 1981).

La “realizzazione di spettacoli” è un’attività con una certa tradizione nelle scuole, ma gli obiettivi educativi attuali del “Teatro didattico” vanno oltre lo spettacolo e investono la “creazione di comunità” come spazio per i partecipanti per raccontare le loro storie, sviluppare le capacità comunicative o linguistiche degli studenti, capire meglio le forme e le rappresentazioni teatrali. Questo utilizzo del “Teatro Didattico” non è così diffuso in tutti i Paesi. Esiste una forte tradizione nell'utilizzo di alcuni suoi elementi in varie metodologie didattiche, soprattutto per l’insegnamento delle lingue straniere, ma l'uso di forme più complesse non è poi così comune.

### ***II.1.2 Gestire la diversità in classe con il teatro***

Il “Teatro Didattico” può essere una risorsa estremamente utile per lavorare con studenti che provengono da comunità emarginate. Il teatro si basa sull'esplorazione di situazioni umane. Tutti gli studenti hanno la possibilità di assumere un ruolo centrale, perché potrebbero essere esperti della vita e delle ragioni per cui le persone agiscono in un determinato modo, anche se non raggiungono buoni risultati scolastici.

Il “Teatro didattico” si incentra su una situazione problematica e invita le persone a esprimere opinioni e fatti, offre agli studenti uno spazio sicuro per esprimere pensieri e comunicare tra loro. Il teatro è un'attività sociale, di una comunità che lavora in gruppo e discute per creare qualcosa insieme. Questa esperienza sociale può aiutare a integrare culture e background diversi.

Il teatro crea empatia: consente agli studenti di capire che esistono diverse prospettive. Nei casi migliori, il teatro permette agli studenti di calarsi nei panni degli altri, per una comprensione più profonda dell’esistenza.

Il “Teatro Didattico” è un ottimo modo per lavorare con gli studenti con Bisogni Educativi Speciali, in particolare quelli con svantaggio linguistico-culturale e con i loro compagni di classe per favorire l'integrazione degli alunni nella classe, nella scuola e nella società.

### ***II.1.3 Tre approcci diversi***

---

<sup>2</sup> I risultati completi della ricerca oltre a risorse disponibili per gli insegnanti sono disponibili a [www.dramanetwork.eu](http://www.dramanetwork.eu)

Ci sono una varietà di approcci al teatro, realizzati attraverso diverse metodologie, all'interno dei contesti educativi anche dello stesso Paese.

### **Il Teatro Didattico, come studio del teatro e della drammaturgia**

Il curriculum *GCSE* per studi teatrali e il teatro nelle scuole del Regno Unito, ad esempio, permette agli studenti di recitazione di familiarizzare con la forma d'arte stessa, approfondendo lo studio dei generi e delle tecniche teatrali, degli autori e delle teorie. Di solito si concentra sulla creazione di uno spettacolo finale o su una riflessione scritta, sui contenuti trattati nel corso. Le lezioni, spesso, prendono spunto da testi teatrali specifici, ma anche l'ideazione di spettacoli o gli esercizi di scrittura possono essere punti di partenza. Sia in Ungheria che nel Regno Unito il teatro è spesso unito a lezioni di ungherese o inglese - nel Regno Unito il teatro si trova formalmente anche all'interno del curriculum nazionale di Lingua e Letteratura inglese e non come materia a sé stante- e quindi l'attenzione si concentra su come il lavoro dei drammaturghi viene comunicato in modo efficace attraverso la performance. Gli insegnanti spesso lavorano con il teatro per generare e discutere l'uso e il significato del linguaggio, facendo molto affidamento sui compiti vocali e di movimento.

Altri approcci spingono i giovani a esplorare problemi e situazioni sociali o individuali usando il teatro.

### **Teatro Didattico, come applicazione di convenzioni e forme teatrali**

Il *Conventions Approach* è una metodologia che usa forme drammatiche per coinvolgere gli studenti sulla base di una varietà di pratiche teatrali. Forme come *hot seating*<sup>3</sup> o *thought tracking*<sup>4</sup> sono ampiamente utilizzate, ma decine di altre forme sono disponibili per gli insegnanti, pronte per strutturare lezioni di recitazione o per essere incluse nelle attività di apprendimento.

### **Teatro Didattico, come un processo di sopravvivenza**

Il *Process Drama*, recentemente usato come sinonimo di *Creative Drama*, utilizza anche forme descritte come dal teorico Neeland "convenzioni". In questo caso, l'enfasi si rivolge di più alle strutture drammaturgiche e al processo di "realizzazione" del teatro in sé, anziché sulla realizzazione di uno spettacolo. L'obiettivo è l'indagine di significati che abbiano senso per il gruppo partecipante stesso.

La dicotomia che ha dominato il discorso sul ruolo dei giovani nel teatro è stata centrata sui concetti di *experiencing* e *performing*. La "performance" rimane tradizionalmente al centro dell'attenzione dei corsi di studi teatrali e pone l'accento sullo sviluppo di opportunità per creare, esibirsi e carpire le esigenze del pubblico, con l'inquadramento di vere e proprie "performance skill", facili da misurare e valutare.

Le lezioni di *Process Drama*, tradizionalmente, enfatizzano l'esperienza o l'aspetto del "vivere attraverso" proprio delle lezioni di "Teatro didattico", in cui gli studenti hanno la possibilità di impegnarsi con situazioni di finzione dall'interno dei contesti immaginari. Il *Conventions Approach* pone l'accento sulla creazione di significati e sulla riflessione della situazione. Gavin Bolton (1998) sostiene che il "Teatro Didattico" include anche la "presentazione" e la "performance", ma il suo scopo principale è che i partecipanti siano consapevoli di se stessi come "artefici" del dramma e allo stesso tempo "vivano" le situazioni immaginarie che prendono forma nella creazione.

---

<sup>3</sup> L'approccio tradizionale prevede che l'allievo che interpreta il personaggio si sieda su una sedia di fronte al gruppo (disposto in un semicerchio), sebbene i personaggi possano essere seduti a coppie o gruppi. È utile se l'insegnante assume il ruolo di facilitatore per guidare l'interrogatorio in direzioni costruttive. Per aiutare gli studenti a iniziare, si può provare a far sedere gli studenti in coppia o in gruppi simulando i personaggi (ad esempio manifestanti ambientalisti, rifugiati).

<sup>4</sup> Si tratta di una strategia che consente agli studenti di esprimere verbalmente la loro comprensione di personaggi e di situazioni senza la necessità di realizzare lo spettacolo. Gli studenti vengono messi di fronte a un'immagine e poi vengono stimolati dal docente affinché esprimano pensieri e sentimenti del personaggio in relazione all'immagine. All'inizio di solito gli studenti producono solo poche parole, ma poi si esprimono in frasi più lunghe.

## II.2 Descrizione del metodo

### II.2.1 Teatro: alcuni esempi pratici di come i diversi approcci si applicano nelle scuole

Il teatro è presente a scuola sotto varie forme. La creazione di uno spettacolo può rientrare all'interno di un corso di recitazione, ma può essere un elemento importante di un corso di lingue (quando il testo che si recita è in lingua straniera, per esempio); oppure può fornire la giusta motivazione per un corso di storia, che permetta di approfondire e comprendere, ad esempio la società dell'antica Grecia, attraverso un'opera del suo tempo.

Tuttavia, un altro approccio consiste semplicemente nell'usare forme e convenzioni specifiche del teatro e integrarle all'interno delle lezioni delle varie discipline. Il *role play* è forse la tecnica più utilizzata nell'insegnamento delle lingue straniere, ma anche convenzioni come *hot seating* o *still images* sono spesso integrate nelle lezioni delle materie umanistiche.

*Mantle of the Expert* è un *framework* pedagogico basato sul "Teatro didattico" sviluppato da Dorothy Heathcote che offre agli studenti una cornice immaginaria: gli studenti si comportano "come se" fossero dipendenti di un'azienda, per esempio, e questo "come se" permette a molti argomenti del curriculum di essere oggetto di una cornice teatrale. Gli studenti contano, pianificano, scrivono e ricercano risorse come richiede la realtà immaginaria dell'azienda immaginata.

Il *Process drama* consente agli studenti di impegnarsi in problemi umani, questioni sociali e dilemmi etico-morali, all'interno del sistema educativo, sia come lezione teatrale vera e propria che come uno strumento teatrale integrato in una lezione curricolare. Attraverso il coinvolgimento in narrazioni sugli "altri" è possibile esplorare una varietà di situazioni umane offrendo una prospettiva empatica per discutere temi del curriculum scolastico. Spesso il docente può entrare nel ruolo e migliorare l'apprendimento dall'interno di una situazione immaginaria, ad esempio, modellando l'uso del linguaggio o creando sfide specifiche che i partecipanti al dramma devono affrontare. Un buon esempio della differenza tra un approccio *Process Drama* e uno orientato allo spettacolo consiste nell'uso del concetto di "ruolo" rispetto al "personaggio". Mentre i partecipanti potrebbero sviluppare o interpretare "personaggi" diversi in una lezione che ha come fine ultimo la messa in scena, durante il *Process Drama* l'atteggiamento verso la situazione fittizia è più importante del personaggio. Questo aspetto del *Process Drama* è molto più vantaggioso per le esplorazioni storiche o per affrontare problemi geografici.

### II.2.2 Caratteristiche principali del Teatro Didattico

**Coinvolgere attraverso il *problem solving***- Dorothy Heathcote ha definito il teatro "un uomo in disordine". Perché uno spettacolo sia interessante, deve esserci una sorta di "problema" che i partecipanti alla finzione devono affrontare. È utile avere una questione che si basa su una contraddizione umana. Non esiste una soluzione semplice, o ruoli definiti come "buoni" e "cattivi", ma contraddizioni che si offrono all'esplorazione teatrale.

Attraverso la messa in scena, i partecipanti possono confrontarsi, in sicurezza, con il problema nel mondo immaginario e non nella realtà. Il problema ovviamente si presenta su due livelli e la situazione centrale è mossa da una dinamica più profonda, che si manifesta nella trama.

*La scelta del problema e della situazione appropriati per un gruppo specifico è uno dei compiti impegnativi dell'insegnante. È importante trovare l'angolo di connessione per i partecipanti: quale aspetto di una situazione o di una storia sarebbe coinvolgente per un gruppo specifico?*

**Creare l'altro'**- Il "Teatro didattico" si basa sulla presentazione dell'altro agli studenti. Questa alterità può essere una persona, una situazione, o anche un oggetto, qualcosa che gli studenti possono esaminare ed esplorare attraverso diverse forme teatrali. Il problema centrale del teatro deve essere espresso in questo "altro", deve essere reso tangibile attraverso una situazione specifica che potrebbe contenere oggetti, persone o fermo immagini che esprimono il problema.

*Qual è la situazione, la forma tangibile che esprime le contraddizioni, gli aspetti umani di una certa storia con cui vogliamo confrontarci? Quale "altro" possiamo offrire agli studenti con cui cimentarsi?*

**"Realizzare" situazioni immaginarie-** Una caratteristica importante del "Teatro Didattico" è che i partecipanti e il facilitatore realizzino insieme la situazione o la storia immaginaria. È responsabilità del facilitatore offrire la struttura e alcuni elementi che definiscono il lavoro collettivo, ma è anche sua responsabilità offrire lo spazio affinché i partecipanti si assumano la proprietà della storia e condividano gli aspetti e le domande che sono importanti per loro. È utile strutturare la lezione in modo che i partecipanti possano essere artefici della storia in diverse forme: a volte discutendo di ciò che dovrebbe accadere direttamente, ma anche creando o interpretando scene, o prendendo parte a improvvisazioni in cui costruiscono la storia dall'interno dell'azione drammatica.

*Cosa è utile offrire come "dati" nella storia e cosa dovrebbe essere lasciato libero di decidere ai partecipanti? Quando è utile progredire con la storia e quando è utile esplorare cosa c'è dietro?*

**Proteggere gli studenti nel ruolo-** I partecipanti possono confrontarsi con situazioni di fantasia assumendo ruoli all'interno della storia. Questo può migliorare la natura esperienziale del dramma. I partecipanti possono mettersi nei panni degli altri e comprendere meglio la loro prospettiva e la loro posizione. Ma è necessario che gli studenti siano protetti attraverso il ruolo che interpretano, in modo che l'esperienza non diventi superficiale e possano realmente confrontarsi con la situazione che vive l'altro da me.

*Il facilitatore deve chiedere quali passaggi aiuteranno i partecipanti a impegnarsi in un ruolo. Come si può portare avanti il punto di vista di un personaggio-ruolo, passo dopo passo, in modo che i partecipanti non siano spinti in un ruolo che non possono affrontare?*

**Situazioni nel contesto-** La componente fondamentale di tutto il teatro è la situazione. Nel "Teatro Didattico" esploriamo le situazioni umane e cerchiamo di capire perché le persone agiscono in una determinata maniera. Una situazione accade sempre in uno spazio, accade tra le persone e contiene un problema che può manifestarsi in molti modi diversi. C'è anche sempre un contesto socio-politico e culturale più ampio in cui si verificano le situazioni, e questo influirà anche su come i diversi ruoli reagiranno a ciò che accade.

Sebbene sappiamo tutti che la situazione del dramma è creata/immaginaria (anche se si basa su una situazione reale) tutti noi dobbiamo sospendere l'incredulità e pensarci "come se" fosse reale.

*Quali sono gli elementi importanti di una situazione che il facilitatore ha da offrire e quali sono quelli che i partecipanti possono costruire/creare per farla propria? Come inserire nella situazione gli elementi culturali e socio-politici del contesto?*

**Rallentare il tempo. Fare e dare significato-** Al fine di esplorare le situazioni umane, il "Teatro didattico" mira a rallentare il tempo, in modo che i partecipanti possano dare un significato a ciò che sta accadendo, a come si comportano le persone, a come le azioni influiscono sui diversi attori di una situazione. Il teatro si basa sullo stesso sistema di segni della vita reale, ma la prospettiva è necessariamente selettiva. Attraverso il teatro i partecipanti diventano consapevoli di leggere e di creare segni che gli altri possano leggere.

*Il facilitatore deve pensare a quali forme consentirebbero ai partecipanti di dare un senso e pensare al significato di ciò che sta accadendo.*

### **II.2.3 Facilitazione**

Il "Teatro Didattico" usa il termine facilitatore quando si fa riferimento al ruolo dell'insegnante. Questo termine esprime un atteggiamento pedagogico, quello di rendere possibile o facile per i partecipanti creare / prendere parte / mettersi in gioco. Questo atteggiamento può essere scomposto in alcuni elementi centrali relativi a come il facilitatore percepisce i partecipanti:

- possedere un'esperienza e una conoscenza specifica su cosa vuol dire essere un essere umano. Questa conoscenza dovrebbe essere spunto di riflessione e condivisione.
- considerarsi partner nell'esplorazione e nella creazione di significato.
- aver fiducia nelle nuove forme educative (a scuola, a casa, nella società), tanto da sapere cosa ci si aspetta da loro.

L'uso della lingua è fondamentale per raggiungere questi obiettivi. Successivamente rifletteremo in modo più dettagliato su questo aspetto.

Alexander (2006) identifica almeno cinque usi distinti del linguaggio usato in classe di cui i tre che seguono sono i più importanti:

- Istruzione / esposizione (insegnante-classe o insegnante-gruppo o insegnante-individuo): fornisce agli studenti informazioni o spiegazioni,
- Discussione (insegnante-classe o insegnante-gruppo o discente-discente): si usa per condividere idee e informazioni e risolvere di problemi,
- Dialogo (insegnante-classe, insegnante-gruppo, insegnante-discente o discente-discente): costruisce una comprensione comune attraverso domande strutturate e discussioni mirate.

Questi tipi di discorsi sono molto presenti in qualsiasi ambiente di apprendimento teatrale e considerarli nella creazione di un'esplorazione drammatica è fondamentale. Oltre a questo, parlare è importante, poiché funge da ponte verso la lingua scritta, il che è particolarmente vero quando i compiti orali richiedono agli studenti di rendere esplicito il loro significato agli ascoltatori, e ciò necessita di considerare non solo quello che vogliono dire, ma come dirlo. Implicito in questo senso è la nozione di sviluppo cognitivo e il ruolo centrale della parola per il raggiungimento di un obiettivo. Poiché il dialogo e la discussione sono processi interattivi, sia gli studenti che gli insegnanti svolgono un ruolo significativo nello sviluppo delle abilità comunicative e del pensiero cognitivo.

Il secondo pilastro della pedagogia dialogica riguarda il fatto di porre domande. Neelands (2004) afferma che "Il teatro è un mezzo per mettere in discussione. Cerca di disturbare, ampliare o cambiare la nostra comprensione di chi siamo e di chi stiamo diventando". Metodologicamente parlando, il teatro può essere usato come una forma di indagine in cui le potenziali realtà possono essere discusse, esplorate e sfidate. In definitiva, nel fare questo si è costretti a considerare chi siamo guardando l'*altro* in un contesto particolare. Le domande sono gli strumenti per farlo e, anzi, sono il fondamento della democrazia.

Le domande possono essere utilizzate per chiarire, dedurre, sondare, sfidare o fornire un test di realtà e va da sé che domande diverse stimolino una varietà di risposte non sempre attinenti con il quesito proposto. Principalmente, a teatro, si pongono due tipi di domande: domande aperte, quelle che aprono la discussione e non richiedono una risposta predeterminata e domande chiuse che spesso contengono una risposta "giusta" o "sbagliata". Tuttavia, la domanda che si pone durante il processo teatrale spesso determinerà la forma, la direzione o il flusso dell'esplorazione drammatica.

Ad esempio, puoi chiedere agli studenti di / per:

- *Elenco*: Di cosa ha bisogno la democrazia? Quali sono le caratteristiche della democrazia?
- *Informazioni specifiche*: Dove esiste la democrazia? Quando è iniziata la democrazia?
- *Processi e sentimenti*: Come vivi la tua libertà? Come possiamo dimostrarlo?
- *Testare il potenziale*: Potremmo perdere la democrazia? Potresti immaginare un'alternativa?
- *Giudizio morale / etico*: Dobbiamo rispettare il punto di vista di tutti?
- *Spiegazione*: Perché la democrazia è importante? Perché alcune persone hanno più potere di altre?

Essere consapevoli dei tipi di domande che poniamo e dello scopo di esse è importante. Per rafforzare questo, tuttavia, non si tratta solo di porre domande, ma anche che ci sia un ascolto attivo. Spesso gli studenti offrono una risposta basata sulla loro precedente esperienza culturale e/o sociale. È fondamentale che l'insegnante sia consapevole di questo.

## **II.2.4 Tecniche, convenzioni e strategie teatrali**

Il teatro codifica il significato degli elementi della finzione scenica e li rende accessibili a coloro che lo guardano. Molte di queste forme possono essere utilizzate a scuola per cogliere ed esplorare momenti significativi dell'esperienza umana. In questa sezione offriamo alcune forme di teatro abbastanza elementari che fanno proprio questo: congelano un momento della vita e quindi lo rendono accessibile, in questo modo possiamo interagire con chi sta vivendo questi momenti. Stiamo offrendo attività apparentemente simili, che

differiscono in piccoli elementi, ma in realtà questi elementi producono grandi differenze quando i segni sono usati per dare significato e per leggere il significato, come questo viene fatto in teatro e a teatro.

Ci sono molte possibilità per **lavorare con gli oggetti** nelle lezioni di teatro, ma ci sono anche molti giochi che possono essere costruiti attorno ad essi. Questo perché gli oggetti portano con sé diversi valori. Quindi un bastone intagliato potrebbe avere un prezzo specifico (valore fiscale); ma se è l'unico bastone che qualcuno può raggiungere per sorreggersi questo gli dà un valore diverso (valore d'uso); nel caso fosse un bastone con cui qualcuno giocava da bambino insieme al nonno allora avrà di nuovo un valore diverso (valore sentimentale).

**Fermo Immagine / immagine fissa** – Questa convenzione teatrale si riferisce al congelamento di un momento della vita. È come se si fermasse un video su un momento significativo. È importante che il momento condiviso attraverso la scena abbia una sorta di importanza. Può essere usato per ritrarre momenti di fantasia (da una storia per esempio) o situazioni di vita reale. Il suo punto di forza è che è un rapido passo dal discorso alla situazione: ad esempio, se i bambini ascoltano una storia e gli viene chiesto di fare un fermo immagine del momento più importante della storia, inizieranno immediatamente a lavorarci sopra estraendo la situazione dalla storia. Ciò può consentire all'insegnante / facilitatore di vedere quali sono gli interessi dei bambini, ma anche sollevare domande, discutere e sviluppare la situazione che è stata evidenziata dal gruppo. Questa forma è ampiamente utilizzata per la sua semplicità e può essere sviluppata in una varietà di direzioni.

**Rappresentazione** – Questa convenzione è simile a un'immagine fissa nella forma con l'importante differenza che mentre un'immagine fissa è come un momento di vita congelato, una rappresentazione è come un dipinto creato per un pubblico. Ciò significa che nella creazione di una rappresentazione, il gruppo dovrebbe essere consapevole che non solo sta mostrando un momento significativo, ma utilizza anche strumenti visivi per collocare il proprio pensiero su di esso nella rappresentazione. Ciò significa che stanno codificando anche il loro pensiero sul fermo immagine.

**Statua** – Questa convenzione drammatica è simile a una rappresentazione, ma in questo caso l'attenzione si concentra su un personaggio e sulla situazione che egli vive, anziché sulla situazione nel suo insieme. La statua consente ai partecipanti di guardare i dettagli della situazione che riguarda quella persona durante il processo di creazione. La statua può essere realizzata in piccoli gruppi di lavoro o in interi gruppi che lavorano insieme, in quanto è davvero utile per chi la osserva per condividere ciò che emerge dalle intenzioni dei creatori.

Una varietà di forme può essere utilizzata per sviluppare le suddette attività in processi di esplorazione collettiva del significato. La lezione di teatro che abbiamo appena illustrato fornisce un esempio, ma sicuramente gli insegnanti saranno interessati a costruire le proprie lezioni a partire da queste forme.

## II.3 Tre esempi di lezione

### II.3.1 *La solitudine di Ulisse*

Questa lezione di teatro si basa sulla storia narrata nell'*Odissea* di Omero. Anziché studiare il testo per impegnarci a trasformarlo in una performance, offriamo, in queste pagine, un esempio dell'uso della storia come cornice per la creazione e la drammatizzazione dell'esperienza umana. L'insegnante potrebbe scegliere di condividere storie specifiche, tratte dal decennale viaggio di ritorno verso Itaca di Ulisse, sebbene non siano necessarie per la realizzazione di questa lezione di teatro.

Al centro di questa lezione ci sono il concetto di “perdersi” e i possibili strumenti utilizzati per superare questa sensazione/situazione. Crediamo che questo sia un sentimento umano di base condiviso da bambini/adolescenti indipendentemente dal background culturale o dalla situazione da cui provengono. Pertanto, pensiamo che esplorare l'esperienza di “perdersi” attraverso la finzione di una storia che viene costruita insieme, consentirà agli studenti di stabilire connessioni per se stessi o condividere esperienze con il resto del gruppo.



“Narrami, o Musa, dell’eroe multiforme, che tanto vagò, dopo che distrusse la rocca sacra di Troia: di molti uomini vide le città e conobbe i pensieri, per acquistare a sé la vita e il ritorno ai compagni.”<sup>5</sup>

<p><b>Centro / focus della lezione di teatro:</b> <i>Perdersi e il suo impatto sulle persone.</i> <i>Quali risorse possono essere utilizzate per trovare una via d'uscita?</i></p>	<p><b>Perdersi</b> - il concetto può essere investigato sia a livello letterale (in una situazione/luogo), sia a livello metaforico (sentirsi perso, essere senza uno scopo nella vita, ecc.). Ciò consente ai partecipanti di portare una varietà di esperienze e di esaminare le questioni che li interessano.</p>
<p><b>Fascia di età:</b> primaria e secondaria di primo e secondo grado 9-16 anni</p>	<p>Forniamo un quadro che può essere adattato a diversi gruppi di età. I possibili modi per farlo sono parte dei commenti di seguito.</p>
<p><b>Durata:</b> 45-60 minuti</p>	<p>La lezione di base può essere completata in questo lasso di tempo, ma è sempre più fruttuoso concedere più tempo.</p> <p>La lezione può essere facilmente estesa a una serie di lezioni.</p>
<p style="text-align: center;"><b>LE ATTIVITÀ</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>IL PENSIERO ALLA BASE DELLE ATTIVITÀ</b></p>
<p><b>Narrazione</b> – L’insegnante spiega che la lezione riguarderà la creazione di un nuovo episodio di una storia molto antica: il viaggio di un eroe della mitologia greca e del suo ritorno verso casa, piuttosto movimentato. Un viaggio per mare durato 10 anni lunghi anni, da Troia a Itaca.</p> <p>"Inventeremo un episodio di questo viaggio, che parla di come si è perso e di come abbia trovato la sua strada".</p> <p><b>Contrattazione</b> –È utile chiarire cosa richiede la lezione agli studenti. Per esempio:</p> <p>“Per essere in grado di lavorare insieme, avremo bisogno di ascoltare le idee degli altri e di costruire su di esse.”</p> <p>“Non ci saranno risposte giuste o sbagliate, perché parleremo di idee. Più idee si condividono tra loro, più interessante può diventare la nostra storia”.</p>	<p>È importante chiarire agli studenti sia il contenuto che la modalità del lavoro. Sarà utile avere un'idea chiara di quanto o quale parte dell'<i>Odisea</i> potrebbe suscitare l'interesse del tuo gruppo. Potrebbero essere interessanti il cavallo di Troia o alcuni degli astuti trucchi di Ulisse? Ad esempio, il modo in cui ha ingannato Polifemo, il ciclope con un solo occhio?</p> <p>Ricordati di coinvolgere i tuoi studenti nella storia e offrire loro un contesto immaginario.</p> <p>È importante che gli studenti capiscano ciò che ci si aspetta da loro e quali sono i loro vincoli e le loro libertà in una lezione. Chiamiamo questa convenzione, "contratto" teatrale.</p> <p>È utile pensare a come mostrare agli studenti il cambiamento del ruolo da “insegnante” a “facilitatore” nella costruzione e nella creazione di una storia collettiva, attraverso l’uso della lingua, del tono di voce o anche del linguaggio del corpo.</p>

<sup>5</sup> OMERO: L'ODISSEA, Tradotto da Robert Fagles

<p>Potrebbe essere utile tornare al contenuto della storia per orientare il gruppo.</p> <p>Possiamo presentare così il tema centrale di questa lezione: "A volte, anche le persone più forti possono perdersi. Cosa potrebbe aiutarli a ritrovare la loro direzione?"</p>	
<p><b>Mostrare la statua</b> - Il facilitatore definisce il contesto spiegando, ad esempio: "Dopo nove anni di avventure e sfide, dopo una notte di terribili naufragi nei mari, ancora una volta Ulisse si trova solo, sulle rive di un'isola sconosciuta. Ti mostro com'era quella mattina quando si rese conto della sua situazione".</p> <p>Il facilitatore presenta se stesso come la <b>statua</b> di Ulisse.</p> <p>Occorre chiedere ai partecipanti di "leggere" la statua e aprire una discussione su ciò che vedono in essa. Puoi aiutare la discussione ponendo domande aperte su ciò che la statua esprime per loro o che tipo di domande solleva (se le tue domande iniziano con "come", "dove" o "perché" allora stai facendo bene).</p> <p>Ricorda che stai parlando della statua in questo momento, non tanto della persona.</p>	<p>È utile dare un input all'inizio della lezione, perché fornisce un modello di coinvolgimento e rende liberi anche i partecipanti. Va bene uscire dal solito modo di lavorare in classe.</p> <p>Stai anche fornendo un punto su cui fissare l'attenzione degli studenti e stai definendo qualcosa di specifico su cui ragionare e che puoi modificare nel passaggio successivo.</p> <p>Creare la statua è un compito creativo per il facilitatore. Ti suggeriamo di pensarci bene e di "provare" in anticipo. Ricorda, tutto ciò che fai (la direzione in cui guardi, il modo in cui le tue mani sono serrate o allentate, se ti siedi o stai in piedi) verrà letto come significato dai partecipanti!</p>
<p><b>Modifica della statua di Ulisse</b> - Il facilitatore può affermare di non essere molto soddisfatto di questa statua e chiede ai partecipanti di aiutarlo a renderla migliore.</p> <p>Come potrebbe esprimere meglio la sensazione di "essere persi"?</p> <p>Prova a trasformare la discussione in un'esplorazione pratica. Chiedere ai partecipanti di mostrare le loro idee, in modo che possano entrare nel "ruolo" di Ulisse.</p> <p>Non è così importante concordare le soluzioni migliori, ma è davvero utile cercare di parlare sia di cosa significa "perdersi", sia di come il linguaggio del corpo, la posizione e le espressioni facciali possano esprimere sentimenti e pensieri diversi.</p>	<p>Questa sezione è davvero utile per cambiare le dinamiche della classe: in questa fase di capovolgimento dei ruoli, è l'insegnante ad aver bisogno di aiuto e gli studenti possono "conoscere meglio". Questo può dare "potere" agli studenti e sarà davvero utile per il resto della lezione. Non preoccuparti, non perderai la tua autorità. Questo gesto ti renderà più genuino e umano.</p> <p>Ricorda che è importante prendere sul serio i suggerimenti e i pensieri degli studenti, imparare da essi provando le loro indicazioni operative.</p>
<p><b>Tracciare il pensiero</b>- Esplorare pensieri e sentimenti. Fino a questo punto hai lavorato su una statua, ora dovrai guardare la persona rappresentata dalla statua.</p> <p>Chiedi agli studenti di lavorare <b>in coppia o in tre</b> per riflettere sui pensieri che potrebbero</p>	<p>La struttura si sta muovendo gradualmente verso la creazione della situazione e i compiti per i partecipanti sono più attivi.</p>

<p>attraversare la mente di Odisseo. Chiedi ai partecipanti di scrivere questi pensieri in prima persona (ad es. "Cosa ho fatto di nuovo di sbagliato?").</p> <p><b>Condivisione-</b> Dopo alcuni minuti, puoi chiedere ai partecipanti di tornare e condividere il loro lavoro. A seconda del gruppo, questo può essere fatto semplicemente leggendo ciò che hanno scritto, oppure puoi ridare forma alla statua e chiedere loro di leggerla come se questi pensieri stessero attraversando la mente di Odisseo. Chiedi loro di lasciarti un po' di tempo per dare vita alla statua e reagire in qualche modo al pensiero.</p>	<p>Reagire ai pensieri scritti dai partecipanti, interpretando il ruolo, offre uno scopo al loro lavoro. È meglio mantenere le tue reazioni minime e non verbali (o se parli, potresti semplicemente ripetere ciò che viene letto dai partecipanti), la tua funzione qui è di renderle più visibili le loro osservazioni, senza giudicarle.</p>
<p><b>Lavoro di gruppo</b> - Creare una <b>rappresentazione</b> (puoi leggere in dettaglio le differenze tra fermo immagine, rappresentazione e statua qui sotto) di ciò che Ulisse desidera di più in questo momento.</p> <p>Dopo una breve discussione, riflettendo nuovamente sulla situazione e sulla storia di Odisseo, puoi chiedere ai partecipanti cosa potrebbe desiderare quest'uomo. Potrebbe essere utile condividere alcune idee (ricorda, questa è una finzione immaginaria, è un mondo mitico e i desideri non sono realtà!).</p> <p>Puoi dividere i partecipanti in gruppi e chiedere loro di creare una rappresentazione - un'immagine come un quadro - che mostra il desiderio che è dentro Odisseo.</p> <p>Dopo aver assegnato al gruppo un intervallo di tempo giusto per creare diversi fermimmagini e aver verificato come sta andando il lavoro (puoi controllare se qualche gruppo ha bisogno del tuo supporto per prendere decisioni), puoi chiedere ai gruppi di condividere le loro rappresentazioni.</p>	<p>Finora hai osservato la sua situazione attuale, ma in questo compito ti stai muovendo verso l'esplorazione di quali siano i desideri del personaggio.</p> <p>Trovare il modo migliore per condividere il lavoro tra i gruppi è sempre una sfida per il facilitatore. Assicurati che ci sia una piccola riflessione - preferibilmente da parte degli altri partecipanti - su ciascuna immagine, senza sprofondare in lunghe discussioni.</p>
<p><b>Narrazione della storia</b> - Il facilitatore sviluppa ulteriormente la storia in questa direzione: "Vedendolo, l'inclita Dea Calipso lo riconobbe, poiché gli Dei immortali non possono essere ignoti gli uni agli altri, per quanto lontani possano abitare. Il magnanimo Odisseo era seduto sulla riva, come suo solito, gemeva, lacerandosi l'animo con pianti e lacrime: guardava piangendo l'infecundo mare."</p>	<p>Una struttura di lezione drammatica si basa sui dati forniti dal facilitatore e sulle sezioni che vengono lasciate aperte ai partecipanti per riempire con i contenuti.</p> <p>Questa sezione sposta ulteriormente la storia per creare maggiori opportunità ai partecipanti di pensare e creare.</p>
<p>Possibile compito extra: creare un <b>paesaggio sonoro</b> di desideri.</p>	<p>Questo compito offre la possibilità di confrontarsi con un'altra dimensione del linguaggio teatrale.</p>

<p>A seconda del tempo che hai a disposizione e dell'interesse del gruppo, potresti creare un paesaggio sonoro di desideri: i suoni che Odisseo sente dal mare.</p> <p>Il facilitatore dovrebbe lavorare come conduttore in questo caso e i gruppi potrebbero lavorare per trasformare le loro rappresentazioni in parole e frasi.</p>	<p>Alcuni gruppi potrebbero essere più aperti a questo tipo di lavoro sonoro, mentre altri potrebbero essere meno interessati.</p> <p>La struttura funziona anche senza questo compito, quindi ,implementala solo se pensi che offra di più al gruppo.</p>
<p><b>Discussione dell'intero gruppo-</b> In questa fase il gruppo crea la storia. Il facilitatore guida la discussione su tre "elementi":</p> <p>Odisseo incontra una qualche forma di "nemico", supera, vince il nemico, ritrova la strada per tornare verso Itaca.</p> <p>È utile essere d'accordo su ciascuno di questi elementi.</p> <p>In alcuni casi, potresti avere troppe idee e potrebbe essere difficile per il gruppo essere d'accordo. In questo caso una buona idea potrebbe essere suddividere il gruppo in base alle tre/quattro idee che gli studenti trovano più interessanti e creare diverse varianti della storia.</p>	<p>Questa sezione si concentra sulla narrazione, ovvero sul contenuto. Le storie funzionano a livello metaforico, quindi non preoccuparti se il gruppo inizia a proporre idee "non ortodosse", queste possono facilmente far parte di un processo creativo.</p>
<p><b>Lavoro di gruppo: creazione di un fermo immagine.</b></p> <p>Nel caso tu sia d'accordo con il gruppo sulla conclusione della storia, i tre gruppi possono lavorare sui tre elementi della storia. Uno può ritrarre il nemico, l'altro il modo in cui viene combattuto e il terzo può mostrare il modo in cui Ulisse trova la via del ritorno.</p> <p>Nel caso in cui i gruppi stiano lavorando su tre diverse versioni, creeranno tre fermimmagine ciascuno. In questo caso avranno bisogno di più tempo.</p>	<p>Questa sezione si basa sulla forma, ossia su come viene rappresentato il contenuto concordato sopra. Idealmente i gruppi presteranno maggiore attenzione a COME mostrare la narrazione. È compito dei facilitatori ricordare loro questo aspetto del loro compito.</p>
<p><b>Condivisione dei momenti</b> - A seconda della versione narrativa che il gruppo ha scelto con il facilitatore, è necessario presentare i tre fermi immagine e impostare il "pubblico" (gli altri partecipanti) per vedere le tre versioni diverse.</p> <p>In questo processo è utile offrire ai partecipanti qualcosa di specifico da osservare. Per esempio: "Quali sono gli elementi più potenti in questo fermo immagine? Quale fermo immagine / o parte di un fermo immagine ti ha sorpreso di più?"</p>	<p>Questa sezione collega il lavoro svolto nei diversi gruppi. Fornisce un senso di comunità oltre che di realizzazione.</p> <p>I partecipanti sono contemporaneamente "Interpreti" e "Pubblico" del proprio lavoro.</p>

<p>I partecipanti non dovrebbero valutare a vicenda il lavoro degli altri, ma aiutarli a guardarli attentamente.</p>	
<p><b>Mappatura dei pensieri</b> - Riflessione sulla storia</p> <p>I partecipanti in questa parte della lezione riflettono sulla storia alla cui creazione hanno preso parte attivamente. Questa discussione dovrebbe essere incentrata sulla domanda "Quali erano gli elementi (interni ed esterni) che aiutarono Odisseo a superare il suo smarrimento?"</p> <p>Può essere utile annotare i pensieri dei partecipanti (solo una parola importante di ciascuno) su un foglio o sulla lavagna.</p>	<p>È utile creare spazio per riflettere sulla storia appena creata.</p> <p>I partecipanti potrebbero voler riflettere anche sul processo, che è molto utile.</p> <p>Anche il facilitatore potrebbe avere delle riflessioni e in una relazione educativa è giusto che inserisca anche queste (ad esempio: "mi è sembrato che essere d'accordo sulla storia fosse davvero difficile per noi, come ti sei sentito riguardo a quella parte?") Assicurati che le tue riflessioni non vengano sentite come un rimprovero!</p>
<p><b>Compito riflessivo - Ri-posizionare la statua</b></p> <p>Torna alla statua dell'Odisseo perduto che hai creato. Ricorda al gruppo questa statua e chiedi loro "Se tu potessi posizionare questa statua nella città, in campagna o anche nel mondo, affinché la gente possa vederla, dove la posizioneresti?"</p> <p>Il facilitatore può sondare ulteriormente le risposte chiedendo perché i partecipanti suggeriscono un luogo specifico e cosa dovrebbe ricordare la statua alle persone che la vedono.</p>	<p>Lo scopo di questo compito è creare collegamenti tra l'universo immaginario del teatro e il mondo reale in cui vivono i partecipanti.</p> <p>Per fare questo, a volte basta solo porre la domanda, però, potrebbe essere interessante per il facilitatore indagare i pensieri che motivano le risposte dei partecipanti.</p>

### **II.3.2 Il Libro**

Una variazione di questa lezione di teatro è stata implementata con studenti di etnia Rom a rischio dispersione scolastica e si basa sulle esperienze di altri contesti simili.

#### **Obiettivi:**

- offrire uno spazio creativo sicuro dove gli studenti possono esaminare le situazioni
- passare dal "fare" alla riflessione
- offrire la possibilità di esplorare una situazione da diverse prospettive
- consentire agli studenti di mettersi nei "panni" degli altri, per creare empatia attraverso un'intima comprensione di se stessi e degli altri
- esplorare le forze sociali presenti nelle situazioni scolastiche.
- riflettere sugli usi e gli abusi della lingua.

#### **Centro:**

- Un dizionario con tagli brutalmente realizzati con l'uso di un coltello
- Analisi del rapporto tra aggressività e linguaggio; fare e parlare.

#### **La sequenza delle azioni**

### **Mostrare il problema attraverso un oggetto.**

Un dizionario, "squarciato" con un coltello, viene aperto dal facilitatore e mostrato al gruppo. Ai partecipanti viene chiesto di condividere le prime impressioni, le prime parole affiorate alla mente non appena hanno visto il libro. Le parole sono annotate su carta da imballaggio marrone.

*Lo scopo di questo compito è generare una discussione e annotare le prime associazioni fatte dal gruppo. È importante che non ci siano risposte giuste o sbagliate.*

### **Preparare il setting.**

Il facilitatore spiega che il libro è stato posto sulla scrivania della presidenza. La sedia del Preside è posta dietro il tavolo e un'altra sedia è posizionata a una certa distanza dal tavolo. L'ingresso alla stanza è dietro la seconda sedia.

*L'obiettivo di questa sequenza è quello di portare i partecipanti nella prospettiva del "come se", ovvero nell'universo immaginario del teatro. È importante anche sottolineare il significato creato dalla relazione con lo spazio (non è arbitrario quanto sia lontana la sedia dal tavolo se dà le spalle alla porta). Il facilitatore può creare significato rallentando il tempo e ponendo l'accento sui dettagli relativi alla situazione stessa.*

### **Condivisione della scena avvenuta in Presidenza.**

Il facilitatore condivide con i partecipanti l'azione avvenuta nell'ufficio del Preside. Per fare questo lei / lui entra nel ruolo di uno studente convocato in Presidenza. Per sottolineare il ruolo che sta interpretando, il facilitatore indossa una felpa con cappuccio, quindi si siede sulla seconda sedia che si trova a una certa distanza dal tavolo, alla spalle della porta della Presidenza.

Lo "studente" (ovvero l'Insegnante che interpreta il ruolo dello studente) siede con la testa china per qualche tempo, guarda in alto, si guarda attorno e poi si alza. Guarda il libro. Sospira. Si avvicina un po' di più al libro. Tocca il libro con un dito e inizia a sfogliarlo. Sorride. Infila una delle sue dita in uno dei tagli nel libro. Mantiene la posizione. Quando tira fuori il dito, viene tagliato da una pagina (non proprio, ovviamente). Si succhia il dito tagliato.

Il facilitatore si ferma qui e si sveste della felpa, lasciando i panni dello studente.

*Lo scopo di questo compito è offrire un problema e presentarlo attraverso azioni concrete che i partecipanti possono interpretare e a cui possono attribuire un loro personale significato.*

*Il compito offre anche una situazione riconoscibile, consueta, per tutti gli studenti.*

### **Analisi della situazione.**

Il facilitatore chiede al gruppo cosa hanno visto. A seconda di ciò che dicono gli studenti, possono essere poste ulteriori domande. Il facilitatore cerca di convincere i partecipanti a dare un significato a ciò che hanno visto anziché limitarsi a riportare e a riassumere le azioni osservate. In questa fase sono molto utili le domande aperte.

*Lo scopo di questo compito è iniziare un processo di creazione di significato utile allo sviluppo della narrazione nelle fasi successive.*

### **Improvvisazione con il Preside.**

Il facilitatore propone di capire cosa succede nel prosieguo della situazione, quando il Preside entra in ufficio. Il facilitatore ha bisogno di un partner in questa fase, chiede, quindi, ai partecipanti chi è interessato a improvvisare nel ruolo del Preside. È utile rassicurare il gruppo. La persona che interpreta il Preside può fermarsi in qualsiasi momento e chiedere aiuto / idee al resto del gruppo.

Per aiutare la persona ad interpretare il ruolo del Preside, sarebbe utile chiarire quale motto egli ha affisso dietro la sua scrivania. Esso è scritto su carta e attaccato al muro.

Il facilitatore - nel ruolo dello studente - non dovrebbe dire nulla durante l'improvvisazione. Ovviamente dovrebbero esserci sottili reazioni a ciò che fa il Preside. Solo il partecipante che interpreta il Preside può parlare.

Alla breve improvvisazione segue una discussione incentrata sul silenzio dello studente e su cosa sta cercando di fare il Preside e perché.

*Lo scopo di questo compito è creare una situazione che svisceri il problema presentato attraverso il libro. Il silenzio dello studente può creare una tensione produttiva che costringe il Preside a provare soluzioni diverse. Al partecipante dovrebbe essere concessa la libertà di esplorare varie possibilità in questa situazione.*

### **Costruire la storia - attraverso la creazione di fermo immagine.**

I partecipanti sono invitati a costruire ulteriormente la storia creando momenti accaduti prima dell'incontro in presidenza. Viene chiesto loro di realizzare un "fermo immagine" che, come fotografie di momenti reali, mostri come sono accaduti i seguenti eventi:

- Gli studenti trovano il libro pieno di tagli. Non ci sono insegnanti in giro, solo studenti, perciò possono anche decidere dove lo hanno trovato all'interno della scuola.
- Gli studenti consegnano il libro distrutto a un insegnante.
- Il libro viene portato nella sala dei professori.

Il "fermo immagine" viene creato e poi, a seconda del tempo e delle capacità del gruppo, potrebbe essere prima condiviso e poi sviluppato ulteriormente.

### **Sviluppo di una breve scena dalle situazioni.**

I "fermi immagine" creati dai gruppi vengono ulteriormente sviluppati in brevi scene, non più lunghe di 20-30 secondi. Le situazioni possono essere il punto di partenza, la fine della scena essere "in medias res", questo è lasciato al gruppo. Le scene sono momenti realistici che mostrano atteggiamenti e risposte.

*Lo scopo dei compiti è offrire al gruppo la libertà di rispondere al problema presentato attraverso la protezione offerta dal "come se" dei ruoli. I partecipanti hanno la possibilità di esaminare diverse risposte all'evento e creare scene che ritengono entusiasmanti.*

### **Improvvisazione dell'intero gruppo.**

Dopo una breve discussione sulle scene, il facilitatore propone di esplorare come la storia continua dopo la situazione avvenuta nell'ufficio del Preside.

Il Preside ha convocato una riunione del personale per discutere sull'accaduto con tutti gli insegnanti. I partecipanti sono invitati ad assumere il ruolo di insegnanti nella scuola. Questa volta il facilitatore interpreterà il ruolo del Preside. L'improvvisazione ha inizio da un fermo immagine in cui gli insegnanti sono in riunione. Questo offre loro del tempo per entrare nel ruolo. Il "Preside" (ruolo dell'insegnante facilitatore) inizia e guida la riunione.

*Lo scopo di questo compito è offrire spazio per diversi atteggiamenti e interpretazioni delle situazioni da esprimere verbalmente. L'atteggiamento del Preside dipende molto dal gruppo, potrebbe essere necessario assumere un atteggiamento provocatorio per esprimere opinioni diverse, ma a seconda della discussione potrebbe essere necessario anche assumere un tono più conciliante.*

### **Riflessione - attraverso l'oggetto.**

Dopo l'improvvisazione, il facilitatore propone la seguente modalità di riflessione: lascia che i partecipanti siano nella storia e riporta il libro al centro di essa. Chiede, quindi, ai partecipanti di pensare cosa direbbe il libro di quello che gli è successo. Ai partecipanti viene chiesto di annotare su dei post-it delle espressioni come se fosse il libro a pronunciarle.

*Lo scopo di questo compito è offrire lo spazio per guardare gli eventi da un punto di vista diverso e riflettere su di esso.*

### **II.3.3 Oggetti parlanti**

Usiamo oggetti tutto il tempo nella nostra vita quotidiana, ma assegniamo anche un grande valore emotivo agli oggetti che hanno un certo significato nella nostra vita. I bambini usano, soprattutto, gli oggetti come strumenti di transizione per esprimere bisogni, paure o desideri. Sociologi e psicologi ne sono consapevoli, ma anche i professionisti di diverse forme d'arte, incluso il teatro, ne sono ben consapevoli e fanno uso di questo assunto.

La seguente struttura consente ai bambini di utilizzare gli oggetti per connettersi tra loro e giocare con l'animazione degli oggetti, con l'obiettivo di sviluppare il pensiero critico e la risoluzione di problemi.

**Gruppo di età target primario:** primi anni (5 - 7 anni).

#### **Obiettivi:**

- Utilizzare gli oggetti per aiutare i membri del gruppo a condividere storie e connettersi tra loro.
- Collegare il mondo della scuola e della casa attraverso un oggetto di transizione.
- Creare la possibilità per i membri del gruppo di esperire delle emozioni positive scaturite dal lavoro di gruppo e trasferirle a casa.

#### **Descrizione della lezione.**

I membri del gruppo sono invitati a portare da casa un oggetto a loro caro.

Viene chiesto loro di presentare gli oggetti, parlando di esso come se fosse una persona reale, viva. L'insegnante guida la presentazione degli oggetti con domande come: qual è l'attività preferita dell'oggetto? dove gli piacerebbe davvero andare? Queste domande possono aiutare i bambini a parlare dei loro oggetti personificandoli.

Il facilitatore può chiedere: se questi oggetti potessero parlare, come sarebbe la loro voce? Come parlerebbero? Di cosa amerebbero parlare? E cosa direbbero dei loro proprietari? Passo dopo passo, i partecipanti vengono aiutati a parlare, ad esprimersi attraverso i loro oggetti, in modo giocoso e con grande flessibilità, come è normale in questa fascia di età.

Ai bambini può essere chiesto di pensare a una situazione difficile che l'oggetto potrebbe aiutare a risolvere. Queste situazioni non devono essere realistiche, ma presentate come fiabe, storie. I bambini sono incoraggiati, così, a condividere e sviluppare le loro idee.

Dopo che i bambini hanno condiviso situazioni e storie diverse, il facilitatore può suggerire di mettere in scena una storia in cui combina diversi elementi offerti dai bambini. L'*enactment*<sup>6</sup> è un misto di narrazione da parte del facilitatore ("una volta quando un grande gruppo di bambini viaggiava su un autobus ...") e di frammenti delle narrazioni raccontate dai bambini. L'elemento centrale della storia deve essere quello dell'oggetto che salva il suo proprietario. È possibile interrompere la narrazione proprio in quel preciso momento e tutti i bambini possono suggerire idee su come i loro oggetti potrebbero risolvere la situazione.

---

<sup>6</sup> In psicoanalisi, con il termine "enactment" si definisce l'atto di mettere in scena, da parte del paziente, durante la seduta, lo schema relazionale patologico, utilizzando l'analista come "attore" dell'interazione stessa.



La storia si conclude con un ultimo momento in cui viene chiesto al gruppo quale consiglio ha dato l'oggetto al suo proprietario dopo l'incidente. Questi suggerimenti vengono condivisi e gli oggetti possono essere riposti per essere portati a casa.

## II.4 Alcuni strumenti

### II.4.1 Giochi e attività teatrali

Una delle forme più popolari e facilmente adattabili di "Teatro didattico" sono i giochi e le attività che provengono da varie fonti, compresi i giochi popolari, le attività di formazione teatrale, lo sport e altri campi educativi. Possono essere usati efficacemente per scopi molto specifici, come rompere il ghiaccio o aiutare la concentrazione. Possono essere estremamente utili per creare attenzione, collaborazione o avere un impatto sulle dinamiche di gruppo. Ma è anche utile notare che la maggior parte di questi giochi manca dell'aspetto più importante del dramma: creare "l'altro", creare comprensione in relazione alle situazioni umane.

#### **Esempio 1: sedersi, mentire, stare in piedi<sup>7</sup>**

**Partecipanti:** Piccoli Gruppi

**Durata:** 5 - 10 minuti

**Abilità:** Personaggio, concentrazione, improvvisazione, spontaneità, lavoro di squadra

#### **Come si gioca?**

I partecipanti sono di terza elementare e si dividono in gruppi di tre: uno di loro deve stare in piedi, l'altro seduto e un altro ancora mentire. Queste condizioni nel gioco vengono chiamate "vincoli".

Puoi suggerire uno scenario, ad esempio, un intervento medico, e su questo i partecipanti devono improvvisare una scena. In questo caso sarà opportuno scegliere dei vincoli fisici connessi con l'operazione.

Se uno dei partecipanti cambia gruppo, nel gruppo che si forma ci deve comunque essere un bambino che sta seduto, un altro che sta in piedi e uno che è sdraiato tra loro due.

Incoraggia i partecipanti a dedicare il loro tempo alla scena per evitare una corsa affrettata sulle posizioni.

#### **Variazioni**

È possibile modificare i vincoli sfruttando sia il corpo che la voce, ad esempio. gridare, sussurrare o ridere.

#### **Esempio 2: I passi della nonna<sup>8</sup>**

**Partecipanti:** Intero gruppo, da 5 anni all'età adulta

**Durata:** 10-15 minuti

**Abilità:** Mimo e movimento, concentrazione, dinamiche di gruppo

#### **Come si gioca?**

Una persona è la nonna, ed è davanti a un muro. Gli altri del gruppo iniziano il gioco dall'altra parte della stanza, quindi, cercano di avvicinarsi di soppiatto alla nonna e picchiettarle sulla spalla. Tuttavia, in un

---

<sup>7</sup>fonte: <https://www.dramatoolkit.co.uk/drama-games/item/improvisation/sit-lie-stand>

<sup>8</sup> Fonte: <https://dramaresource.com/grandmas-footsteps/>

qualsiasi momento, la nonna può voltarsi d'improvviso. Se vede qualcuno che si muove, lo indica e quella persona deve tornare all'inizio. A nessuno è permesso muoversi mentre lei li guarda.

Chi riesce a darle un colpetto sulla spalla diventa Nonna (maschio o femmina) e il gioco ricomincia. È una buona attività per coltivare la concentrazione e la pazienza, per non parlare degli imbrogli!

### **Variazioni**

- Successivamente, discuti con il gruppo quali strategie hanno avuto maggior successo.
- Per renderlo più impegnativo, metti sul pavimento cappelli, parrucche, sciarpe, scarpe, borse o altri articoli del costume della nonna. Stabilisci una regola per cui si deve indossare un cappello o un capo di abbigliamento prima di battere sulla spalla della nonna.

## **II.5 Risorse utili**

### **II.5.1 Selezione delle fonti online**

- Risorse di libero accesso sul Teatro e sull'educazione alla democrazia a scuola: <https://demodram.com/role-democracy-drama/open-education-resources/>
- Democrazia e Teatro video: [https://www.youtube.com/watch?v=FlemSYHBdmY&list=PLyTORC6pWlfuaPngMnF9p0gLYU4Rc\\_2ly](https://www.youtube.com/watch?v=FlemSYHBdmY&list=PLyTORC6pWlfuaPngMnF9p0gLYU4Rc_2ly)
- Il progetto Gap: <https://www.youtube.com/watch?v=6kBu4rcP6WY&list=PLyTORC6pWlfuu58NKboamjsiPvxPLZdfq>
- DICE risultati della ricerca e risorse educative: <http://www.dramanetwork.eu/>
- Sito web dei *Mantle of the Expert Drama Approach*: <https://www.mantleoftheexpert.com/>
- Alcuni video delle lezioni di Teatro sul canale di InSite's drama: [https://www.youtube.com/watch?v=FlemSYHBdmY&list=PLyTORC6pWlfuaPngMnF9p0gLYU4Rc\\_2ly](https://www.youtube.com/watch?v=FlemSYHBdmY&list=PLyTORC6pWlfuaPngMnF9p0gLYU4Rc_2ly)
- Una risorsa utile per i giochi di teatro: <https://dramaresource.com/drama-games/>
- Un'altra risorsa per i giochi di teatro: <https://www.dramatoolkit.co.uk/drama-games/>
- Una raccolta di giochi di improvvisazione: <http://www.learnimprov.com>
- Risorse di Teatro: <http://www.creativedrama.com>
- Risorse di Teatro: <http://www.thedramateacher.com>

### **II.5.2 Bibliografia**

- Un esempio per lo studio dell'approccio teatrale: Alan Perks and Jacqueline Porteous (2009) *AS Drama and Theatre Studies: The Essential Introduction for Edexcel*. Routledge, London.
- Jonothan Neelands's and Tony Good's *Structuring Drama Work* (1990, Cambridge University Press, Cambridge) può essere considerata la pubblicazione principe sul *conventions approach*.
- Un esempio di quello che è probabilmente il manuale più autorevole sulle tecniche teatrali usate per insegnare una lingua straniera: Maley, A., and Duff, A. (2005) *Drama Techniques*. Third Edition. Cambridge University Press, Cambridge

### **II.5.3 Altre letture raccomandate**

- Boal, Augusto (1985): *Theatre of the Oppressed*, New York: Theatre Communications Group
- Boal, Augusto (2002): *Games for Actors and Non-Actors*, London: Routledge
- Bolton, Gavin (1984): *Drama as Education. An argument for placing drama at the centre of the curriculum*, London: Longman
- Bolton, Gavin (1992): *New Perspectives on Classroom Drama*, Herts: Simon & Schuster Education
- Bolton, Gavin (1998): *Acting in Classroom Drama. A Critical Analysis*, Birmingham: UBC/Trentham Books
- Howell, Pamela and Heap, Brian S. (2001): *Planning Process Drama*, London: David Fulton
- Davis, David ed. (2010): *Gavin Bolton. The Essential Writings*, Stoke on Trent: Trentham Books
- Davis, David (2014): *Imagining the Real*, Stoke on Trent: Trentham Books

- Heathcote, Dorothy and Bolton, Gavin (1995): *Drama for Learning. Dorothy Heathcote's Mantle of the Expert Approach to Education*, Portsmouth, NH: Heinemann
- Heathcote, Dorothy and Bolton, Gavin (1999): *So you want to use role-play? A new approach in how to plan*, Stoke on Trent: Trentham Books
- Johnstone, Keith (1979): *Impro. Improvisation and the theatre*, New York: Theatre Arts Books
- Johnstone, Keith (1999): *Impro for storytellers*, New York: Theatre Arts Books
- Morgan, Norah and Saxton, Juliana (1987): *Teaching Drama. A mind of many wonders*, London: Hutchinson
- Neelands, Jonothan (1984): *Making Sense of Drama*, London: Heinemann
- Nicholson, Helen (2009): *Theatre and Education*, London: Palgrave – Macmillan
- O'Neill, Cecily (1995): *Drama Worlds. A framework for process drama*, Portsmouth: NH Heinemann
- O'Neill, Cecily ed. (2015): *Dorothy Heathcote on Education and Drama: Essential writings*, London: Routledge
- Prendergast, Monica and Saxton, Juliana eds. (2009): *Applied Theatre. International Case Studies and Challenges for Practice*, Bristol: Intellect Books
- Prentki, Tim and Preston, Sheila eds. (2008): *The Applied Theatre Reader*, London: Routledge
- Schonmann, Shifra ed. (2010): *Key Concepts in Theatre/Drama Education*, Rotterdam: Sense Publishers

# III Digital storytelling

**Autori:** Eduard Muntaner-Perich, Mariona Niell, Mariona Masgrau and Jordi Freixenet, University of Girona, Spain

**Traduttore:** Claudio Marrucci

## III.1 Introduzione alla teoria

**Digital storytelling.** è un termine relativamente nuovo che si riferisce alla realizzazione di storie che includono elementi multimediali come fotografie, video, suoni, testi e anche voci narranti. Questa metodologia ha trovato la sua strada in classe e in una serie di contesti.

Le storie digitali, spesso, si presentano in formati avvincenti ed emotivamente coinvolgenti e possono essere interattive. Il termine "narrazione digitale" può includere una gamma di narrazioni come storie basate sul web, storie interattive, ipertesti e giochi per computer.

La caratteristica più importante di una storia digitale sta nel superamento delle convenzioni tradizionali della narrazione, perché è in grado di combinare immagini fisse, immagini in movimento, suono e testo, oltre ad essere non lineare e interattiva. Le capacità espressive della tecnologia offrono un'ampia base da cui integrarsi.

### III.1.1 Digital Storytelling e educazione

Il Digital Storytelling è un potente strumento di apprendimento. Gli insegnanti possono utilizzarlo per introdurre progetti, argomenti o qualsiasi contenuto e consentire agli studenti di creare le proprie storie digitali e condividerle.

Gli insegnanti possono creare storie digitali per favorire le discussioni in classe, come set anticipatorio per un nuovo argomento, o per aiutare gli studenti ad acquisire una migliore comprensione dei concetti astratti. Queste storie possono diventare parte integrante di qualsiasi lezione.

Quando gli studenti creano le proprie storie digitali, si assumono la proprietà del materiale che stanno introducendo, analizzano e sintetizzano le informazioni ed esprimono i propri pensieri e idee. Tutto ciò supporta il pensiero ad un livello superiore.

Quando gli studenti partecipano alle molteplici fasi di progettazione, creazione e presentazione delle proprie storie digitali, sviluppano una serie di competenze, tra cui

- capacità di ricerca nel documentare la storia,
- capacità di scrittura durante lo sviluppo di una sceneggiatura,
- capacità organizzative di gestione del progetto entro tempi determinati.

Imparano la tecnologia attraverso l'uso di una varietà di strumenti, come fotocamere digitali e software multimediale, ambienti di codifica e capacità di presentazione una storia a un pubblico. Gli studenti acquisiscono anche capacità di intervista, competenze relazionali, di problem solving e di valutazione, imparando a ricevere e dare critiche costruttive. Lo storytelling digitale può essere affrontato come un lavoro collaborativo tra i team, perciò, i partecipanti sviluppano anche abilità di lavoro di squadra.

Basato sui principi **del costruttivismo** e del **gioco**, il digital storytelling

- aumenta l'entusiasmo di leggere e rileggere, e così facendo ci permette di elaborare e trovare storie
- migliora la capacità di ascoltare e di esprimersi pubblicamente
- consente agli studenti di proiettare ed esprimere emozioni, sentimenti e pensieri
- può essere utilizzato a qualsiasi età, dalla scuola materna all'università

- sviluppa empatia.

### III.1.2 Fondamenti teorici

Lo storytelling digitale non è un'idea nuova. Joe Lambert e Dana Atchley hanno contribuito a creare il **movimento del digital storytelling** alla fine degli anni '80 come co - fondatori del **Center for Digital Storytelling** (CDS), un'organizzazione di arti comunitarie senza scopo di lucro a Berkeley, in California. Dall'inizio degli anni '90, il CDS ha fornito formazione e assistenza a persone interessate a creare e condividere le proprie narrazioni personali. Il CDS è anche noto per lo sviluppo e la diffusione dei sette elementi dello storytelling digitale (Tabella 1).

**Table 1**  
**The Seven Elements of Digital Storytelling**

Center for Digital Storytelling's Seven Elements of Digital Storytelling	
1. Point of view	What is the main point of the story and what is the perspective of the author?
2. A dramatic question	A key question that keeps the viewer's attention and will be answered by the end of the story.
3. Emotional content	Serious issues that come alive in a personal and powerful way and connects the story to the audience.
4. The gift of your voice	A way to personalize the story to help the audience understand the context.
5. The power of the soundtrack	Music or other sounds that support and embellish the storyline.
6. Economy	Using just enough content to tell the story without overloading the viewer.
7. Pacing	The rhythm of the story and how slowly or quickly it progresses.

Come dice Bernard Robin, nei primi giorni del digital storytelling, Lambert è rimasto colpito dalla facilità con cui le persone comuni erano in grado di "raccontare la loro storia in un modo davvero potente in un lasso di tempo relativamente breve per una somma di denaro relativamente esigua". Avanti fino ad oggi si può vedere che la novità è che gli strumenti necessari per lo storytelling digitale - computer, fotocamere digitali, smartphone - sono diventati sempre più convenienti e accessibili. Inoltre, una serie di software sofisticati e poco costosi consentono anche agli utenti meno esperti di diventare produttori ed editori di media digitali su una scala che difficilmente si immaginava quando Atchley e Lambert iniziarono il loro lavoro. Stiamo attualmente assistendo a una crescita esponenziale nell'uso educativo dello storytelling digitale, anche per la convergenza tra tecnologie a prezzi accessibili e caratteristiche delle classi di oggi, come illustrato nella Figura 1.



**Figura 1.** La convergenza del digital storytelling nell'istruzione (Robin, 2008).

Il Digital Storytelling si collega perfettamente al **Costruzionismo**, secondo la teoria dell'apprendimento proposta da **Seymour Papert**, in cui i bambini usano la tecnologia come mezzo di espressione e costruiscono la conoscenza nelle loro menti mentre costruiscono qualcosa attraverso la tecnologia (un robot, una storia digitale, ecc.) .

Seguendo il modello proposto da Papert, **Mitch Resnick** propone una **spirale del pensiero creativo** (Figura 2) che si adatta perfettamente anche ai principi dello storytelling digitale, quando permettiamo agli studenti di creare collaborativamente le loro storie in modo giocoso.



Figura 2. Spirale del pensiero creativo (Resnick, 2007).

## III.2 Descrizione del metodo

Per descrivere il metodo ci concentreremo su uno strumento specifico: **Scratch**.



[Scratch](#) è un linguaggio di programmazione e una community online che semplifica la creazione di storie interattive, giochi e animazioni e ne permette la condivisione online. Quando bambini e ragazzi creano e condividono progetti con Scratch, imparano a pensare in modo creativo, a ragionare in modo sistematico e a lavorare in modo collaborativo, apprendendo anche importanti concetti matematici e computazionali. I bambini e ragazzi di tutto il mondo hanno condiviso più di 40 milioni di progetti sul sito web di Scratch, con decine di migliaia di nuovi progetti condivisi ogni giorno.

Scratch è stato progettato e sviluppato presso il **MIT Media Lab**, in un gruppo di ricerca chiamato [Lifelong Kindergarten](#). Lo strumento è progettato per i bambini (sebbene sia utilizzato anche da molti adulti).

I vantaggi di Scratch come strumento sono che:

- è online e gratuito, non è necessario installare alcun software speciale per iniziare a creare
- è multiplatforma e funziona su computer, tablet e telefoni cellulari
- è disponibile in molte lingue
- consente l'apprendimento intuitivo attraverso la scoperta e l'esplorazione
- può essere utilizzato per creare storie digitali, giochi, progetti artistici, simulazioni, ecc
- consente la condivisione e la miscelazione di creazioni tramite Internet
- dà accesso a una vasta comunità
- è facile per tutti iniziare a creare progetti, consente agli utenti con livello d'uso avanzato di creare progetti complessi e offre una vasta gamma di attività e punti focali per l'apprendimento
- consente la miscelazione di diversi media, digitali e anche tradizionali
- ha estensioni per giocare con la musica, dare voce ai personaggi (registrazione o sintesi vocale) e permette di collegare la storia sullo schermo con il mondo esterno (attraverso sensori, robot, ecc.).

### ***III.2.1 Obiettivi del metodo***

Scratch può essere utilizzato sia nell'istruzione primaria che in quella secondaria, ed esiste anche una versione chiamata Scratch Jr, ideale per la scuola dell'infanzia o per i bambini che non sanno ancora leggere.

Poiché è tradotto in più lingue, può essere utilizzato nelle scuole di Paesi diversi ed è particolarmente utile nelle classi multiculturali, dove diversi team possono programmare le loro storie in lingue diverse all'interno della stessa classe.

Sebbene il target principale dello strumento siano i bambini, anche gli insegnanti e le famiglie possono essere co-partecipanti e beneficiari.

### ***III.2.2 Applicazione in tutto il curriculum***

Scratch non è solo progettato come uno strumento per insegnare la programmazione, ma come un ambiente di programmazione da utilizzare in modo interdisciplinare. Non importa se siamo in un corso di lingua, di matematica, di arte o di scienze, Scratch ci permette di creare storie, giochi, progetti artistici, simulazioni e una lunga lista di progetti in cui le discipline sono mescolate e interconnesse.

Quando usiamo Scratch per il Digital Storytelling, gli studenti imparano una lingua (scrivendo la sceneggiatura e i dialoghi della storia), imparano l'arte (disegnano lo storyboard, i personaggi e gli sfondi), la tecnologia informatica (perché devono programmare l'animazione e i movimenti), la cittadinanza globale (perché interagiscono), ecc. Inoltre, sviluppano abilità legate al pensiero creativo, al pensiero critico, al lavoro di squadra, alla curiosità, all'empatia.

#### **Risorse e requisiti tecnologici**

Tutto ciò di cui abbiamo bisogno per utilizzare Scratch è un computer (o un tablet o un telefono cellulare) e una connessione Internet. Nel caso in cui non disponiamo di una connessione Internet, invece di utilizzare la versione online, possiamo utilizzare una versione scaricabile.

Per poter fare digital storytelling con Scratch è consigliabile (anche se non obbligatorio) disporre di materiali tradizionali come matite, pennarelli, carta, cartone, forbici, ecc. In questo modo possiamo creare personaggi e disegni da fotografare (o scansionare) e inserire in Scratch come personaggi o sfondi.

### ***III.2.3 Creazione di personaggi (sprite) e sfondi (sfondi)***

Di seguito descriveremo diversi modi per creare personaggi (sprite) e sfondi (fondali) con Scratch, dall'utilizzo diretto dell'editor digitale di Scratch, all'importazione di disegni realizzati con matite, pennarelli, cartoni e pennelli. Scopriremo anche come creare costumi, che ci permetteranno di "dare vita" ai personaggi. L'Editor di Scratch ha due modalità di funzionamento: vettoriale e bitmap. Per creare personaggi con l'editor utilizzeremo la modalità vettoriale che è più versatile e ci permette di creare disegni in modo più semplice. Useremo la modalità bitmap quando importiamo immagini e vogliamo modificarle. La modalità bitmap è la modalità in cui dipingi i pixel, ecco perché molte volte gli sprite creati con questa modalità hanno un aspetto pixelato.

## Scratch gallery e Scratch editor

Quando apri Scratch con un nuovo progetto, per impostazione predefinita appare uno sprite: il gatto Scratch (questo è il suo nome). Per creare un nuovo sprite, hai diverse opzioni.



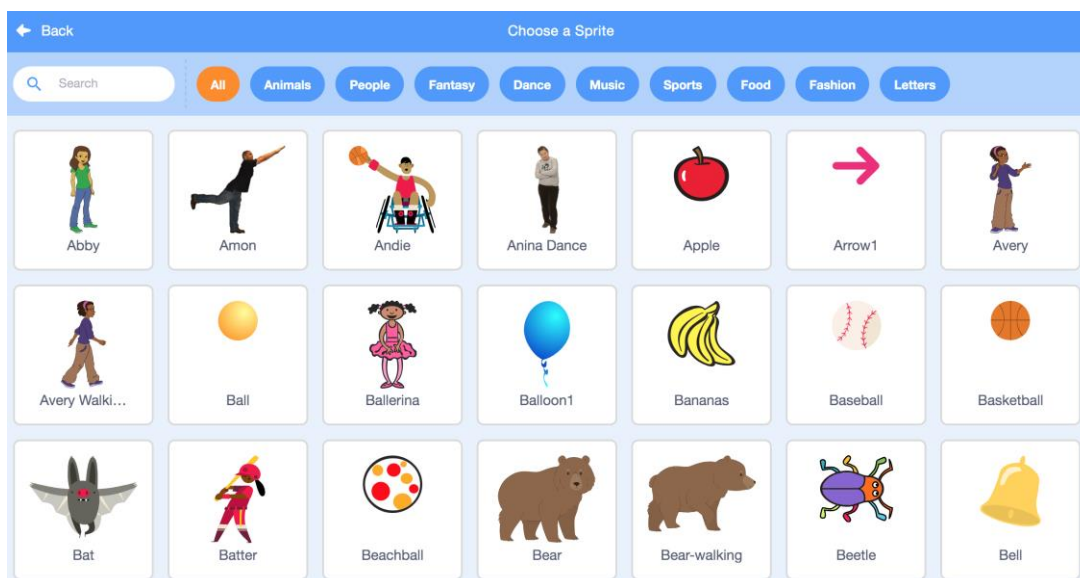
Click here to create a new sprite, and then:

This option, to choose one from the gallery

This option, to create one from digital editor

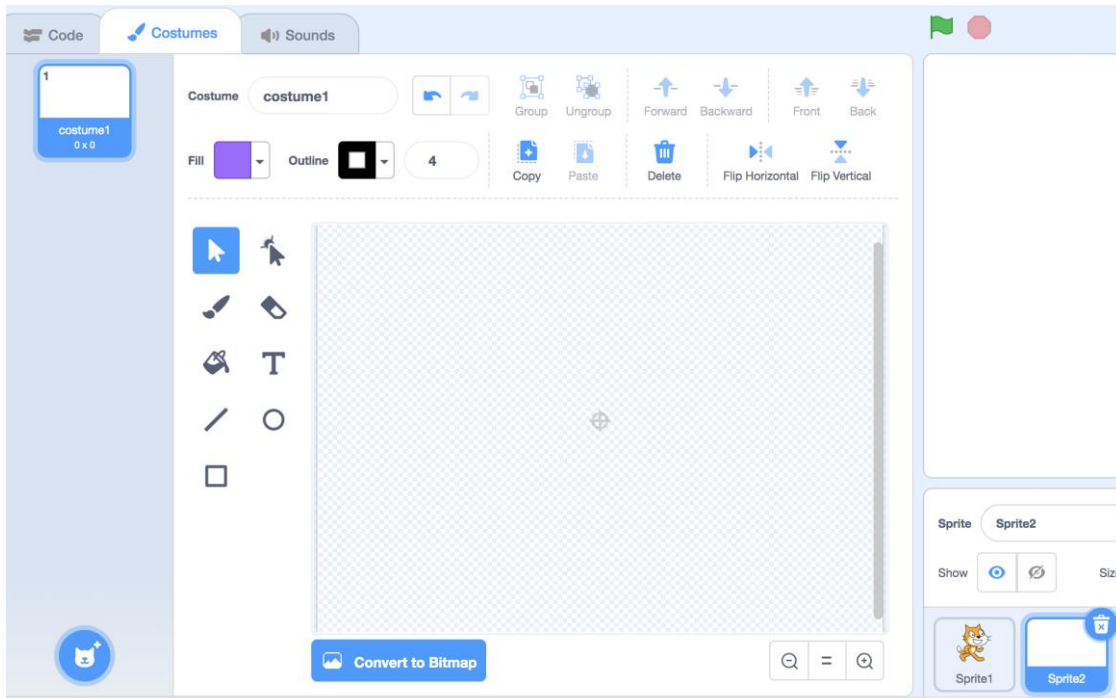
This option, to import one you created with paper

Il più semplice, scegliere uno sprite dalla galleria. Quando fai clic su questa opzione appare un menu con diverse possibilità: in alto ci sono alcune etichette per aiutarti a selezionare uno sprite. Ad esempio, se fai clic su "animali", verranno visualizzati solo tutti gli sprite che sono animali.

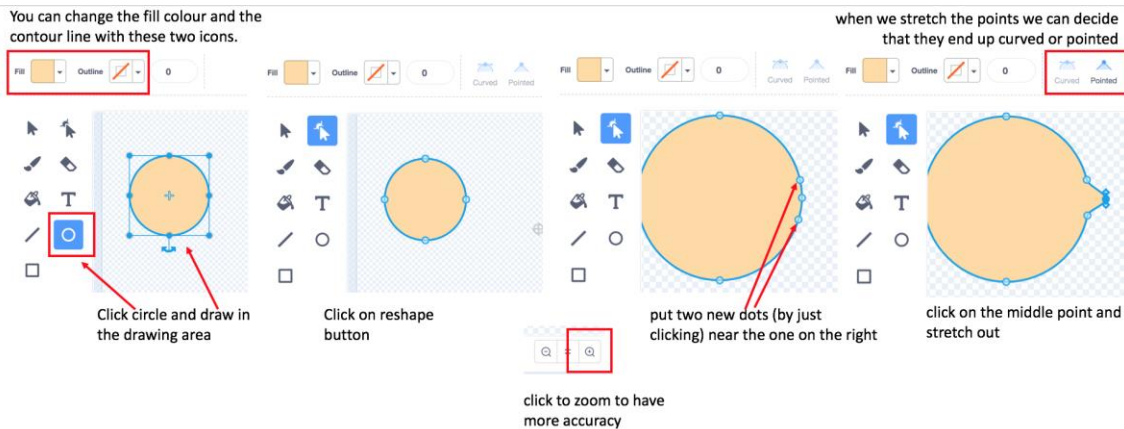


Ma se vogliamo creare il personaggio, Scratch ti aiuta in modo semplice. Cominciamo con l'opzione per disegnare il personaggio direttamente con l'editor grafico di Scratch. Per questa opzione, fare clic sull'icona del pennello (opzione di pittura) e la parte sinistra dello schermo diventerà l'editor grafico.

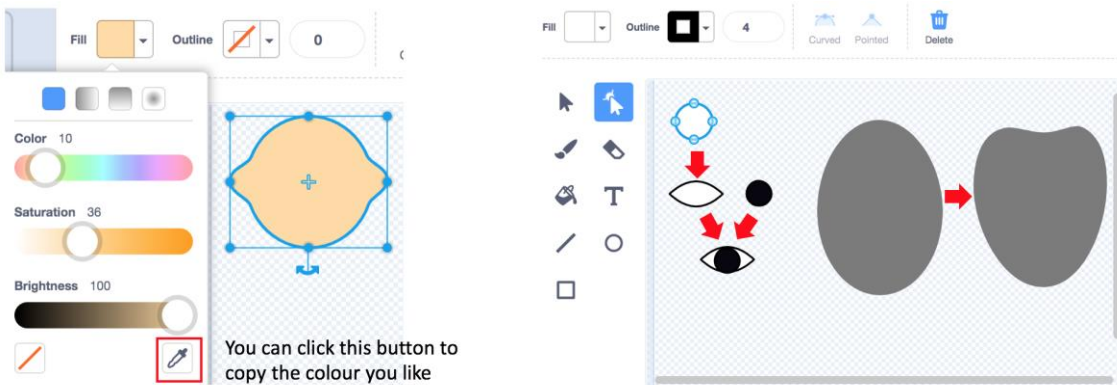




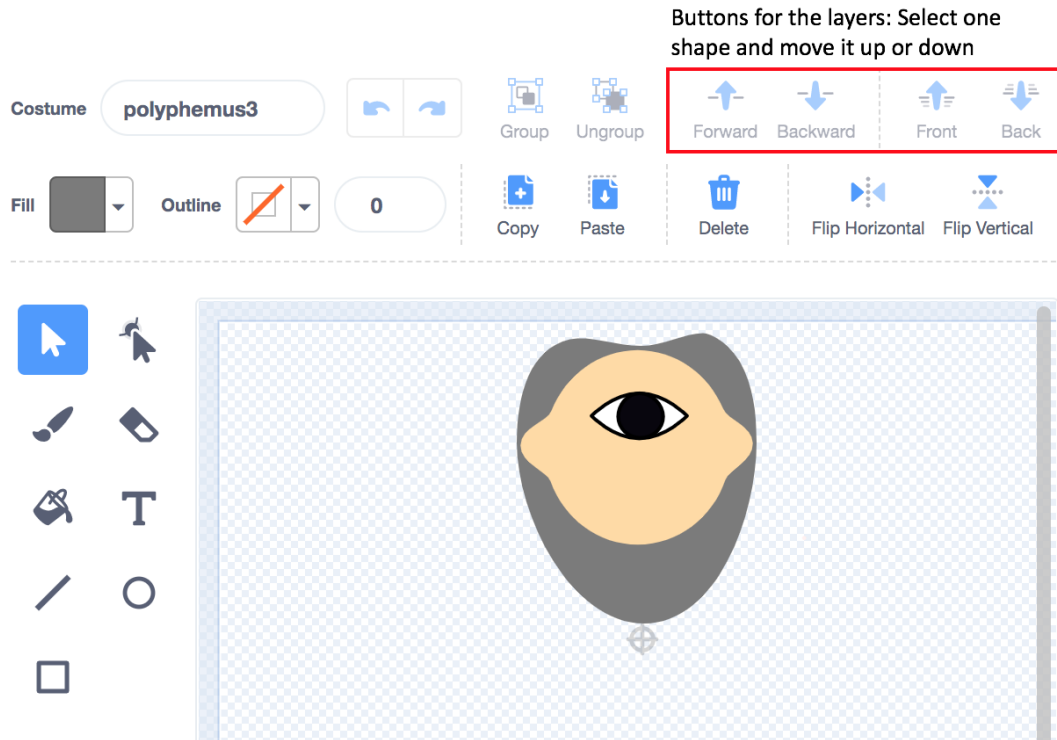
Cominciamo disegnando la faccia di Polifemo. Lo faremo passo dopo passo. Lavoreremo con i cerchi e li deformeremo per disegnare l'occhio, il viso e i capelli. Selezioniamo il cerchio e ne creiamo uno.



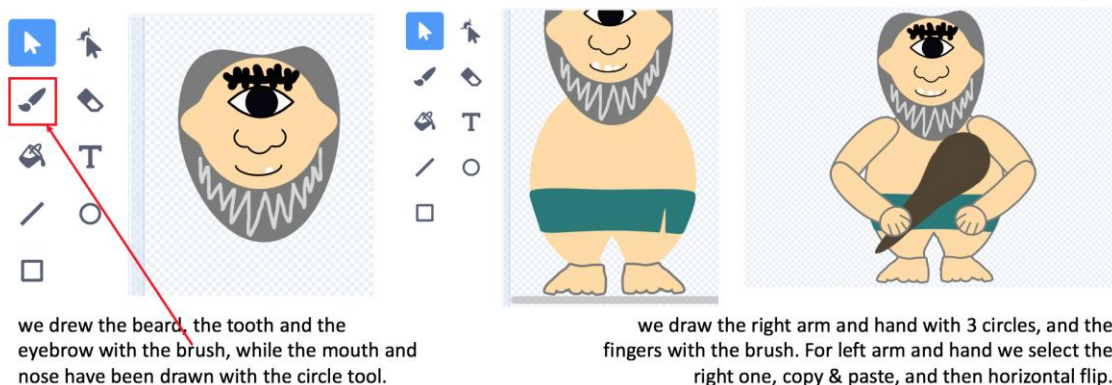
Ripetiamo lo stesso processo per l'altro lato. Possiamo selezionare il colore che ci piace di più selezionando la forma e cliccando sul colore di riempimento: gioca con le barre del colore, della saturazione e della luminosità. Seguendo un processo simile, abbiamo creato l'occhio e i capelli.



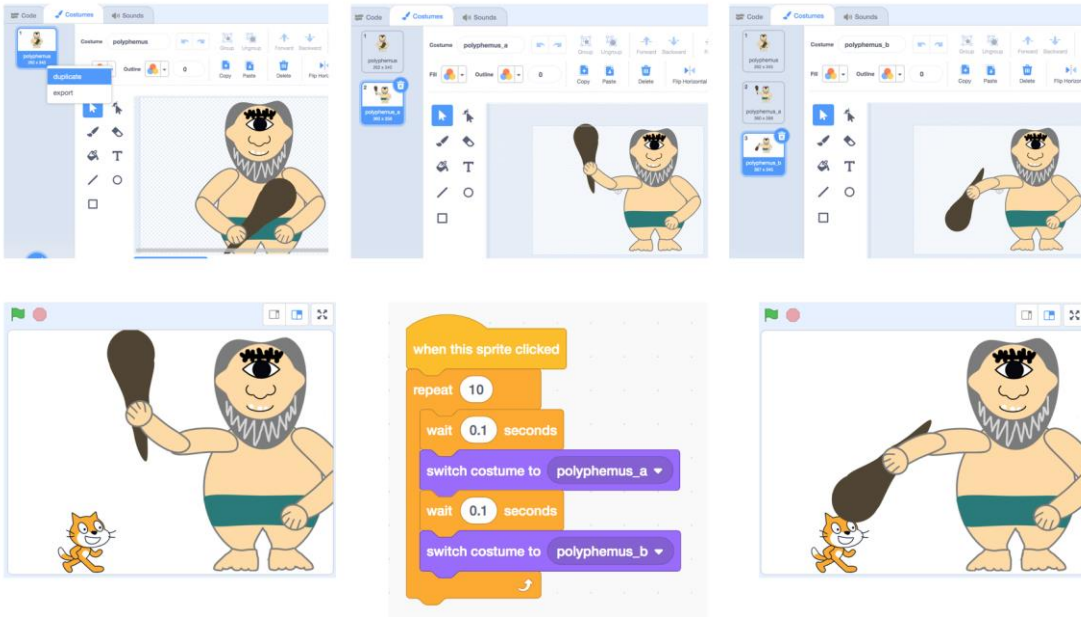
Selezionando le diverse forme, possiamo spostarle e posizionarle dove vogliamo. Con i pulsanti di livello, possiamo mettere ciascuna delle forme davanti o dietro le altre. Possiamo anche usare i pulsanti copia e incolla e capovolgere per ruotare e trasformare le forme. Possiamo selezionare diverse forme e raggrupparle con il pulsante gruppo. Ad esempio, l'occhio è composto da due forme, che possiamo raggruppare per renderlo più coerente.



Una volta che abbiamo una parte della testa, proseguiamo passo dopo passo con il resto del personaggio.

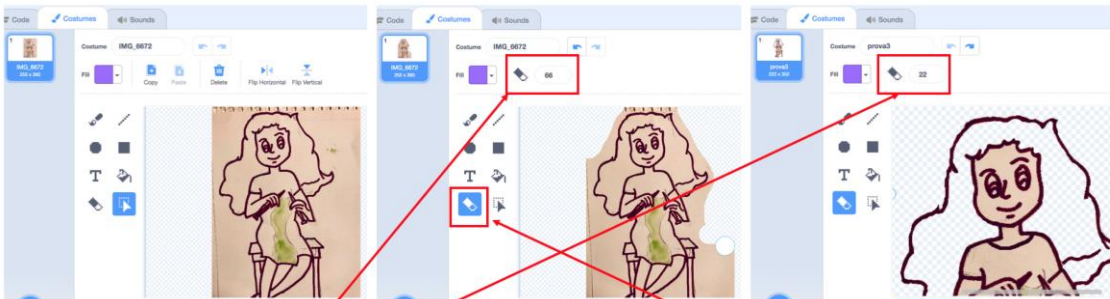


Ora daremo vita a un personaggio e per farlo introdurremo il concetto di "costume". È facile accedere al disegno finito e con il tasto destro, fare clic su duplicato e un nuovo vestito (un nuovo disegno) appare identico al precedente. Da qui possiamo modificare il disegno duplicato. Nel nostro progetto abbiamo facilmente creato due nuovi costumi per Polifemo. Ora nella parte del codice possiamo facilmente cambiare il costume allo sprite per farlo sembrare vivo.

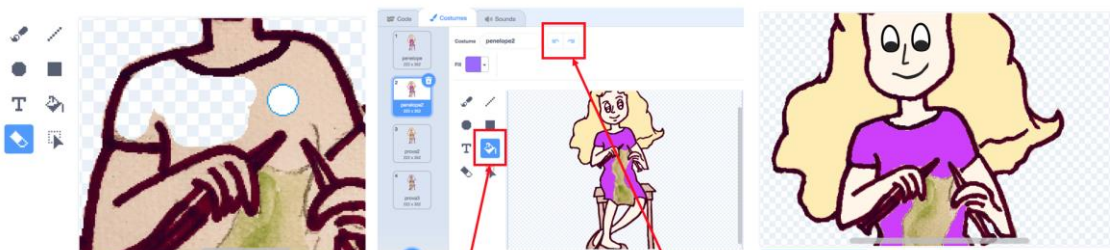


## Disegno a mano libera

Quello che racconteremo in questa sezione ci piace molto ed è il metodo che consigliamo per creare personaggi, perché è potente dal punto di vista pedagogico e crediamo che possa essere un'esperienza molto arricchente mescolare i media per creare sprite e scenari. In questa sezione ti spiegheremo come caricare in Scratch i personaggi che abbiamo creato su carta, sia con pennarelli, pennelli o con cartoni. Una volta creato il disegno, dobbiamo fotografarlo, quindi con l'opzione "Upload Sprite" incorporarlo come nuovo sprite nel progetto Scratch. Diamo un'occhiata a un esempio.

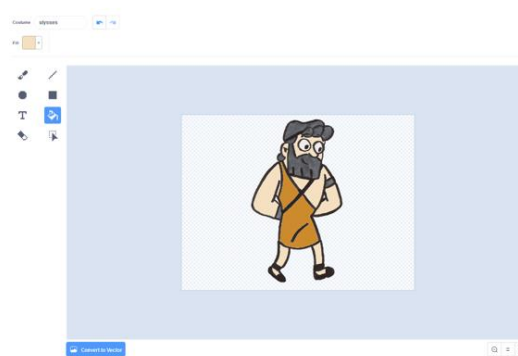
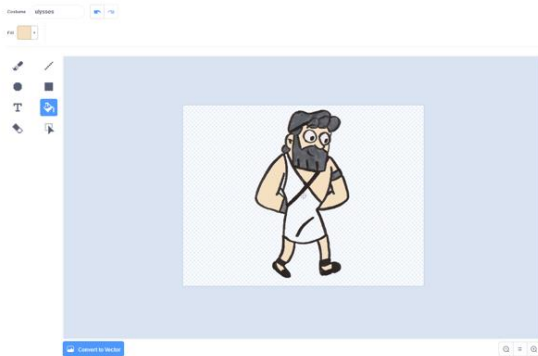


We first see the result of importing a drawing with markers. Then, we use the "eraser" tool, and initially we erase the background of the drawing, but also the inner parts. This process requires some technique, skill and a lot of patience. It's good to zoom in and change the "size of the eraser", to gradually refine the result.



The holes that we leave in the inner parts can be filled with the colour that we want. To do this we will use the "fill" tool. Don't worry, if something goes wrong, or we make a mistake, we have the "undo" and "redo" buttons, to correct what goes wrong. In this example we finally decided to erase Penelope's face, and draw with Scratch two new eyes, nose and mouth.

Un altro esempio con il personaggio di Ulisse



Creiamo il disegno su carta e pennarelli, carichiamo l'immagine su Scratch, cancelliamo lo sfondo e le parti interne e coloriamo con lo strumento di riempimento.

Possiamo anche creare costumi diversi per questi personaggi. Un modo è usare due immagini dello stesso personaggio: cioè realizzare due disegni con qualche variazione tra di loro. Un altro modo è manipolare digitalmente il disegno originale. Vale a dire: taglia, incolla, disegna, seleziona e sposta, cambia la bocca, muovi il braccio, incrocia le gambe, ecc. Lascia che gli studenti scoprano, inventino e provino diversi costumi.

La procedura per disegnare gli scenari è identica a quella dei personaggi. Possiamo selezionare uno sfondo da una galleria, crearne uno noi stessi con l'editor grafico di Scratch o importare la fotografia che vogliamo come sfondo. Nell'immagine seguente, lo sfondo è creato con i pennelli. L'unica cosa che abbiamo fatto è stata quella di espandere l'immagine: con lo strumento di selezione, selezioniamo una regione e poi la espandiamo per coprire l'intero scenario.



Come vediamo nella prima immagine, il nostro progetto può avere background differenti, e vedremo in seguito come passare da uno scenario all'altro.

### ***III.2.4 Muovere i personaggi***

Una volta che abbiamo creato i personaggi della storia (in Scratch li chiamiamo "sprite"), possiamo farli muovere sul palco. Scratch ci permette di muovere gli sprite in tutte le direzioni, possiamo anche farli girare, planare, ecc.

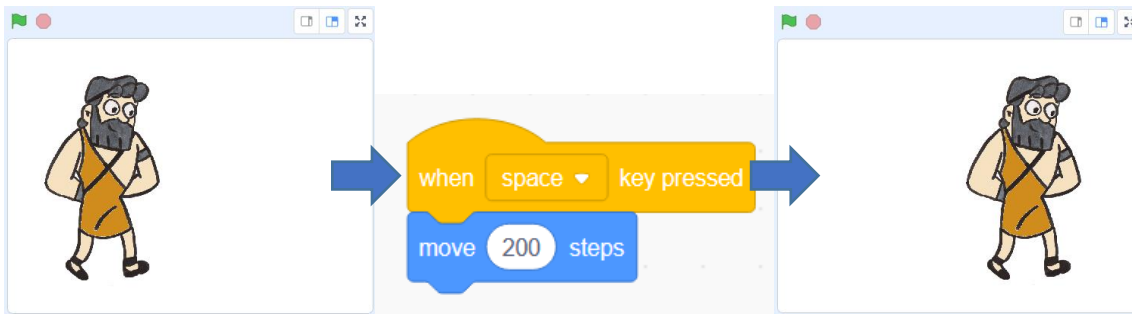
**Fai dei passi e ruota**

Le due istruzioni di movimento più basilari sono "fai" e "ruota". Sono nel menu di **Movimento** (menu blu).

L'istruzione "fai X passi" fa muovere il personaggio di X passi nella direzione verso cui punta lo sprite. I "passi" sono l'unità di misura della distanza in Scratch. Invece di parlare di millimetri o pixel, in Scratch si parla di "gradini".

Il tipo di movimento generato da questa istruzione è istantaneo. Lo sprite scompare dal punto in cui si trova e riappare X passi avanti.

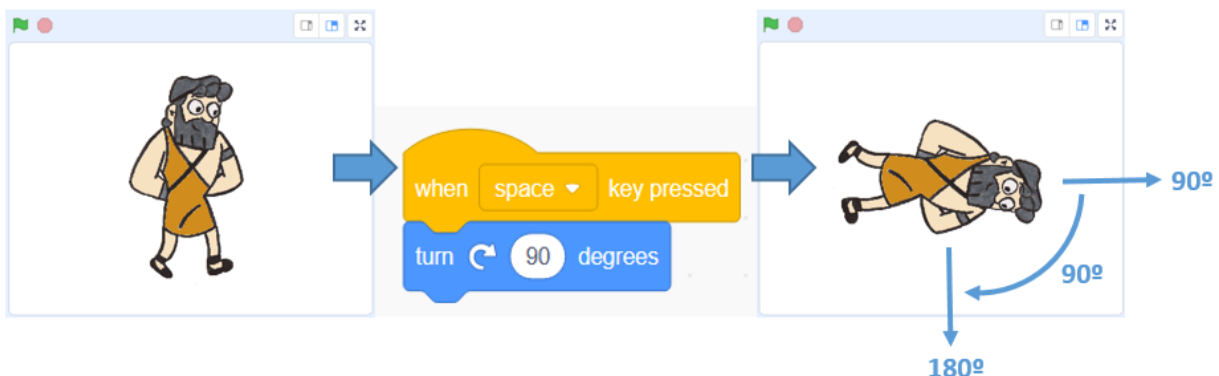
Nell'esempio seguente, vediamo l'effetto di spostare Ulisse di 200 passi in avanti.



Usiamo l'istruzione "ruota X gradi" per trasformare il nostro sprite. Ci sono due modi per farlo. C'è un'istruzione "svolta a destra" (in senso orario) e un'istruzione svolta a sinistra (in senso antiorario). Il valore che diamo a X dovrebbe essere un numero compreso tra 0 e 360.

C'è anche un'istruzione "punta in direzione X", che ci permette di far puntare il nostro sprite in una certa direzione. Non confondere queste istruzioni: "ruota" fa girare il personaggio di gradi desiderati, mentre "punta in direzione" fa sì che il personaggio si sposti verso la direzione che abbiamo deciso.

Nell'esempio seguente, Ulisse è rivolto a destra (ovvero punta a 90°). Se lo ruotiamo di 90° in senso orario, guarderà verso il basso (cioè, indicherà 180°).

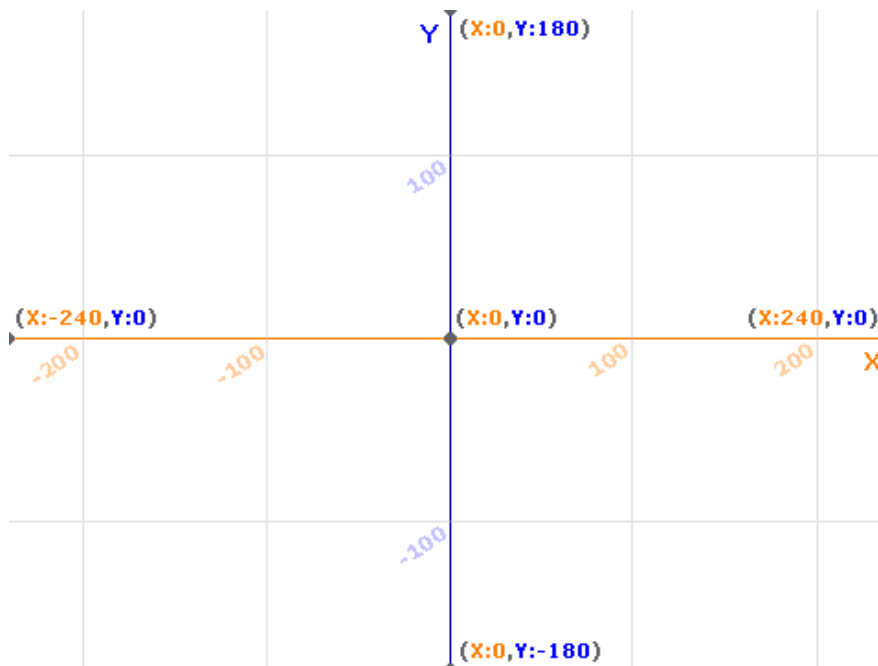


### Sistema di coordinate - Vai a / Scivola a

Il sistema di coordinate di Scratch utilizza 2 coordinate, "posizione X" e "posizione Y", per determinare la posizione di uno sprite sullo sfondo. Il valore "Posizione X" determina la posizione orizzontale dello sprite e il valore "Posizione Y" determina la posizione o l'altezza verticale. Lo stage è un rettangolo 480x360, in modo tale che: la posizione X può variare da 240 a -240, dove 240 è il più a destra può essere uno sprite e -240 è il più a sinistra, e la posizione Y può variare da 180 a -180, dove 180 è il punto più alto in cui il personaggio può essere posizionato e -180 è il più basso possibile.

Le coordinate sono, per convenzione, scritte come una coppia (X, Y): ad esempio, il centro dello schermo è (0, 0).

Nell'immagine sotto possiamo vedere questo sistema di coordinate.



Per posizionare il personaggio in una certa posizione (X, Y), ci sono fondamentalmente due istruzioni:

- Vai a (X, Y): questo pone il carattere nella posizione (X, Y) che decidiamo. Il movimento è immediato.
- Scivola T secondi su (X, Y): questo fa scorrere il carattere dal suo punto corrente al punto di destinazione (X, Y). Il movimento impiega i secondi che indichiamo in T.

L'istruzione "planata" è molto utile quando si creano storie animate, perché ci permette di muovere i personaggi con movimenti fluidi e precisi e di controllare la velocità.

### Mostra e nascondi

Il blocco "Mostra" si trova nel menu **Aspetto** (menu viola). Se lo sprite è nascosto, mostrerà lo sprite - se lo sprite è già visualizzato, non cambierà nulla. Il menù **Aspetto** è uno dei più semplici e più comunemente usati.

Il blocco "Nascondi" fa l'opposto. Se lo sprite viene mostrato, nasconderà lo sprite - se lo sprite è già nascosto, non succede nulla.

Queste due istruzioni sono molto utili per creare storie. In alcune scene abbiamo bisogno di alcuni personaggi, ma in altre no. Con "Mostra" e "Nascondi" possiamo farli apparire e scomparire ogni volta che vogliamo.

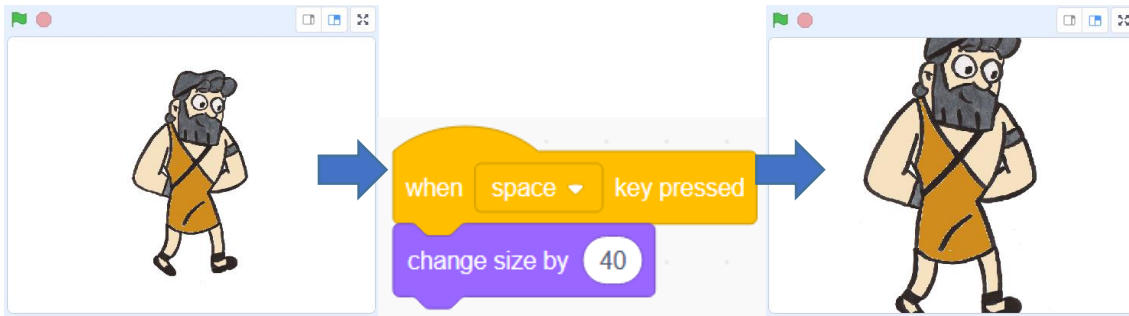
### Modifica della dimensione dei caratteri

La dimensione è un valore dato a tutti gli sprite. L'impostazione predefinita è 100% (lo sprite alla sua dimensione normale) ma può essere modificata con i blocchi di dimensione.

Il blocco "Cambia dimensione per X" è un blocco del menù **Aspetto**. Il blocco cambia la dimensione del suo sprite della quantità specificata. I valori di dimensione al di sotto della percentuale 100% rimpiccioliscono gli sprite, mentre i valori di dimensione sopra di essa li ingrandiscono.

C'è anche un blocco "Porta a dimensione X". Imposta la dimensione del suo sprite alla quantità specificata.

Nell'esempio seguente, Ulisse ha una dimensione di 80, e usando l'istruzione "Cambia dimensione" aumentiamo la sua dimensione di 40 punti, rendendo la dimensione dello sprite 120.



### Specificare le caratteristiche del personaggio

Abbiamo spiegato come spostare lo sprite, come farlo apparire e scomparire e come ridimensionarlo o ingrandirlo. Tutto questo per mezzo di istruzioni (menù) che utilizziamo all'interno del nostro programma.

Possiamo specificare le dimensioni, la posizione, la direzione e se è visibile o meno, utilizzando il pannello sotto allo sfondo/ area di azione. Questo di solito è usato per inizializzare i parametri dello sprite una volta creati. Ma poi, per cambiare le sue caratteristiche, durante la storia, dobbiamo farlo attraverso il menù di programmazione.



### III.2.5 Creare un dialogo tra due personaggi

Per creare un dialogo tra i personaggi, dobbiamo creare più di uno sprite e posizzarli in modo appropriato.

Ciascuno degli sprite deve essere programmato, cioè per ciascuno di essi è necessario creare la sequenza di frasi pronunciate e determinare esattamente quando le diranno.

Normalmente per programmare un dialogo, seguiremo una struttura come questa:

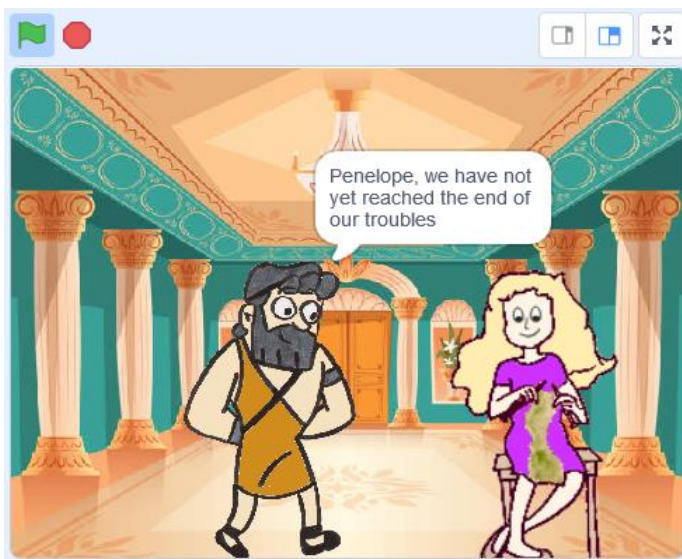
- Mettiamo i personaggi nelle loro posizioni ("Vai a").
- Li facciamo apparire ("Mostra").
- Li facciamo parlare e fare una pausa seguendo i testi che abbiamo preparato ("dire" e "aspettare").

### Sincronizzazione di un dialogo di testo

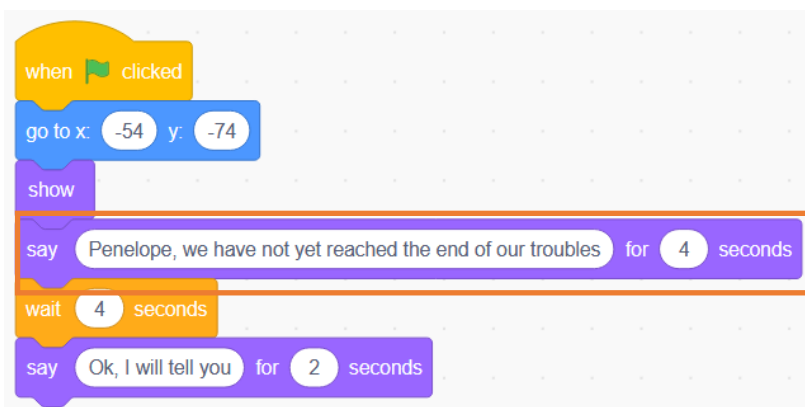
Tutti gli sprite che partecipano al dialogo agiranno contemporaneamente (i loro programmi verranno eseguiti in parallelo). Per farli funzionare in parallelo, tutti i caratteri devono iniziare con il menù **Controllo** (menu arancione), e poi con blocco con la bandiera verde per iniziare la scena programmata.

Per sincronizzare correttamente la finestra di dialogo e per assicurarci che le frasi dell'una e dell'altra non si sovrappongano, dobbiamo usare correttamente le istruzioni "Attendi". Se abbiamo due personaggi e uno di loro inizia a parlare con l'istruzione "Dire 'Ciao' per 3 secondi", l'altro deve aspettare con l'istruzione "Attendi 3 secondi". E così via. Il blocco "Dire" si trova nel menu **Aspetto** (menù viola) e il blocco "Attendi" si trova nel menu di **Controllo** (menù giallo).

Di seguito un esempio di programmazione del dialogo tra Ulisse e Penelope:



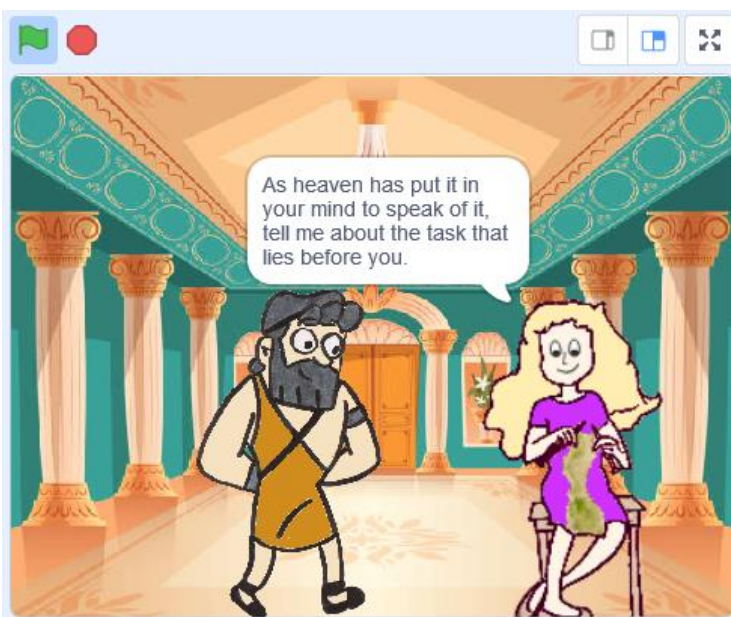
Ulisse:





Penelope:

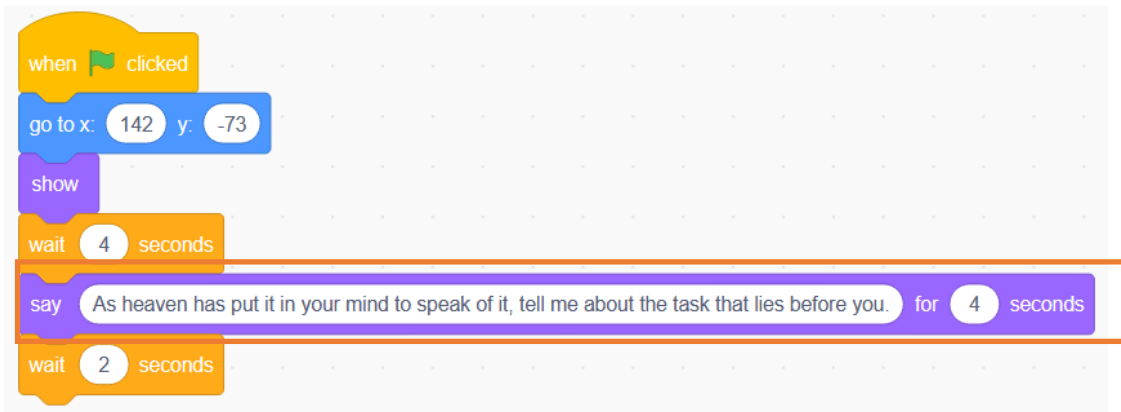
```
when clicked
go to x: 142 y: -73
show
wait 4 seconds
say "As heaven has put it in your mind to speak of it, tell me about the task that lies before you." for 4 seconds
wait 2 seconds
```



Ulisse:

```
when clicked
go to x: -54 y: -74
show
say "Penelope, we have not yet reached the end of our troubles" for 4 seconds
wait 4 seconds
say "Ok, I will tell you" for 2 seconds
```

Penelope:



### **Estensione "DA TESTO A VOCE"**

Scratch ha l'estensione "Da Testo a voce", costituito da tre blocchi/opzioni ("Pronuncia", "Usa voce", "Usa lingua") e consente ai progetti che lo utilizzano di produrre un parlato sintetizzato. Il servizio è fornito da Amazon Web Services.

Per prima cosa dobbiamo premere il pulsante "Aggiungi estensione" (pulsante blu nell'angolo in basso a sinistra). Quindi scegli estensione "Da testo a voce". Dopodiché avremo un nuovo menù di tre blocchi/opzioni, contenente a loro volta altri nuovi blocchi/opzioni..

Al blocco "Usa voce" è possibile selezionare ben 5 voci differenti

**Contralto:** voce femminile standard .

**Tenore:** voce maschile standard.

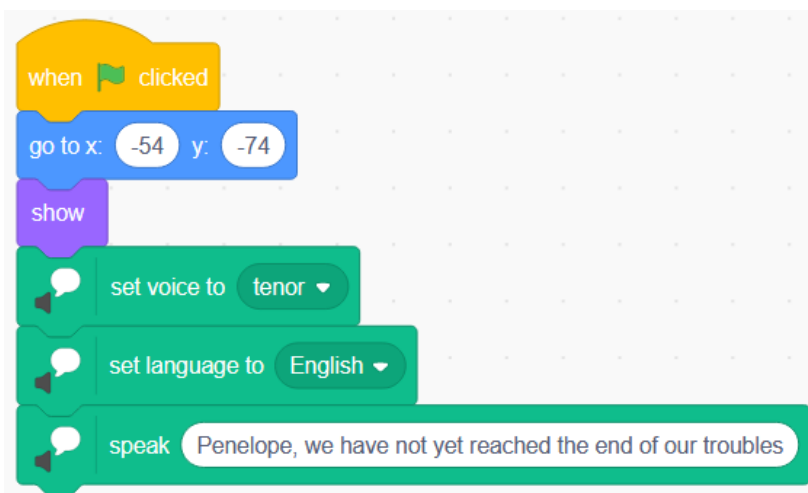
**Stridula:** voce femminile acuta.

**Voce da gigante:** profonda voce maschile.

**Voce da gattino:** dice ripetutamente "miao".

Lingue supportate: arabo, cinese (mandarino), danese, olandese, francese, tedesco, hindi, islandese, italiano, giapponese, coreano, norvegese, polacco, portoghese (brasiliiano), portoghese (europeo), rumeno, russo, spagnolo (europeo) , spagnolo (latino-americano), svedese, turco e gallese

Nell'esempio seguente, Ulisse dice a Penelope la stessa frase dell'esempio precedente, ma ora usa la sintesi vocale.

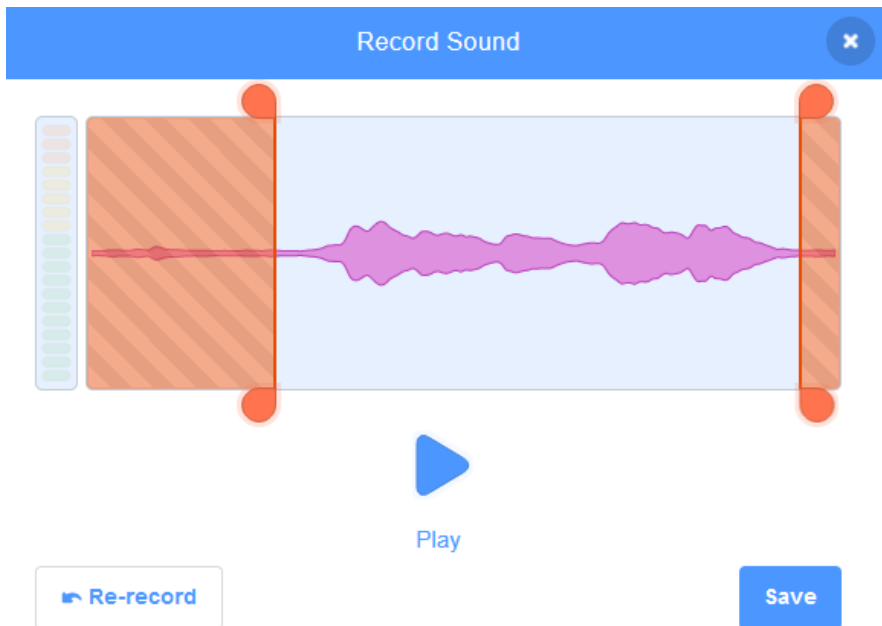


## Registrare le nostre voci

Il Sound Editor in Scratch consente a un utente di modificare e remixare i suoni. Possiamo importare ed esportare suoni e musica e modificarli. C'è anche una libreria con suoni predefiniti.

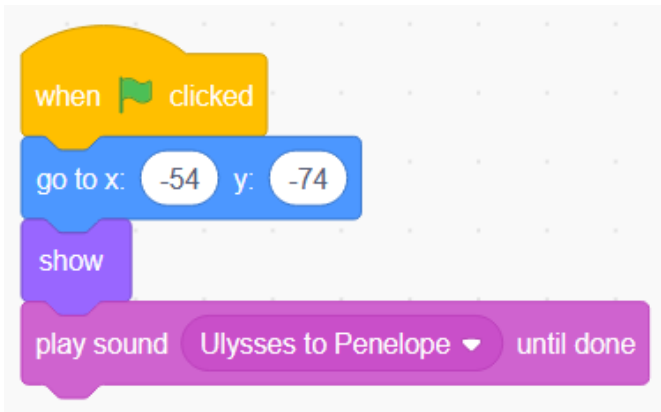
Per farlo, dobbiamo andare alla sezione "Suoni", quindi "Scegli un suono / Registra" (pulsante in basso a destra), e saremo in grado di utilizzare il nostro microfono (Scratch chiederà il permesso di usarlo) per registrare i suoni o le proprie voci.

Ecco come appare un suono registrato:



Quindi possiamo modificare il suono:





### III.2.6 Creazione di una storia (come sequenza di scene)

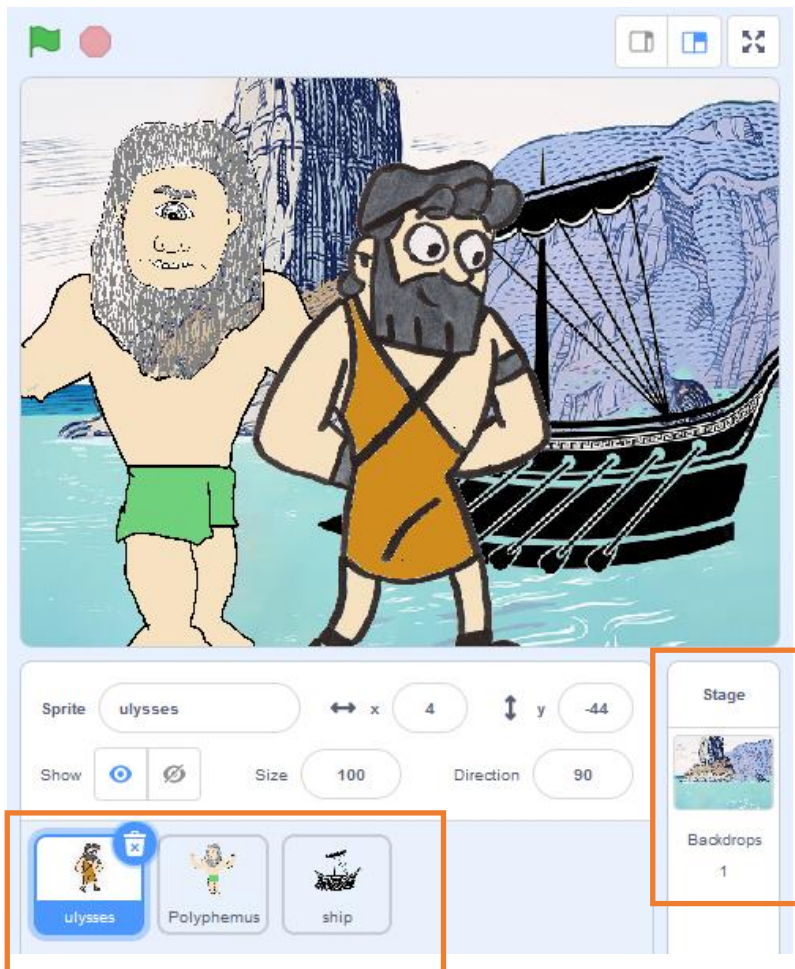
Ora è possibile iniziare a creare storie animate con Scratch. Nella sezione 6, vedremo diverse dinamiche per pensare e immaginare in modo collaborativo la storia, i suoi personaggi, gli scenari, ecc.

In primis, ci concentreremo su come creare diverse scene e su come passare da una scena all'altra.

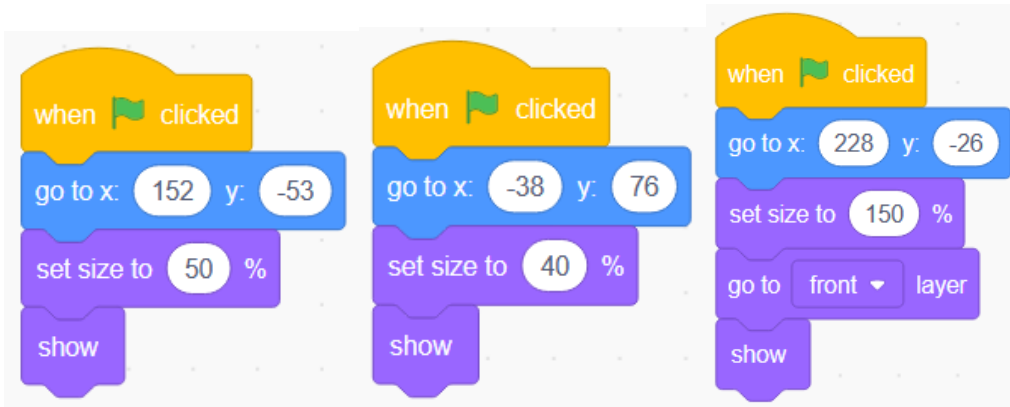
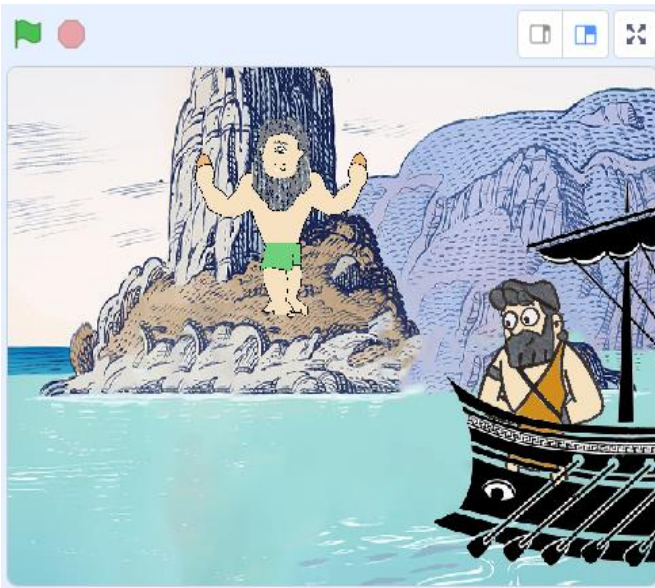
#### Creare una scena

Normalmente in una scena ci sono dei personaggi che compaiono in una posizione iniziale, iniziano a muoversi e parlano tra loro, vanno in alcune posizioni finali e scompaiono. A questo punto sappiamo già come fare tutte queste azioni. Vediamo con un esempio come costruire una scena.

Iniziamo ad aggiungere tutti gli sprite e gli sfondi richiesti per la scena. In questo caso, aggiungiamo gli sprite (Ulisse, Polifemo e la nave) e uno sfondo (l'isola).



Usando il mouse, scegliamo il punto di partenza dei nostri personaggi, scegliamo la taglia e li facciamo apparire:



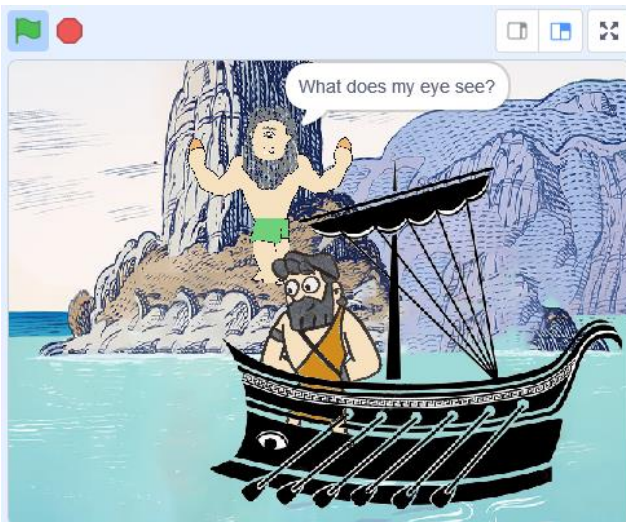
Ulisse

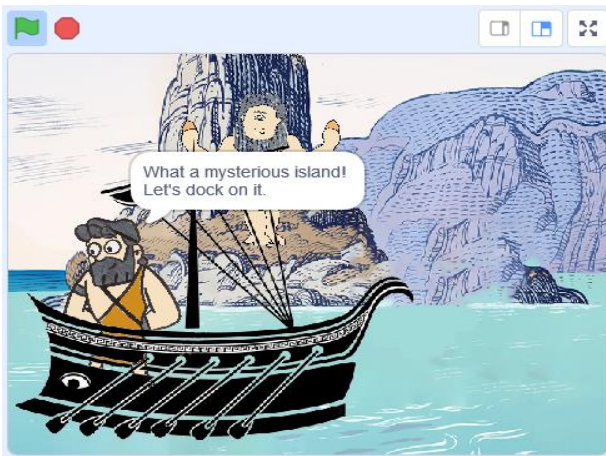
Polifemo

Nave

Per far sì che Ulisse sia all'interno della nave, abbiamo utilizzato il blocco "vai al livello anteriore" per inviare la nave al primo livello e creare così l'effetto desiderato.

Quindi, li facciamo muovere, parlare ed eseguire tutte le azioni necessarie per la scena:





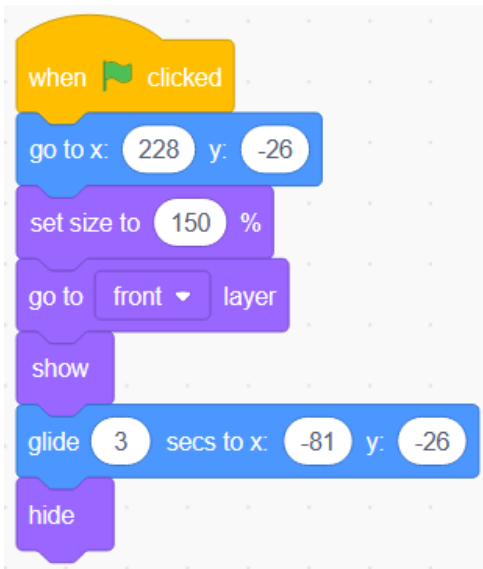
Ulisse:

```
when green flag clicked
  go to x: 152 y: -53
  set size to 50 %
  show
  glide 3 secs to x: -150 y: -53
  say What a mysterious island! Let's dock on it. for 2 seconds
  hide
```

Polifemo:

```
when green flag clicked
  go to x: -38 y: 76
  set size to 40 %
  go to back layer
  show
  wait 1 seconds
  say What does my eye see? for 2 seconds
```

Nave:



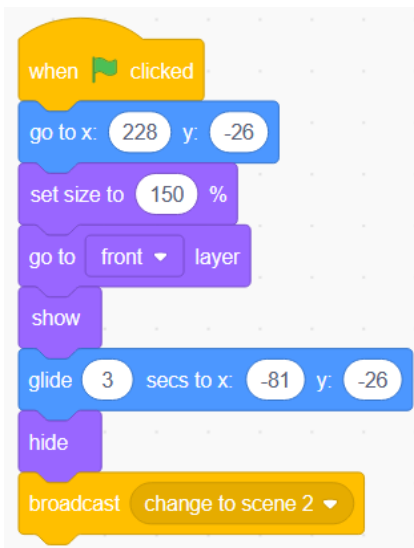
### Transizione alla scena successiva

Per passare alla scena successiva, tutto deve essere sincronizzato molto bene. Ci sono diversi modi per farlo, e i due più comuni sono questi:

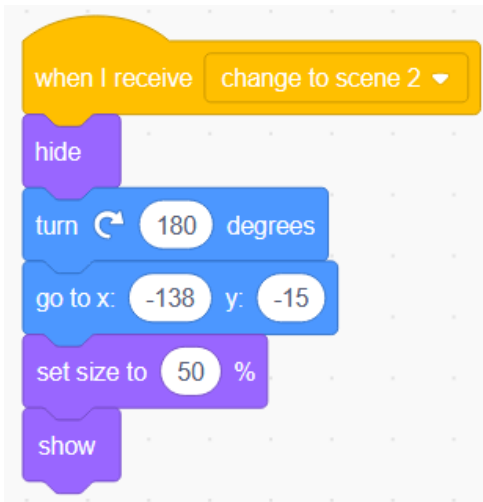
- **Sincronizza in base al tempo:** la stessa cosa che abbiamo fatto per sincronizzare il dialogo. Ogni personaggio deve controllare il tempo trascorso e sapere esattamente quando apportare la modifica.
- **Sincronizzazione con i messaggi:** i personaggi possono scambiarsi messaggi. Può esserci un "leader" che recita un messaggio ogni volta che la scena deve essere cambiata.

Di seguito un esempio per spiegare quest'ultima modalità.

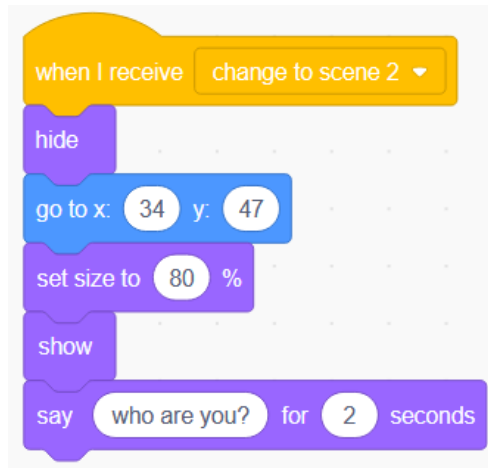
Nel nostro esempio, Ulisse è il leader e alla fine della programmazione del codice relativo al personaggio Ulisse, usiamo il blocco "Invia a tutti" (menù giallo -**Situazioni**) per inviare un messaggio al resto degli sprite e allo sfondo. In questo caso il messaggio è "passa alla scena 2".



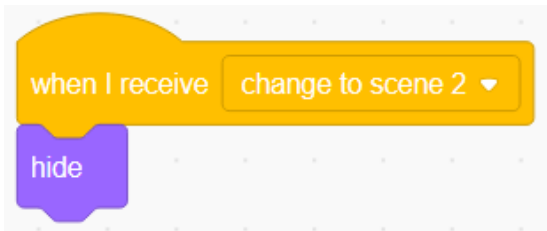
Ora, tutti gli sprite e lo sfondo possono usare il blocco "Quando ricevo (cambio alla scena 2)" per controllare cosa succede nella nuova scena. Questi sono gli script per i nostri 3 sprite e lo sfondo:



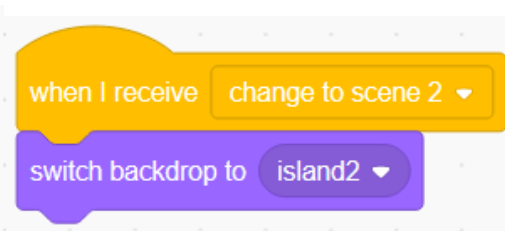
Ulisse



Polifemo

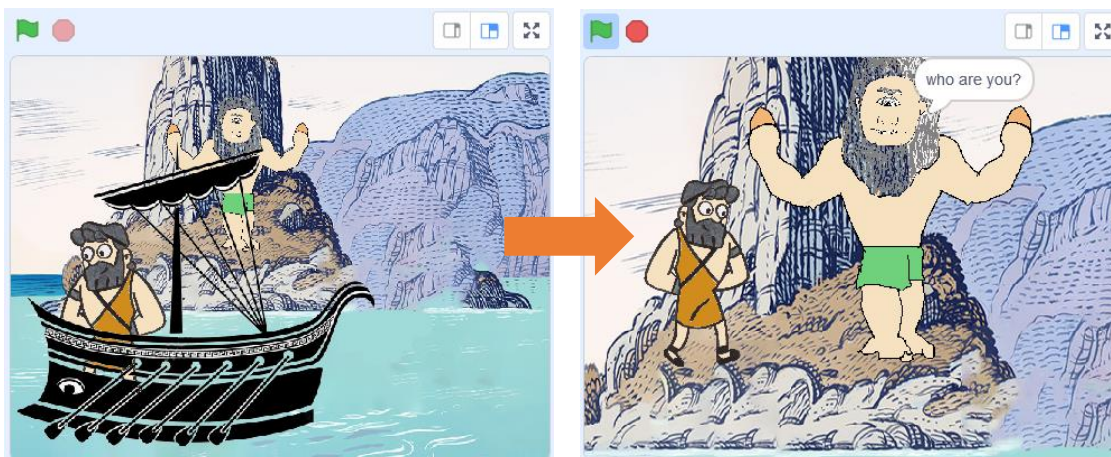


Nave



Sfondo

Quando iniziamo una nuova scena dobbiamo decidere per ogni personaggio se sarà visibile o meno, quale posizione iniziale manterrà, le sue dimensioni, e poi dobbiamo programmarlo per muoversi e / o parlare. Abbiamo anche girato Ulisse di 180 ° per affrontare i Ciclopi. Notate che l'unica cosa che fa la nave è nascondersi, perché non ne abbiamo più bisogno.



Scene 1

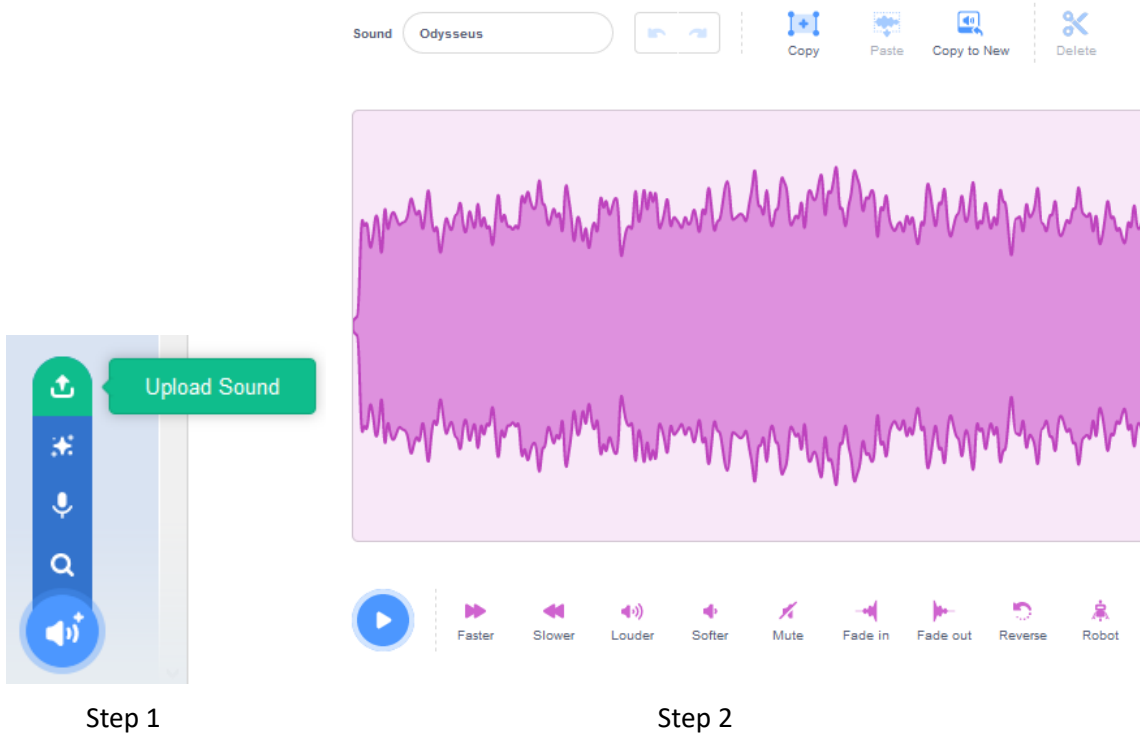
Scene 2

### Aggiunta di musica di sottofondo ed effetti sonori

In Scratch possiamo utilizzare la libreria dei suoni, possiamo creare suoni e musica con la Music Extension (estensione in basso a destra), oppure possiamo importare file musicali (mp3).

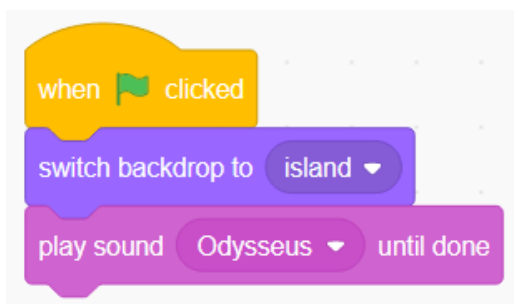
Di seguito, si spiegherà come importare una canzone e come usarla come suono di sottofondo per la nostra storia.





Step 1

Step 2



Step 3

Nell'esempio abbiamo utilizzato il blocco "Riproduci suono" dal blocco **Suono** (menù rosa della barra laterale a destra) all'interno degli script che controllano lo stage, ma potrebbe anche essere inserito in uno qualsiasi degli script sprite.

### ***III.2.7 Possibili problemi***

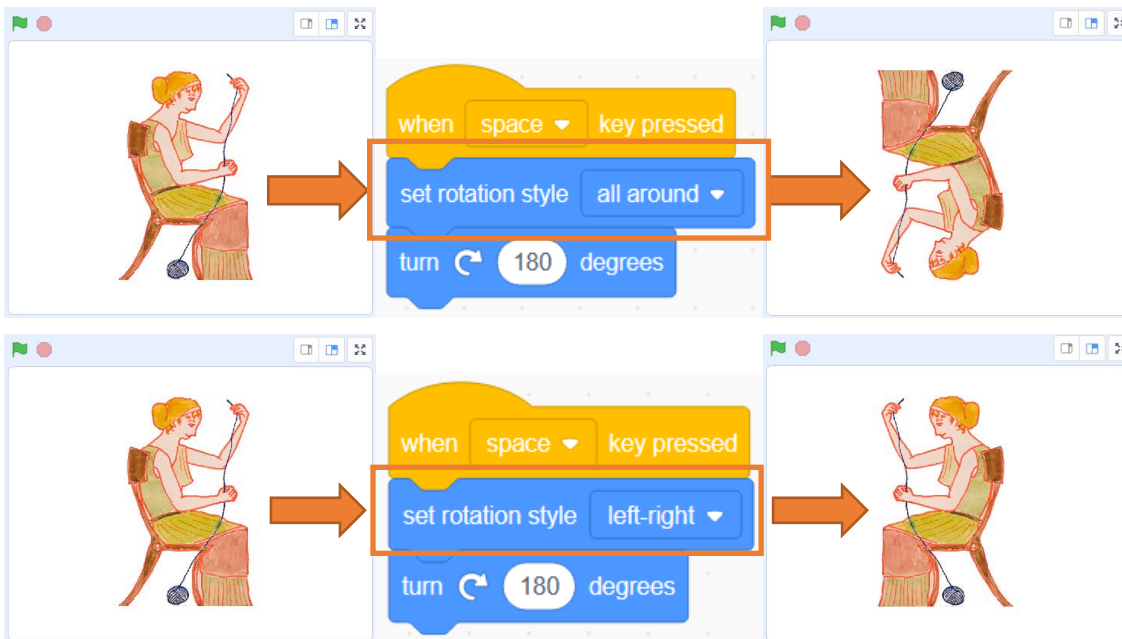
Ci sono alcuni problemi molto comuni, che sorgono frequentemente quando impariamo a creare storie con Scratch. In questa sezione, rispondiamo ad alcune delle più ripetute.

#### **Stile di rotazione**

Spesso, abbiamo bisogno che il nostro personaggio si volti e guardi dall'altra parte. Se usiamo l'istruzione "ruota" può succedere che lo sprite sia capovolto, e questo non è l'effetto che volevamo.

Possiamo cambiare il modo in cui giriamo utilizzando un blocco chiamato "Usa stile rotazione" (menu di movimento).

Nel prossimo esempio vedremo la differenza tra la svolta utilizzando lo stile sinistro-destro e lo stile completo



### Dov'è lo Sprite?

A volte raccontiamo la nostra storia e tutto procede senza intoppi, ma quando la ricominciamo, i personaggi non si fanno vedere. Questo perché quando la storia finisce, li abbiamo lasciati nascosti (con il blocco "Nascondi"), e quindi quando inizia la storia dobbiamo ricordarci di mostrarli (con blocco "mostra").

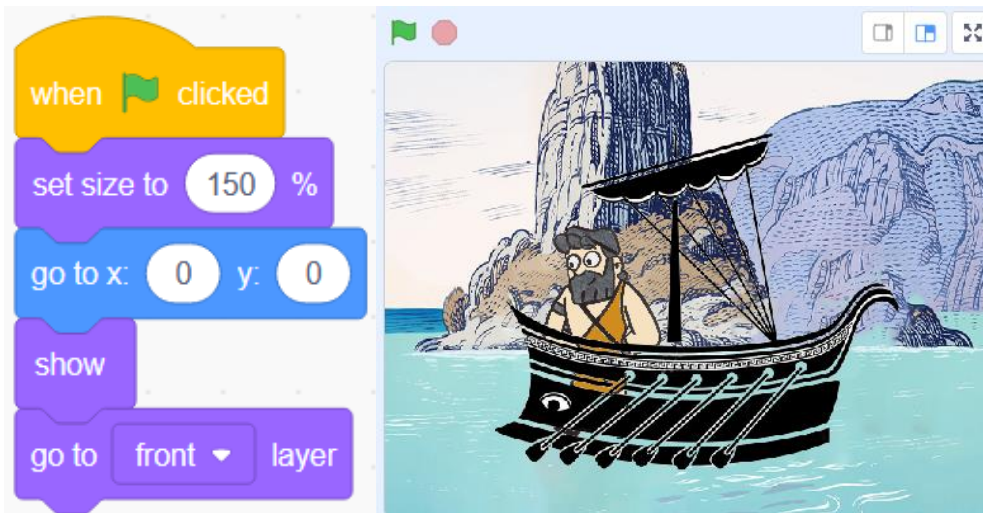
In effetti, questo commento è utile per iniziare la storia e per iniziare una scena. Dobbiamo sempre mettere i nostri personaggi nelle loro posizioni iniziali e poi mostrarli.

### Strati

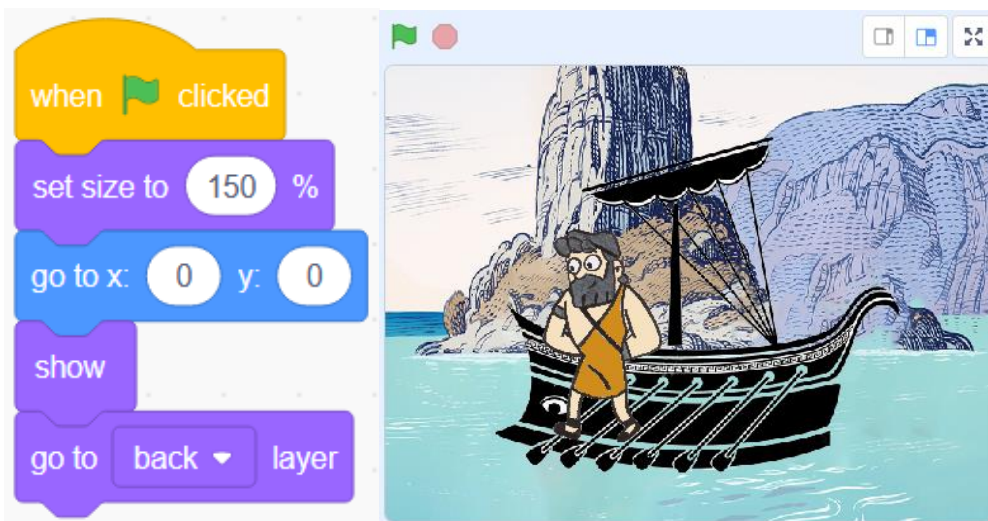
In Scratch, gli Sprite sono organizzati in livelli. Quindi, quando si incrociano, ce n'è sempre uno di fronte all'altro.

A volte nelle storie abbiamo bisogno di mettere un personaggio davanti all'altro. Per fare questo usiamo l'istruzione "Vai in (primo / secondo) piano".

Nell'esempio seguente vediamo la differenza tra avere la nave in primo o in secondo piano. Ci interessa averla in primo piano, infatti in questo modo l'effetto è che Ulisse sia dentro la nave.



Nave in primo piano



Nave in secondo piano.

### III.2.8 Rendere la storia collaborativa

Come si decide assieme una storia / un argomento in generale?

Nel creare una storia, l'insegnante deve dedicare un po' di tempo a ciascuna delle fasi di pianificazione, composizione e revisione.

#### Storytelling: creative process



Nella pianificazione, le idee vengono generate, selezionate e organizzate: è così che nasce la storia. La composizione è la fase in cui la pianificazione assume una forma retorica o digitale, attraverso la scrittura lineare o la programmazione. La revisione è il processo finale in cui la creazione viene rivista per garantire che il prodotto finale rifletta l'idea iniziale e che gli elementi narrativi funzionino (nessun problema lasciato al caso, nessun personaggio poco sviluppato, ecc.).

Questa sezione si basa sulla pianificazione: la fase in cui deve svolgersi il processo creativo, ovvero l'invenzione della storia. Questa fase non può essere ridotta o omessa: ha bisogno di tempo e risorse perché le idee prendano forma; ciò consentirà agli studenti di concentrarsi sulle richieste e sulle risorse dello storytelling digitale durante le fasi successive. Nella pianificazione l'insegnante deve mettere a disposizione degli studenti risorse e strategie in modo che le idee fluiscano. E queste strategie devono essere diversificate nel corso dell'anno, in ogni attività che viene svolta. Ecco alcuni suggerimenti:

**1. Documentarsi:** una storia intensa può emergere dalla realtà. A volte dobbiamo solo leggere il giornale o ascoltare le notizie per trovare trame avvincenti. Ad esempio, la cronaca può essere utilizzata per costruire racconti in cui il caso o la sfortuna hanno grande importanza; la terza pagina, quella delle notizie culturali, può essere usata come base di uno storytelling informativo; la sezione delle interviste può aiutarci a costruire brevi biografie ...

**2. Documentarsi per rivivere ed entrare in empatia:** ci sono notizie molto toccanti che dovrebbero colpirci, anche se a volte non lo fanno. Queste notizie possono diventare una trama letteraria se la spieghiamo con risorse adeguate, diverse dal giornalismo, o se cambiamo la prospettiva. Ad esempio, un titolo come "Detenuti 11 occupanti di una barcone arrivati ieri sulla costa di Ibiza" può diventare una storia o una scena se diamo nomi e volti a queste undici persone (o almeno a tre di loro), pensiamo cosa li ha portati a salire a bordo, immaginate se si conoscevano o meno prima di iniziare il viaggio e che tipo di rapporto hanno instaurato mentre navigavano tra le onde e la paura.

**3. Controllo delle versioni:** rifacimento o adattamento di storie classiche, miti, fiabe, da nuove prospettive, altri punti di vista ...

**4. Co-creazione:** si può sviluppare una storia insieme ad altri studenti, condividendo idee e diversi punti di vista; far crescere le idee attraverso l'interazione e il dialogo tra i partecipanti, utilizzando la tecnica del brainstorming.

Lo scopo dell'insegnante deve essere quello di far sì che gli studenti siano in grado di trasformare buone idee in buone storie: per questo, è necessario aiutarli a ibridare tutti i contributi, a cucire tutti i fili. Gli studenti devono anche tenere presente che la maggior parte delle storie ha un'introduzione, un conflitto e una risoluzione. Gli studenti possono decidere di non seguire questo schema narrativo e scegliere altre opzioni: realizzare una scena, un ritratto ... dove un conflitto o una risoluzione potrebbero non essere necessari. Ma gli insegnanti devono assicurarsi che gli studenti facciano la scelta accuratamente, e non finiscono per costruire storie incomplete o incomprensibili.



Se, ad esempio, gli studenti creano un gran numero di personaggi, l'insegnante dovrebbe chiedere loro quale ruolo giocheranno nella storia; è necessario calare i personaggi nella trama, dare loro una missione, se qualcuno di loro sicuramente non ha un proprio profilo l'insegnante deve suggerire che può essere eliso o

trasformato. Se alcuni dei conflitti suggeriti nell'introduzione sono rimasti aperti alla risoluzione, non sono stati menzionati di nuovo, l'insegnante deve ricordare agli studenti che dovrebbero essere affrontati.

### **Co-creazione**

la co-creazione attraverso il brainstorming è un'opzione scontata, poiché la conversazione favorisce la creatività; un'idea porta a una nuova idea in un processo iterativo. A volte, però, serve una scintilla per focalizzare la fantasia e la creatività degli studenti verso nuovi scenari, nuovi conflitti o nuovi personaggi, per aiutarli ad essere originali, innovativi. In questi casi può essere molto utile la *Grammatica della fantasia* di Gianni Rodari. Questo lavoro, tradotto in quasi tutte le lingue europee, è oggi un classico nella didattica della creatività: propone una quarantina di tecniche spiegate in dettaglio e con esempi per stimolare la fantasia, in modo che bambini e adolescenti siano in grado di generare nuove storie dirompenti. Rodari ricorre spesso allo *straneamento*, che consiste nel rompere associazioni logiche di pensiero e generare nuove connessioni, ponendo lo studente in situazioni insolite. Ciò si ottiene creando coppie insolite, spostando oggetti o personaggi fuori dal loro ambito abituale, distorcendo elementi fondamentali della nostra vita quotidiana e così via. Ecco alcuni esempi delle tecniche di Rodari:

**Fantastico binomiale:** se chiediamo ai bambini di creare una storia usando le parole *di gatto* e *di cane*, se il cane rincorresse il gatto, la trama avrebbe potuto sorprenderci? E se invece i protagonisti dovessero costruire le storie usando le parole *gatto* e *tostapane*? O *cane* e *rasoio*? Gli studenti sarebbero costretti a stabilire nuove connessioni. Rodari propone di scegliere due parole a caso, che di solito non sono combinate, e di prenderle come punto di partenza. Ciò evocherà sicuramente argomenti dirompenti.

**Cosa succede se ...? L'ipotesi fantastica:** se cambiamo un solo aspetto della nostra quotidianità, tutto viene scosso e tutta una serie di cose iniziano a succedere. Questo potrebbe essere l'inizio di grandi storie. E se tutta la nostra città diventasse monocromatica (rossa, per esempio)? E se non ci fossero più porte da nessuna parte? Con piccoli pretesti iniziali come questi, gli insegnanti possono aumentare la creatività dei bambini e incoraggiarli a esplorare nuovi percorsi.

Da qui sarà molto importante l'interazione ( *brainstorming* ) tra gli studenti per far crescere e sviluppare la storia: così le prime idee si sviluppano, crescono, si arricchiscono, si sfumano con il contributo di tutti.

### **Come creiamo una versione moderna di una storia classica?**

Un'altra fonte di buone storie sono le classiche fiabe e miti: possiamo sfruttare i loro potenti personaggi e narrazioni e riscriverli usando strategie diverse. Rodari sviluppa diverse opzioni nel libro citato. Ne nominiamo alcuni di seguito ...

**Sostituisci un vecchio mito o personaggio:** individualo, ad esempio, nel 21 ° secolo, nella nostra società. Possiamo adattare o rifare storie classiche da una prospettiva di genere o scriverle da una prospettiva interculturale. Come reagirebbero i personaggi femminili al giorno d'oggi? Quale sarebbe il punto di vista della storia se fosse raccontata dai cattivi personaggi, dai perdenti, dagli animali?

**Continua la storia:** fanne un seguito. Cosa sarebbe successo dopo? Approfittiamo di personaggi forti e ben definiti per immaginare nuove avventure.

**Cambia il focus (oggi lo chiameremmo "spin-off"):** scegli un personaggio secondario e fallo diventare il personaggio principale. Dai voce ai personaggi importanti che hanno meno rilievo nella storia.

Per fare queste trasformazioni è necessario avere una profonda comprensione delle fiabe o dei miti classici, per arrivare a coglierne l'essenza di base per dare loro una nuova forma. Ciò richiede una sessione di lettura dialogica, in cui gli studenti condivideranno le loro idee sul testo selezionato (mito o racconto) e le discuteranno per approfondirlo; da qui in poi, le storie classiche possono essere interpretate in modi nuovi senza perdere la loro essenza.

Ecco due esempi di come trasformare alcuni passaggi dell'*Odissea* in nuove storie:

> Polifemo, il mostro con un occhio solo che cattura Ulisse e i suoi uomini, e da cui solo Ulisse riesce a scappare, è davvero spaventoso. Polifemo incarna la paura poiché è strano, alto, forte e crudele. Come

sarebbe un Polifemo urbano nel 21 ° secolo? Quali attributi dovremmo dargli per farlo sembrare pauroso e inquietante?

> Penelope aspetta Ulisse per vent'anni senza avere sue notizie: è una donna sottomessa e fedele. Questo comportamento è la migliore prova dell'amore di una donna per un uomo. Pensi che sarebbe stato così oggi? Cosa avrebbe fatto Penelope oggi per dimostrare il suo amore per Ulisse?

### **III.2.9 Organizzazione. Diverse opzioni di collaborazione**

Creare una storia collaborativa con Scratch può essere affrontata in molti possibili modi. I seguenti tre sono i più comuni.

#### **Ogni gruppo crea la sua storia**

Una prima possibilità è dividere la classe in gruppo e proporre a ciascun gruppo di creare la propria storia. Se affrontiamo la questione in questo modo, la collaborazione è solo all'interno del team, non tra i team.

Il vantaggio è che alla fine avremo molte storie diverse, lo svantaggio principale è che non c'è co-creazione tra i team.

#### **Accoppiamento di gruppi**

In questo altro approccio, la classe è divisa in squadre e ogni squadra è abbinata a un'altra. La storia viene insieme da tutti i gruppi, ma ogni coppia di squadre divide la storia a metà e metà.

In questo modo c'è collaborazione all'interno del team e co-creazione tra i team partner.

Questo modo di lavorare promuove l'uso di alcune caratteristiche molto interessanti in Scratch, come Condivisione, Remixing e la Valigetta (vedere la sezione III.2.10 .5).

Seguendo questo approccio, possiamo anche accoppiare squadre di classi diverse o anche di scuole e paesi diversi.

#### **Ogni squadra della classe fa una scena della storia**

Anche quest'ultimo approccio è molto interessante. La classe è divisa in gruppi e la storia viene decisa insieme. Quindi la storia è divisa in parti (scene), una per ogni gruppi.

In questo modo c'è collaborazione all'interno del team e co-creazione tra i team.

Come nell'approccio precedente, questo modo di lavorare promuove l'uso della condivisione, del remix e della valigetta.

Per visualizzare l'intera storia, ci sono diverse opzioni. Una delle cose più divertenti e spettacolari è allineare i computer di tutte le squadre, sincronizzare le scene (in modo che ognuna inizi quando finisce l'altra) e godersi lo spettacolo con tutta la classe.

Se hanno sfondi co-creati che iniziano da uno schermo all'altro e i personaggi sono ben sincronizzati, si può ottenere l'effetto che i personaggi saltino da un computer all'altro.

#### **Funzionalità di Scratch utili per la collaborazione: condivisione, remix e valigetta**

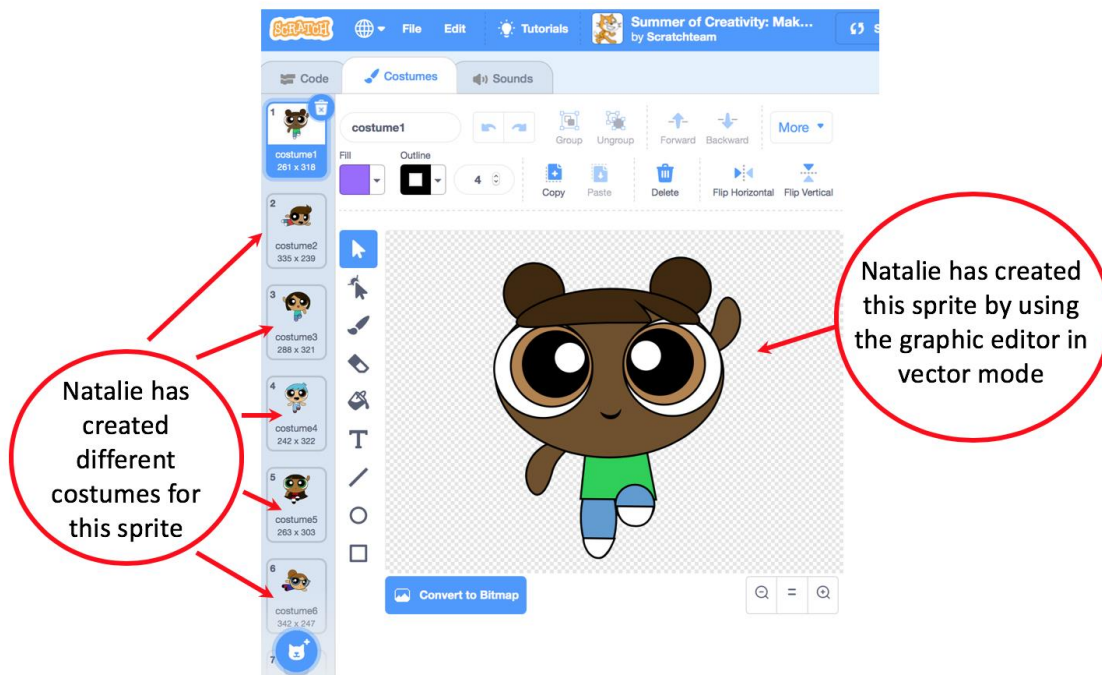
Di seguito proveremo a spiegare alcuni dei modi che esistono per condividere e lavorare insieme nella co-creazione dello stesso progetto con Scratch. Una delle cose su cui insistiamo è il lavoro di squadra. Ma il lavoro di squadra non significa che uno dei bambini abbia il controllo della tastiera e del computer e che gli altri due bambini "guardino e basta". Lavoro di squadra significa pianificare e organizzare i compiti, ognuno del team che lavora su una cosa, avere un bambino nel team che aiuta e rivede ciò che l'altro ha fatto (e viceversa), costruisce lentamente e in modo iterativo, condivide, mostra cosa ha fatto a ciascuno altro, riflettere e migliorare il lavoro insieme. Per tutto questo, è importante disporre di strumenti in modo che, ad esempio, due ragazze lavorino allo stesso progetto, possano co-creare e collaborare correttamente. Questo può essere fatto in diversi modi. Ad esempio, condividendo lo stesso nome utente e password. L'unica cosa a cui dobbiamo prestare attenzione in questa opzione è che da due computer non lavorano

contemporaneamente sullo stesso progetto (se ciò accade, conserviamo solo il lavoro dell'ultimo che preme il pulsante "salva" pulsante). Possiamo anche salvare il progetto su una pen drive e copiarlo su un altro computer, oppure inviarlo tramite e-mail, oppure ...

## Il metodo "valigetta"

Immagina di essere in due o tre persone che lavorano allo stesso progetto. In questo caso, Natalie e Mariona fanno parte della stessa squadra e lavorano insieme al progetto #Odyssey. Uno dei compiti che ognuno deve svolgere è disegnare un personaggio. Di seguito vi diciamo come Mariona può incorporare nel suo progetto il personaggio disegnato da Natalie.

Per esempio, immagina che NATALIE dal suo account Scratch (usiamo questo account per questo tutorial: @scratchteam) stia lavorando per creare un personaggio con costumi diversi<sup>9</sup>.

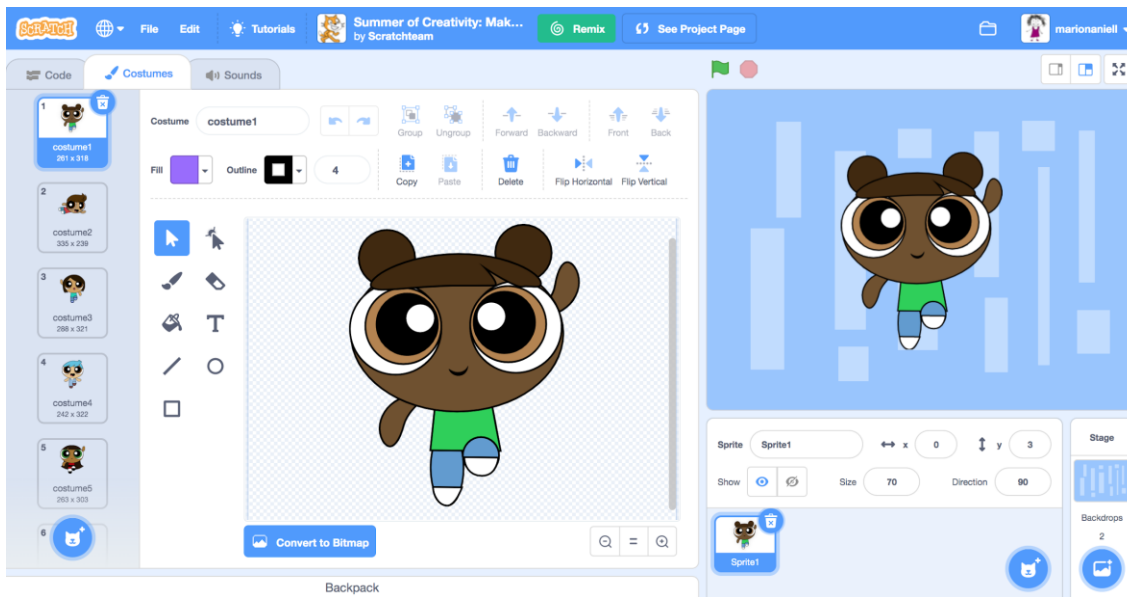


MARIONA dal suo account Scratch @marionaniell può visitare il progetto di NATALIE e può "copiare" quello che vuole per i suoi progetti (infatti, puoi visitare e copiare qualsiasi sprite da qualsiasi progetto). Per portarlo al suo progetto MARIONA può utilizzare il suo zaino. Quello che puoi fare è trascinare lo sprite che ti piace nella tua valigetta (ogni utente ha la sua propria valigetta). Ma dov'è la valigetta? La valigetta appare quando posizioniamo il mouse nella parte inferiore della finestra e facciamo clic su di esso.

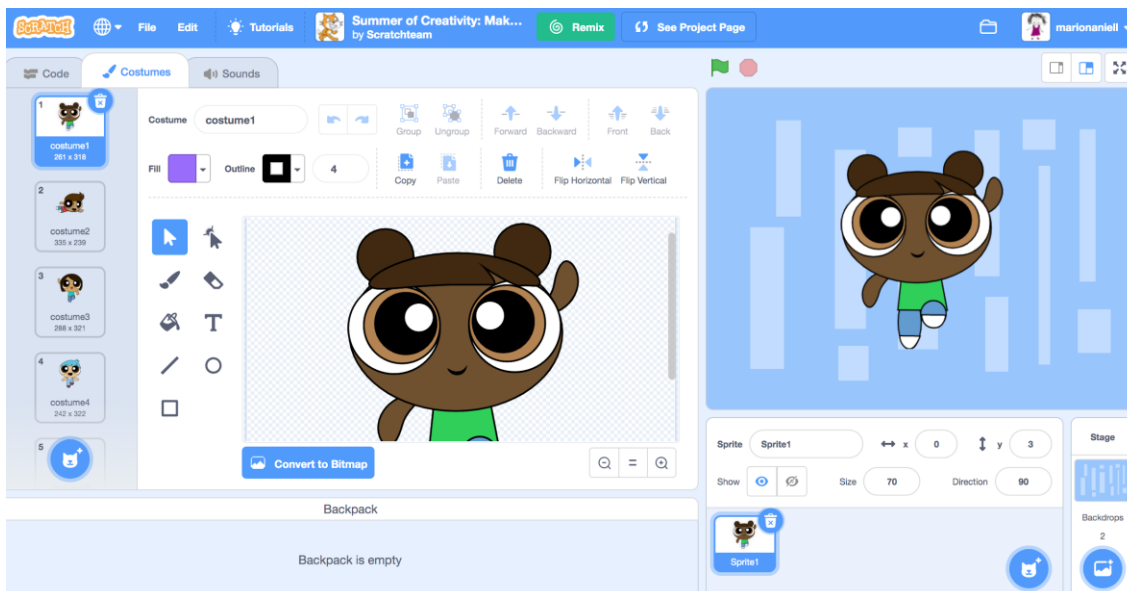
ATTENZIONE: la valigetta compare solo quando si entra in Scratch con user e password. Scratch ti permette anche di creare progetti senza aver effettuato il login, ma poi NON hai una valigetta. La valigetta è uno strumento che ogni utente ha a disposizione e può essere riempita e svuotata in base alle esigenze dell'utente. Ecco un esempio grafico: dov'è la valigetta dell'utente che ha effettuato l'accesso come @marionaniell?

Se guardi in fondo alla finestra vedi la valigetta:

<sup>9</sup> Puoi vedere il progetto con questo link: <https://scratch.mit.edu/projects/323395688/editor/>

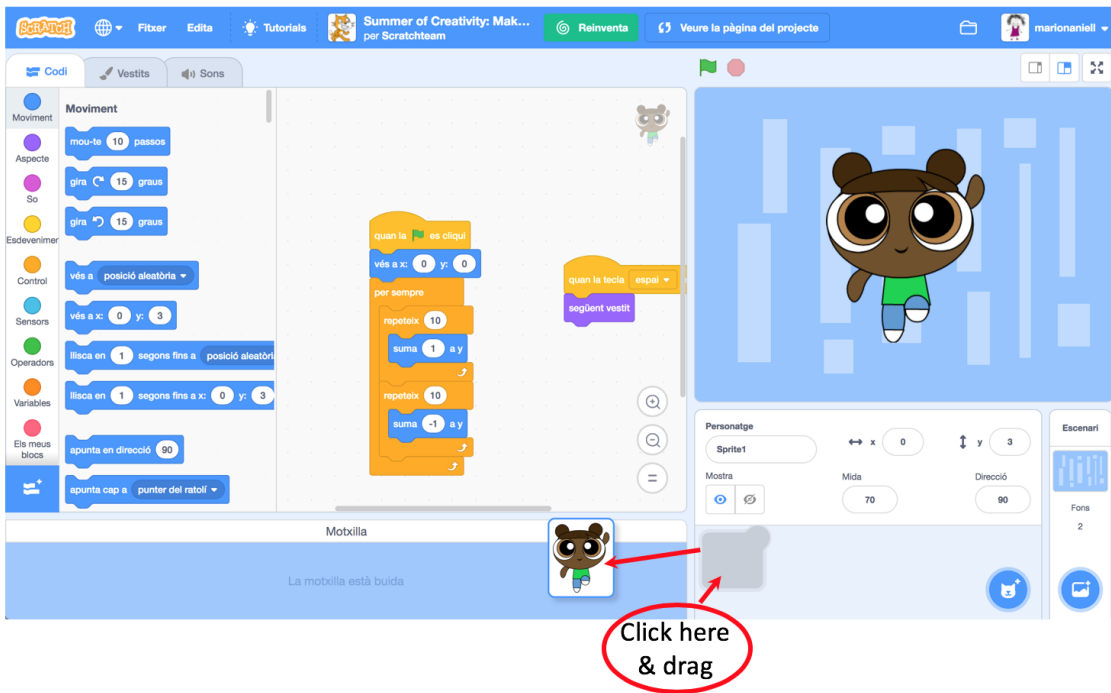


E se clicchiamo sulla valigetta, ecco cosa succede:

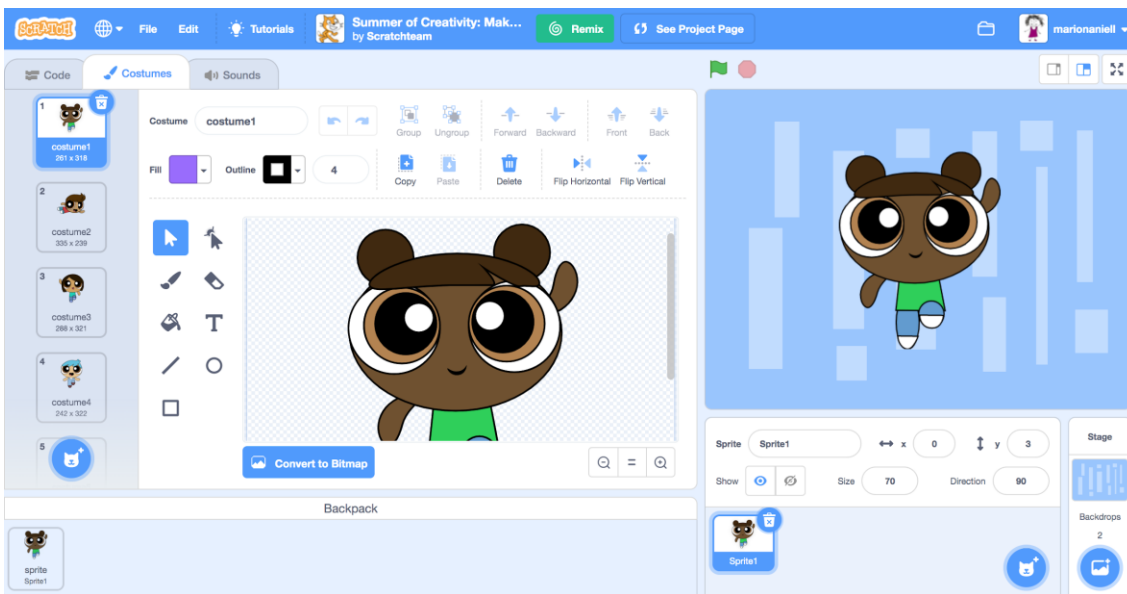


La valigetta appare e ci dice che è vuota. Ora quello che possiamo fare è trascinare il personaggio che ci interessa nella nostra valigetta. Ecco cosa fa Mariona:

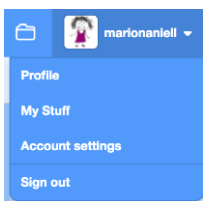




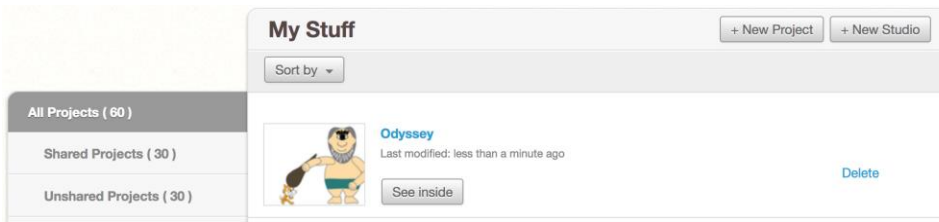
E questo è il risultato:



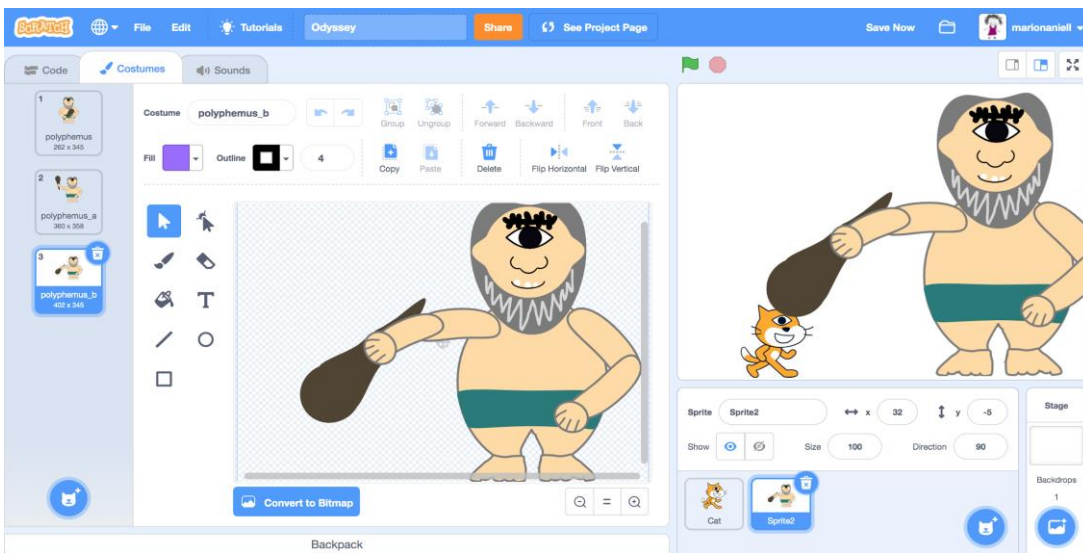
Ora MARIONA va al suo progetto. Fa clic su @marionaniell (in alto a destra)



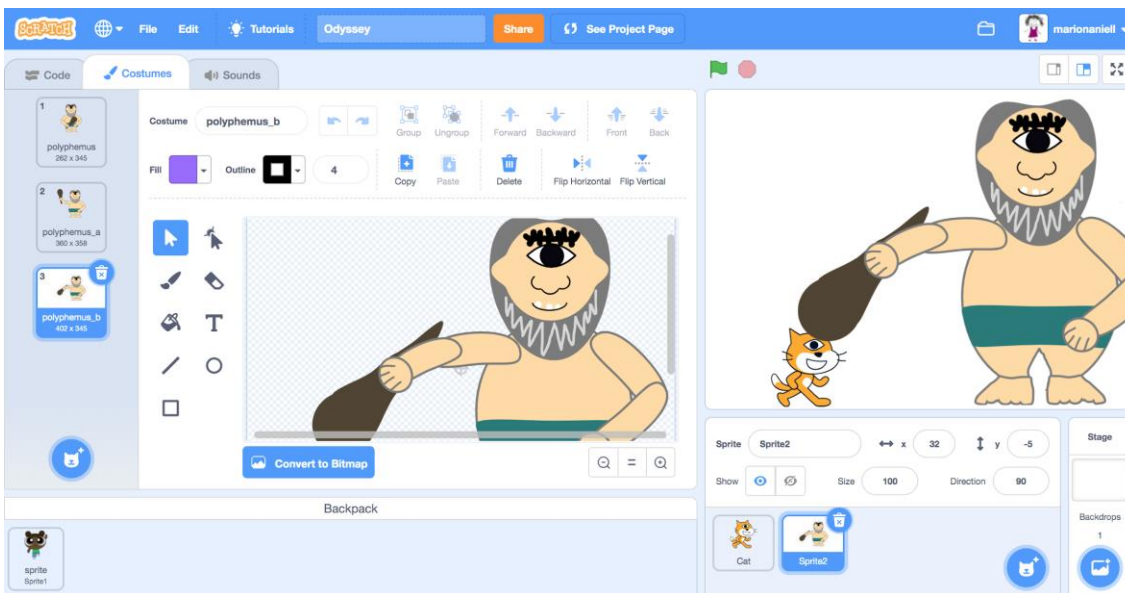
e quindi, fai clic su "Le mie cose" e appare:



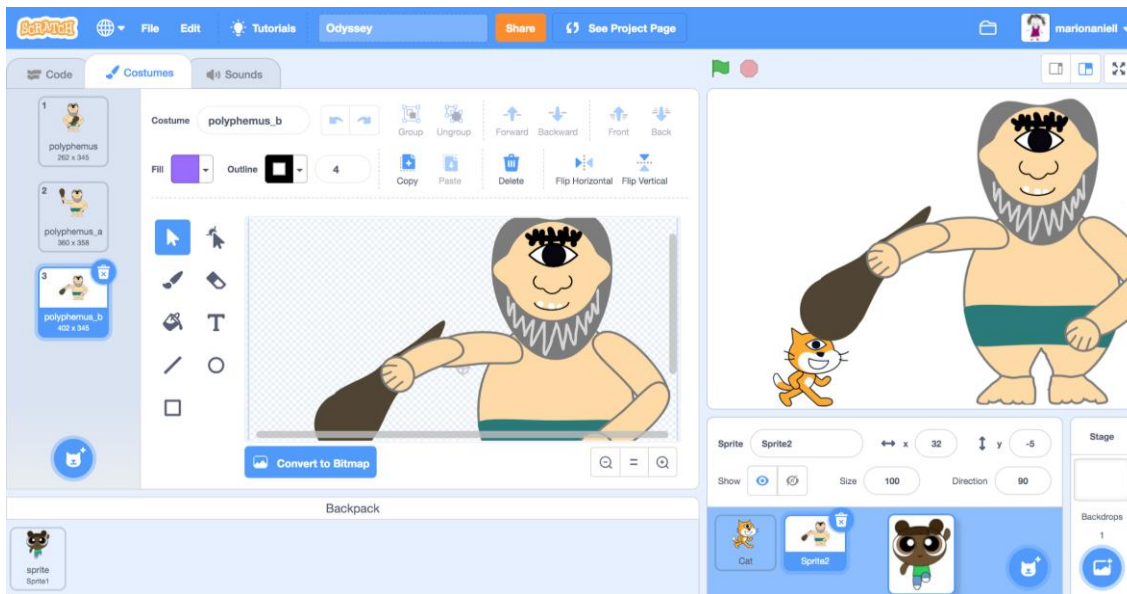
Clicca su “Vedi dentro” per lavorare nel progetto su #Odyssey



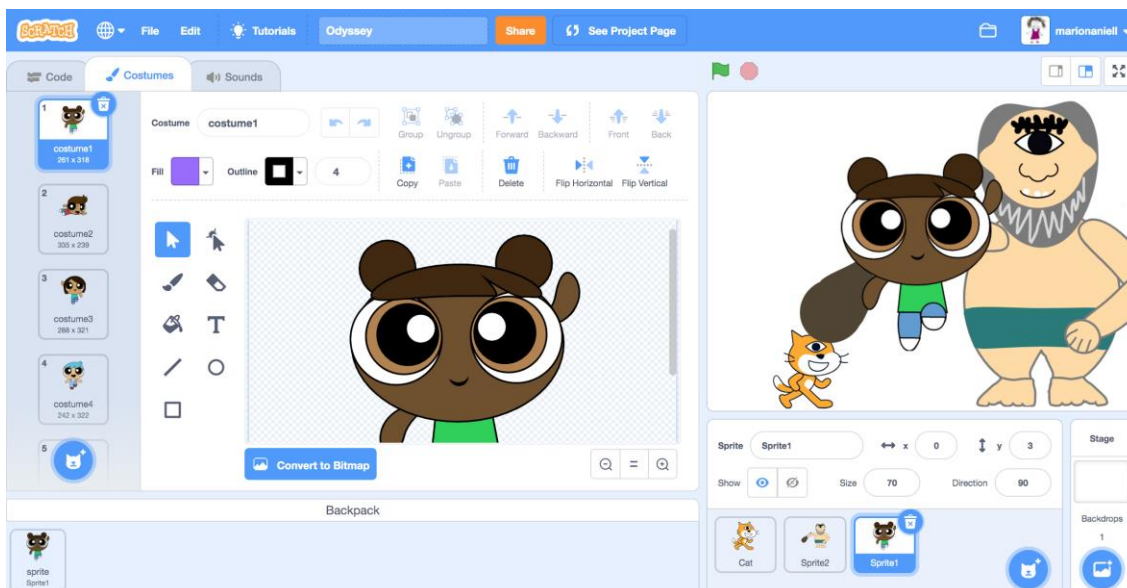
Se ora facciamo clic sulla valigetta (nella parte inferiore della finestra dove c'è scritto "Valigetta"):



Appare quello che c'è nella mia valigetta posso trascinarlo nei miei sprite:



Basta trascinarlo e lasciarlo andare per incorporarlo nel mio progetto:



Se clicco sulla scheda "Costumi" posso vedere tutti i costumi che NATALIE ha creato. Se clicco su "Codice" vedo il codice che NATALIE ha creato per questo sprite. So che questo sprite può apparire e scomparire dalla nostra storia ogni volta che vogliamo (vedi i blocchi "mostra" e "nascondi" nella scheda "Codice" e nel menu viola "Aspetto").

## Remix

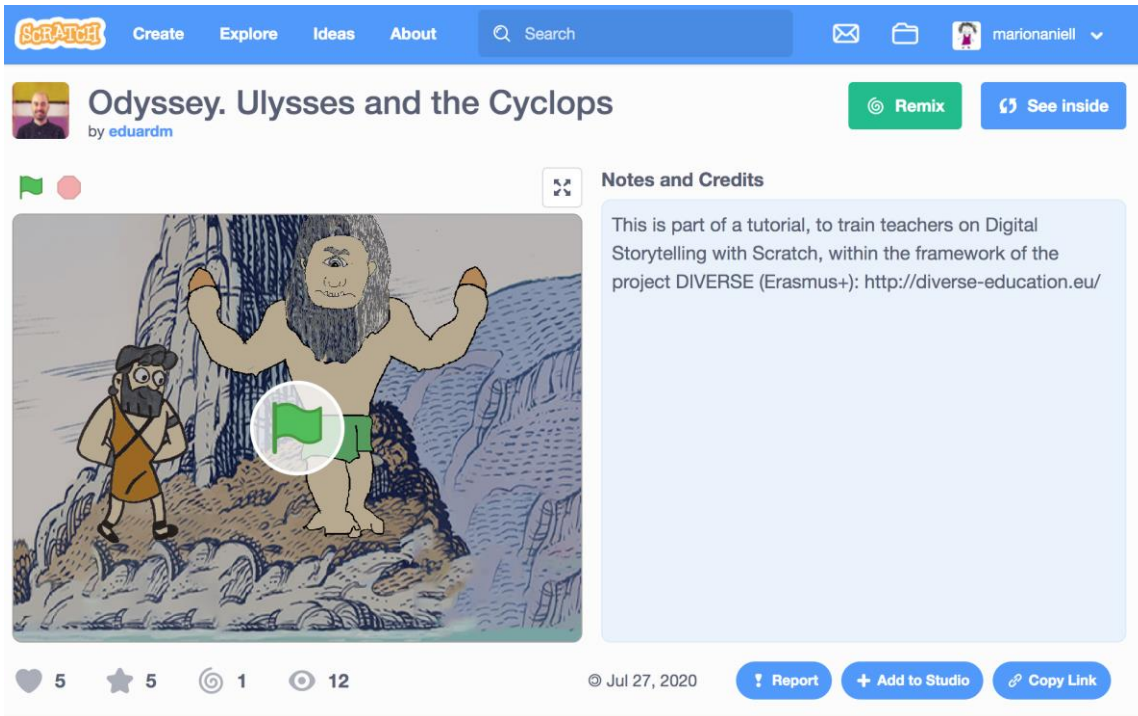
Di seguito, descriveremo come due gruppi (ognuno con il proprio profilo Scratch) possono co-creare una storia digitale, lavorando in turni (iterazioni), e attraverso il remix (rimescolamento) dei progetti e la loro condivisione nella community.

Per spiegare l'esempio, immaginiamo che ci siano due gruppi accoppiati, provenienti da due classi diverse (Eduard è della classe A e Mariona è della classe B). Il team A sta lavorando con l'account Scratch di **@eduardm**, mentre il team B sta lavorando con **@marionaniell**.

Immaginiamo anche che le due squadre abbiano già concordato la trama della storia e che i compiti siano già stati distribuiti. La squadra A progetta il personaggio di Ulisse e gli scenari relativi all'isola, mentre la squadra

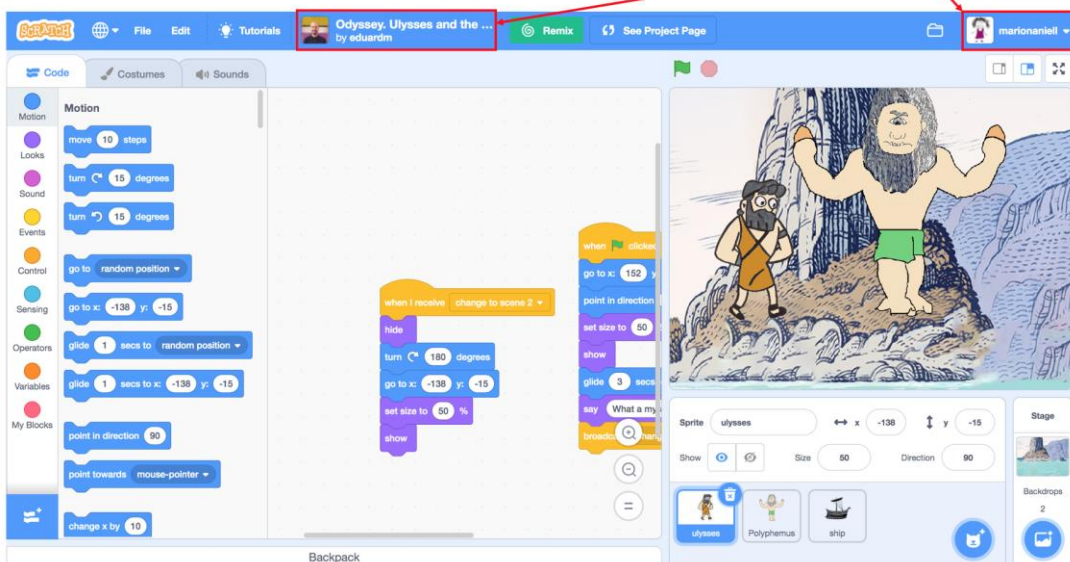
B progetta Polifemo e la pecora, e poi a turno programmano la storia. Per prima cosa, la squadra A crea una scena in cui Ulisse arriva in barca su un'isola sconosciuta, sbarca e trova il ciclope Polifemo. Il team A ha creato il progetto e lo ha anche condiviso facendo clic sul pulsante "condividi".

Immaginiamo che questo sia il punto di partenza, e ora vedremo passo dopo passo come la squadra B continua la storia. Il team B può visitare il progetto creato dal team A:

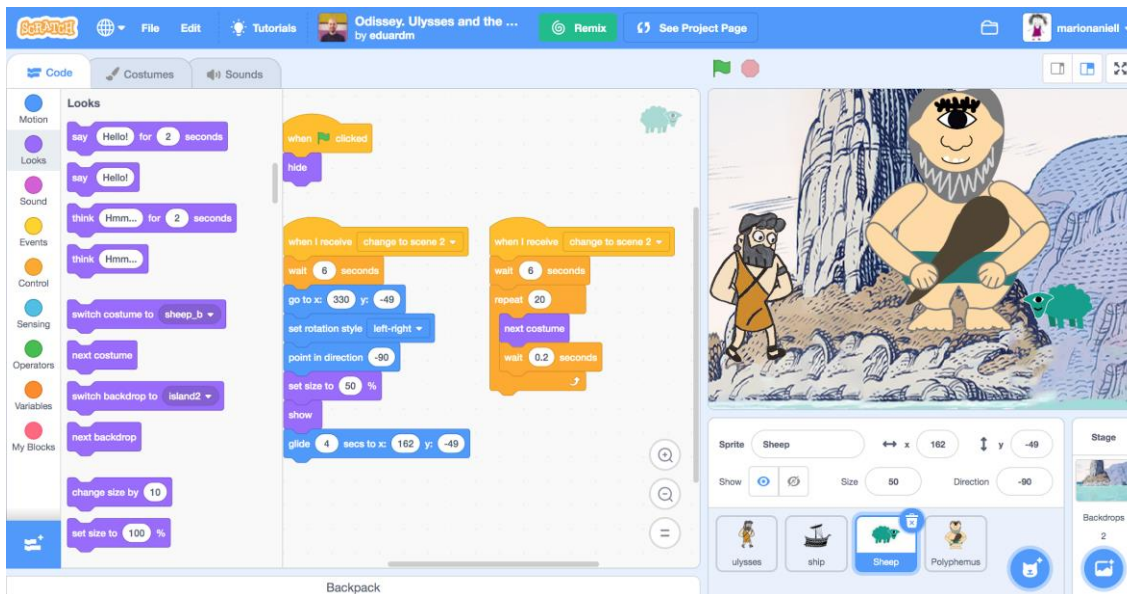


Quindi, bisogna cliccare sul pulsante "Vedi dentro" per vedere quanto segue:

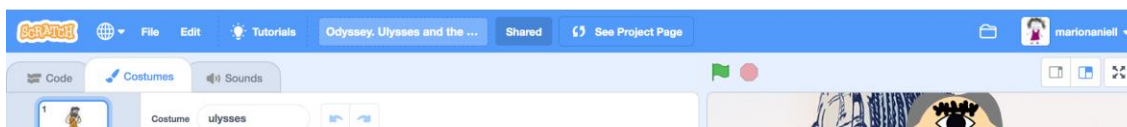
The Scratch user @marionaniell from team B, is visiting the project "Odyssey. Ulysses and the Cyclops" created by @eduardm from team A



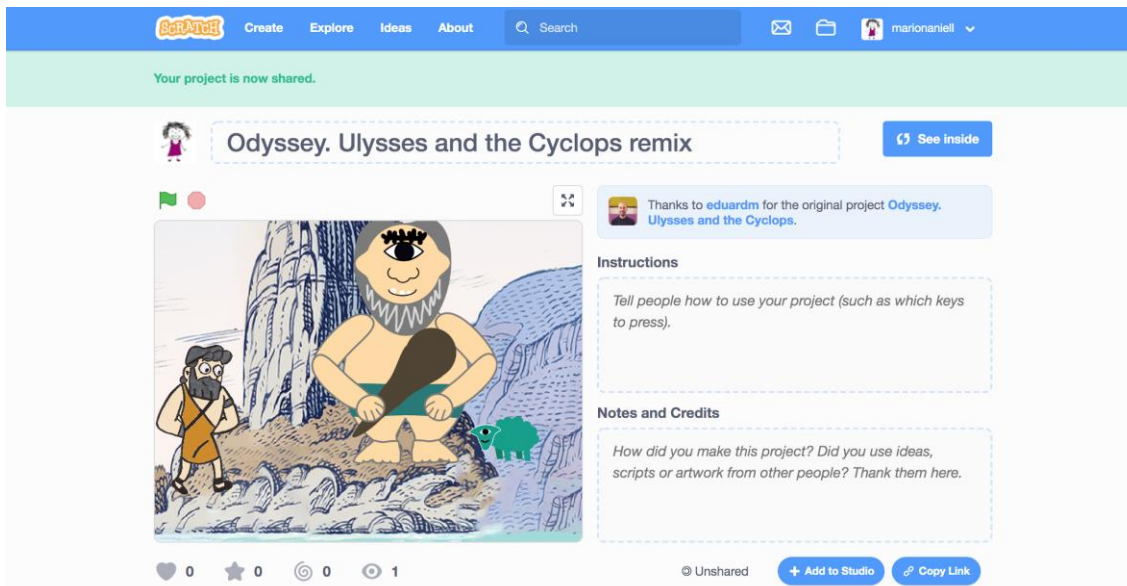
Nota, anche se alla squadra A non è stato assegnato il compito di disegnare Polifemo, lo hanno fatto. Ma, quando la squadra B prende il controllo, può decidere di cancellare il Polifemo creato dalla squadra A e mettere in scena un nuovo Polifemo che hanno creato. Possono creare un Polifemo (o anche prenderlo dalla valigetta).



Mariona della squadra B ha anche creato un nuovo sprite (pecora) e continua la storia secondo il piano, facendo movimenti e dialoghi per la seconda scena. Quando la squadra B finisce la sua parte e vuole che l'altro gruppo continui il lavoro, deve cliccare su "Remix" e poi su "condividi". Appena fatto, nella parte superiore della finestra appare questo:



E se si clicca sul pulsante "Visualizza pagina progetto":



Quindi, il gruppo B potrebbe aggiungere il progetto alla cartella in cui si trovano tutti i progetti.

Ora è di nuovo il turno del gruppo A. Il gruppo A prendere il progetto di MARIONA come punto di partenza per continuare con la loro parte, modificare ciò che vogliono, aggiungere scene, dialoghi, sprite e sfondi, e alla fine, remixare e condividere di nuovo.

## III.3 Tre esempi di lezione

### *III.3.1 Discover Scratch: primi passi (tutte le età)*

- **Durata stimata:** 50 min.
- **Età:** +8 anni.
- **Materiali e risorse tecnologiche:** computer (1 per squadra), connessione Internet.
- **Numero di studenti:** 10-30.
- **Squadre:** gruppi di due.

**Obiettivo dell'attività:** presentare Scratch a studenti di qualsiasi età che non hanno nessuna o hanno pochissima esperienza precedente.

**Da tenere in considerazione:** l'attività può essere svolta in gruppi di più di 2 persone ma è ideale per gruppi di due studenti. Il programma della lezione è stato ispirato dal [curriculum di informatica creativa](#) progettato ad Harvard. Ti consigliamo di verificarlo per ulteriori idee e variazioni che possono essere utilizzate per presentare Scratch ai bambini.

**Descrizione dell'attività:** una rapida attività introduttiva a Scratch, che combina elementi guidati dall'insegnante e una auto esplorazione degli studenti.

**Passaggio 1:** durante i primi 15 minuti iniziamo con una demo dal vivo che spiega le diverse parti della finestra di Scratch, evidenziando tre aree principali: il luogo in cui si svolgono tutte le azioni, l'area per definire e creare sprite e sfondi e l'area per la programmazione le azioni di tutti gli sprite.

Mostriamo dove compaiono tutte le caselle degli strumenti (differenziate per colori) e come, facendo clic su ciascuna di esse, appare una serie di istruzioni in basso.

Mostriamo anche come trascinare un'istruzione nell'area di "scripting" per vedere cosa succede quando si fa clic sul pezzo, ad esempio con l'istruzione "fai 10 passi".

Inoltre, possiamo mostrare un video di 1 minuto per introdurre Scratch ( <https://scratch.mit.edu/about> ).

**Passaggio 2:** è il momento di una dimostrazione guidata (10 minuti) che gli alunni possono ripetere contemporaneamente. Ad esempio, facciamo ballare il gatto.

Iniziamo trascinando il blocco "sposta di 10 passaggi" dalla tavolozza dei blocchi "Movimento" all'area di scripting. Ogni volta che si fa clic sul blocco, il gatto si sposta di una distanza di 10. Puoi modificare il numero per fare in modo che il gatto si muova di una distanza maggiore o minore.

Dall'estensione "Suono", trascina il blocco "suona tamburo". Bisogna fare clic sul blocco per ascoltare il suo suono di batteria. Trascina e aggancia il blocco "suona tamburo" sotto il blocco "sposta". Quando fai clic su questa pila di due blocchi, il gatto si muoverà e quindi si sentirà il suono della batteria.

Copia questa pila di blocchi (utilizzando l'elemento "duplica" della barra degli strumenti o facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla pila, seleziona "duplica") e aggancia la copia ai blocchi già posizionati.

Cambia il secondo blocco "fai" a "-10 passi", in modo che il gatto si muova all'indietro. Ogni volta che si fa clic sulla pila di quattro blocchi, il gatto balla un po' avanti e indietro.

Vai alla palette dei blocchi "Controllo" e prendi il blocco "Ripeti". Avvolgi il blocco di "ripetizione" attorno agli altri blocchi nell'area di scripting. Ora quando fai clic sulla pila, il gatto balla avanti e indietro 10 volte. Qui la parola "loop" può essere introdotta ai partecipanti. (Ottengono il loro primo concetto di "pensiero computazionale"). Infine, trascina il blocco "quando si clicca lo sprite" e aggancialo in cima alla pila di comandi. Fai clic sul gatto (invece che sulla pila di blocchi) per far ballare il gatto.

**Passaggio 3:** quindi, permettiamo ai partecipanti di esplorare e scoprire da soli (20 minuti). Diciamo ai partecipanti che avranno 20 minuti per scoprire da soli gli elementi di Scratch. Li incoraggiamo a fare quello che vogliono. Diciamo loro che non devono aver paura di rompere qualcosa o di fare qualcosa di sbagliato.

Li incoraggiamo a trascinare un'istruzione nell'area dello script, fare un clic e vedere cosa succede. Li incoraggiamo a collegare due, tre e più istruzioni e fare clic sul gruppo per vedere cosa succede. Durante questi 20 minuti l'insegnante-guida passa per ogni gruppo incoraggiando i partecipanti a scoprire provando le cose e facendo clic sulle istruzioni e vedere cosa succede. Incoraggiamo poi i partecipanti a raccontare con gli altri partecipanti ciò che hanno scoperto.

**Passaggio 4:** dopo l'esplorazione, dedichiamo il resto del tempo a chiedere ai partecipanti di condividere qualcosa di sorprendente con il gruppo della classe. Questo è un esercizio di classe, in cui chiediamo l'attenzione dell'intero gruppo. Sottolineiamo anche che ciò che è importante è imparare ad ascoltarsi a vicenda.

### **Estensioni e sfide**

Quali sfide possiamo proporre?

Possiamo chiedere ai partecipanti di far disegnare al gatto un quadrato usando le caselle degli strumenti di movimento, penna, controllo ed eventi. Permettiamo loro di esplorare e scoprire gli strumenti e le estensioni di Scratch. Sottolineiamo che ci possono sempre essere molte soluzioni a un problema e lasciamo che mostrino soluzioni diverse.

Possiamo chiedere ai partecipanti di esplorare i tutorial in Scratch. Possiamo chiedere di esplorare e scoprire l'editor grafico che ci permette di disegnare e creare i nostri sprite. L'editor grafico è semplice e potente allo stesso tempo. Possiamo anche lasciare che esplorino l'editor del suono.

Possiamo proporre che scambino il progetto tra i team. I gruppi sono così incoraggiati a continuare a lavorare a un progetto che è stato inizialmente avviato dai loro compagni. Questo esercizio è interessante perché li incoraggia a capire cosa hanno fatto gli altri partecipanti e a seguire una storia iniziata da qualcun altro.

### **III.3.2 Poesia with Scratch (attività per le scuole primarie)**

- **Scuola dove è stato progettato e realizzato:** Scuola "Constantin Ianculescu" (Romania).
- **Durata stimata:** 6 ore (può essere divisa a piacere).
- **Età:** 8-10 anni.
- **Materiali e risorse tecnologiche:** computer (1 per squadra), connessione Internet, carte e penne.
- **Numero di studenti:** 10-30.
- **Squadre:** ideale per gruppi di due o tre bambini.

**Obiettivo dell'attività:** imparare l'inglese, conoscere la poesia, la programmazione, migliorare le competenze digitali e migliorare il lavoro di squadra.

**Da tenere in considerazione:** sebbene l'attività mostri un esempio relativo ad Halloween, può essere implementata nell'ambito di altre celebrazioni (Natale, ecc.), O con poesie completamente diverse. Era un'attività per un corso di inglese come L2, ma può essere svolta in qualsiasi altro corso di lingua, o anche in un corso di arte o tecnologia.

**Descrizione dell'attività:** gli studenti usano una poesia intitolata "Happy Halloween" . Usano la loro immaginazione e la loro conoscenza di Scratch per creare una storia digitale in base alla poesia che hanno letto in precedenza.

#### **Passaggi:**

La poesia selezionata era un adattamento di "Happy Halloween" , adattato al loro livello di comprensione.

## Felice Halloween!

Fantasma bianco, fantasma bianco, cosa vedi?

Vedo un pipistrello nero che mi guarda.

Pipistrello nero, pipistrello nero, cosa vedi?

Vedo un gufo marrone che mi guarda.

Gufo marrone, gufo marrone, cosa vedi?

Vedo un gatto nero che mi guarda.

Gatto nero, gatto nero, cosa vedi?

Vedo una zucca che mi guarda!

Buon **Halloween!**

**Passaggio 1:** l'insegnante ha aiutato i bambini a tradurre (in rumeno) e capire la poesia.

Halloween fericit!

Fantoma alba, fantoma alba, ce vezi tu?

Eu vad un liliac negru care se uita la mine

Liliac negru, liliac negru, ce vezi tu?

Eu vad o bufnita maro care se uita la mine.

Bufnita maro, bufnita maro ce vezi tu?

Eu vad o pisica neagra care se uita la mine.

Pisica neagra, pisica neagra ce vezi tu?

Eu vad o lumina de dovreac care se uita la mine!

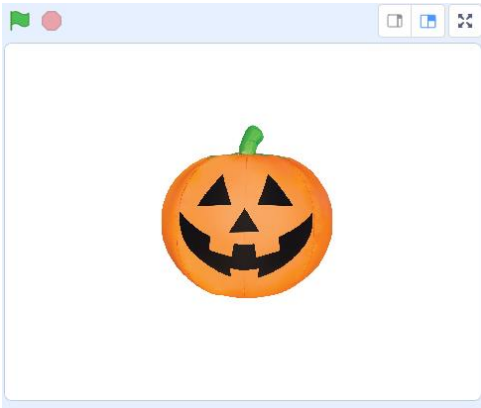
Halloween fericit!

**Passaggio 2:** i bambini aprono Scratch ed eliminano lo sprite a forma di gatto. Quindi scelgono lo sfondo giusto. Fanno clic sul blocco "Fondali" e quindi su "Riempi con colore " scegliendo il colore e l'ombra che ritengono adatti.

**Passaggio 3:** scelgono i personaggi della poesia: la zucca, il fantasma, il pipistrello, il gufo e il gatto. Se non riescono a trovare gli sprite per questi personaggi nella libreria di Scratch, li cercano su Internet.





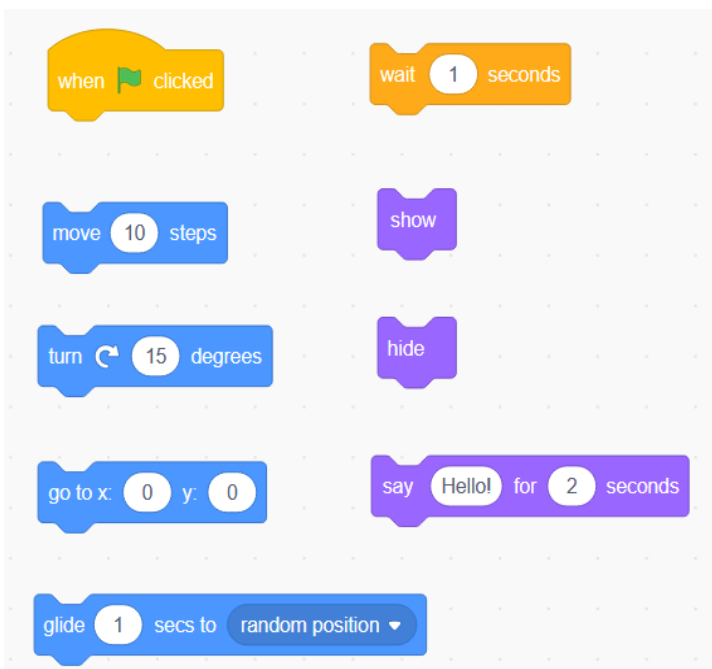


L'insegnante può mostrare loro come salvare una certa immagine e poi usarla in Scratch come sprite. A volte ciò significa che i bambini dovranno rimuovere lo sfondo dell'immagine o ingrandirla o rimpicciolirla. Queste sono grandi opportunità per migliorare le competenze digitali.

Una volta che hanno tutti gli sprite all'interno di Scratch, possono modificarli, cambiare i colori, creare costumi, ecc.

**Passaggio 4:** i bambini possono iniziare a programmare, cercando di far muovere i personaggi, mostrare, nascondere e recitare i versi della poesia. Per fare ciò, è interessante che scrivano prima su carta un semplice dialogo per ogni personaggio, o che disegnino a matita uno storyboard di base che includa i versi che ogni personaggio dirà.

**Passaggio 5:** i blocchi Scratch di seguito sono le principali istruzioni di codifica richieste dai bambini. L'insegnante può spiegare come usarli con esempi, a seconda della conoscenza di Scratch degli alunni. L'insegnante può lasciare che gli studenti esplorino altri blocchi. Se i bambini hanno poca conoscenza dell'inglese, possono usare Scratch nella loro lingua madre.



**Passaggio 6:** l'attività è molto aperta e può avere molte varianti. Ad esempio, potrebbero essere utilizzati blocchi di sintesi vocale oppure i bambini potrebbero registrare le proprie voci per esercitarsi a parlare inglese.



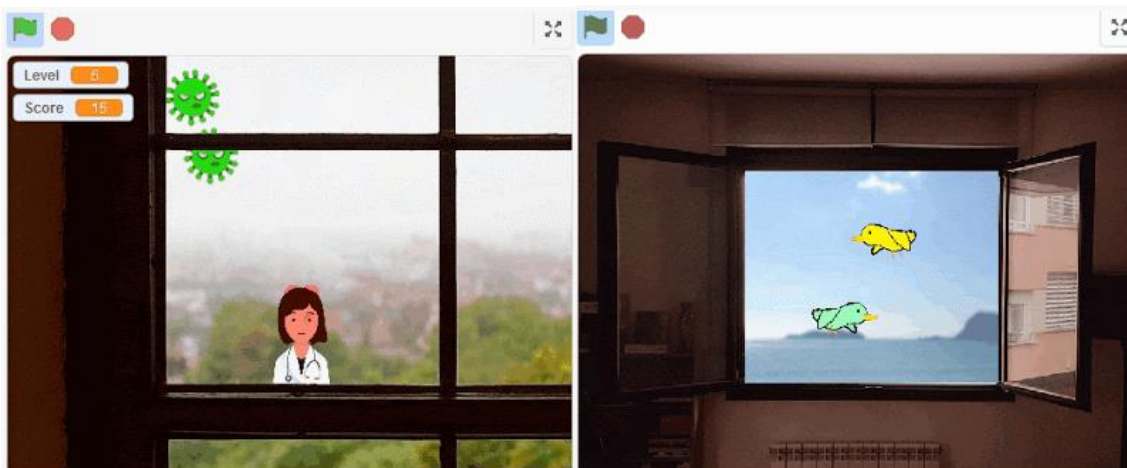
### ***1.1.1 Hack your window (tutte le età)***

- **Durata stimata:** 60 min.
- **Età:** +8 anni.
- **Materiali e risorse tecnologiche:** computer (1 per squadra), connessione Internet, un dispositivo per scattare foto (fotocamera, telefono cel , ecc.).
- **Gruppi:** attività da fare a casa in famiglia.

**Obiettivo dell'attività:** creare una storia digitale con Scratch con una foto di una finestra di casa.

**Da tenere in considerazione:** questa attività è stata progettata durante il confinamento dovuto al COVID19. È appositamente progettata come attività familiare da svolgere a casa, ma può anche essere adattata per le scuole.

**Descrizione dell'attività:** scatta una foto di una finestra a casa e, usando Scratch, trasformala in un gioco per computer o in una storia animata, un progetto artistico, ecc. Le possibilità sono infinite, devi solo immaginare. Tutorial completo: <https://hackart.eduard.cat/2020/03/hack-your-window.html>

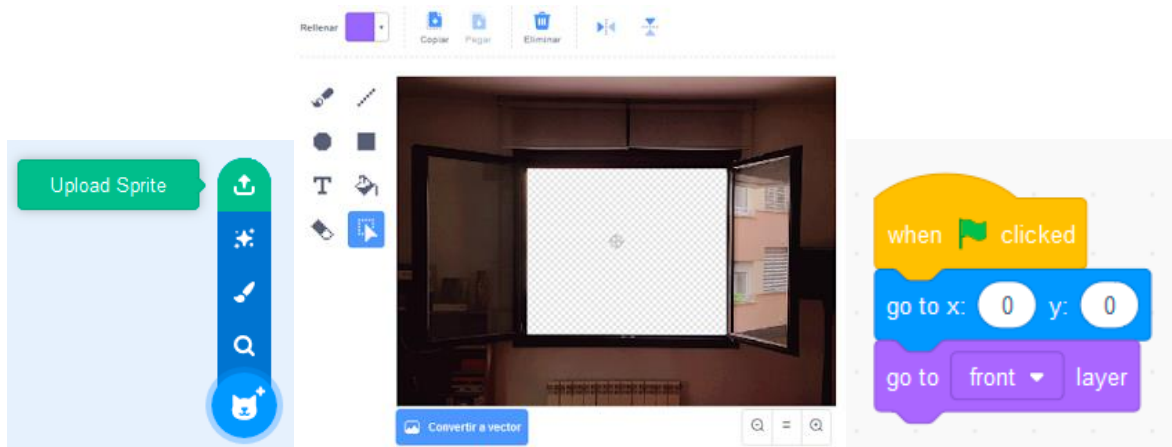


**Passaggio 1:** scatta una foto della finestra



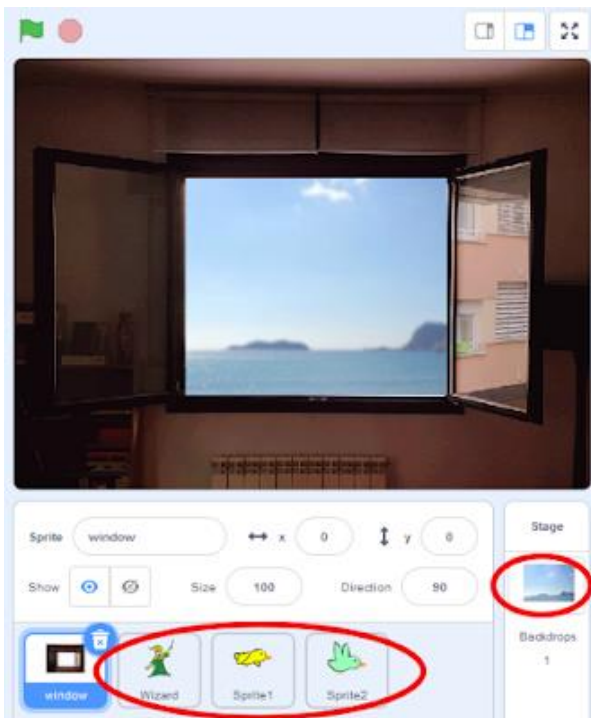
### Passaggio 2: carica la foto e aprila con Scratch

Vai su Scratch, crea un nuovo progetto e aggiungi la tua foto come nuovo sprite dal tuo computer. Ora vai su "costumi", e con il paint editor puoi modificare la foto, ad esempio possiamo ritagliare la parte interna della finestra, per far accadere le cose all'interno. Poi si può programmare questo sprite per metterlo in primo piano (quindi gli altri sprite passeranno dietro).



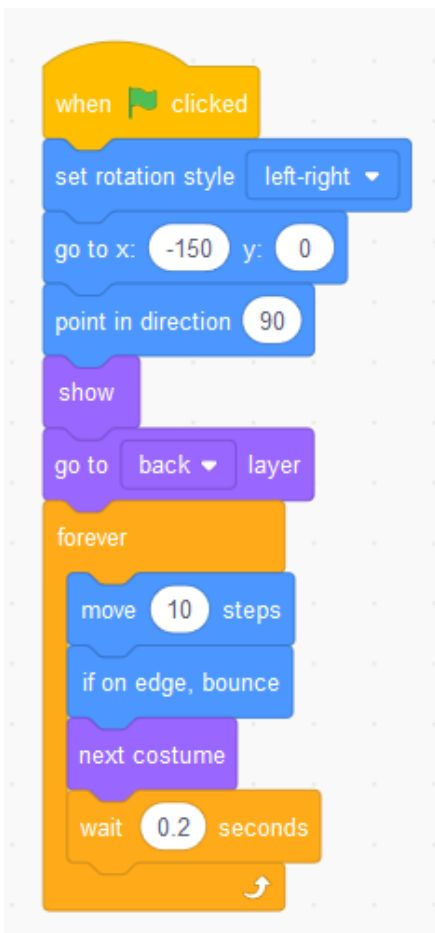
### Passaggio 3: aggiungi un livello e altri sprite

In questo esempio abbiamo svuotato la parte interna della finestra e ora possiamo inserire degli affacci più belli. Potremmo usare una nostra foto, un disegno, un paesaggio da Internet, ecc. Aggiungilo al progetto Scratch come uno sfondo, quindi aggiungi altri sprite! In questo esempio ho aggiunto due uccelli e un mago.



#### Passaggio 4: crea la storia (o il gioco, o l'arte ...)

Quando hai tutti gli elementi, ora arriva la parte davvero divertente: esplora come si possono programmare per far accadere le cose nel tuo progetto. Ad esempio, fai muovere, parlare, disegnare gli sprite ... Non aver paura di commettere errori! Ad esempio, i miei uccelli si muovono in questo modo:



Importante: quando finisci il tuo progetto, condividilo sul sito web di Scratch, quindi aggiungilo a [questo studio](#) , in modo che tutti possano vederlo e il tuo progetto possa ispirare gli altri.

E se lo condividi sui social network, usa gli hashtag #HackYourWindow e #ScratchAtHome.

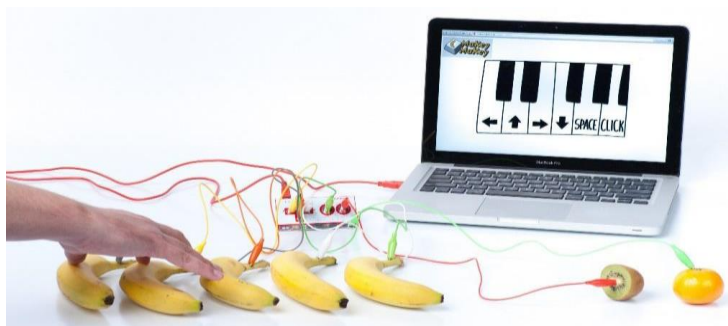
## III.4 Altri strumenti

Vogliamo introdurre un paio di strumenti molto utili, compatibili con [Scratch](#) , che possono aiutare a rendere le nostre storie e animazioni digitali interattive con il mondo fisico e molto più divertenti.

### III.4.1 Makey Makey

<https://makeymakey.com/MakeyMakey>

Makey Makey è un kit per invenzioni del 21 ° secolo. Trasforma gli oggetti di uso quotidiano in touchpad e li combina con Internet. È un semplice circuito stampato per principianti ed esperti che si occupano di arte, ingegneria, musica, studi sociali, arti linguistiche e tutto il resto. La scheda si collega tramite USB e viene riconosciuta come un mouse o una tastiera USB. La scheda funzionerà su qualsiasi PC, Mac e sulla maggior parte dei tablet e degli smartphone.



### III.4.2 micro:bit

<https://microbit.org/>

È un dispositivo informatico fisico che fornisce un ponte tra concetti astratti ed esperienze tangibili. L'informatica fisica combina **pensiero computazionale, codifica, creatività e innovazione**. Usando il micro: bit , i tuoi studenti acquisiranno competenze e abilità vitali nel pensiero critico e nella collaborazione, realizzando le loro idee, condividendole e rendendole reali. La semplicità del design di micro: bit consente un successo immediato, ma diventa anche uno strumento più sofisticato man mano che la conoscenza e la comprensione dei tuoi studenti crescono.



## I.2 Risorse utili

### I.2.1 Selezione delle risorse in linea

- Sito web di Scratch: <https://scratch.mit.edu>
- Sito web della comunità dell'insegnante di Scratch : <https://scratched.gse.harvard.edu>
- Un corso aperto su Scratch: apprendimento dell'apprendimento creativo: <https://learn.media.mit.edu/lcl/>
- Scratch in pratica condivide idee e materiali del team di Scratch e degli insegnanti di tutto il mondo: <https://sip.scratch.mit.edu>
- Tutorial di Scratch: <https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=all>
- Scratch: <https://resources.scratch.mit.edu/www/cards/en/scratch-cards-all.pdf>
- Guida per l' insegnante di Scratch per le carte: <https://resources.scratch.mit.edu/www/guides/en/Teacher GuidesAll.pdf>
- Digital Storytelling Using Scratch: Engaging Children Towards Digital Storytelling ( Vinayakumar et al.2018 ) .
- Il workshop per scrittori per giovani programmatori: storytelling digitale con Scratch nelle classi delle scuole medie ( Burke & Kafai 2012 ) .
- Progetto Erasmus + INCLUDED : L'educazione infantile inclusiva supportata da storytelling multimediale e digitale (Progetto INCLUDED) è un progetto di formazione e ricerca-azione promosso dalla Commissione Europea (Erasmus +).
- Storytelling digitale con i giovani rifugiati: uno strumento per promuovere l'alfabetizzazione e l'emancipazione giovanile e un catalizzatore per l'azione sociale ( Christina Chen 2015 ) .
- Storytelling digitale interattivo con bambini rifugiati ( Toby Emert 2014 ) .
- Playfulcoding guide : Principali risultati del progetto Early Mastery Erasmus +. Contiene diverse attività passo passo relative a Scratch e Digital Storytelling (Scratch e poesia, Storie collaborative con Scratch, ecc.).
- Storytelling digitale nella classe primaria
- Digital Storytelling Tools : una raccolta EdShelf di app e strumenti web utili per promuovere la creazione di storie digitali all'interno delle classi.

### I.2.2 Selezione di libri

- Creative Computing Guide (Harvard): Il Creative Computing Curriculum, progettato dal Creative Computing Lab presso la Harvard Graduate School of Education, è una raccolta di idee, strategie e attività per un'esperienza introduttiva di elaborazione creativa utilizzando Scratch. Contiene molte lezioni e attività relative allo storytelling digitale.
- Family Creative Learning Guide (MIT): questa guida fornisce una struttura di base per implementare alcuni workshop su Scratch e altre tecnologie di apprendimento creativo. È progettato per insegnanti , personale scolastico e volontari interessati a coinvolgere i giovani e le loro famiglie affinché diventino designer e inventori nella loro comunità.
- Center for Digital Storytelling. (2005). Sito Web del Center for Digital Storytelling. Consultato il 12 maggio 2007 su <http://www.storycenter.org/history.html>
- Papert , S. (1980). Mindstorms: bambini, computer e idee potenti. New York Basic Books, Inc.
- Resnick, Mitchel. (2007). Tutto quello che ho davvero bisogno di sapere (sul pensiero creativo) l'ho imparato (studiando come imparano i bambini) all'asilo. Creativity and Cognition 2007, CC2007 - Seeding Creativity: Tools, Media, and Environments. 1-6.
- Robin, Bernard. (2008). Storytelling digitale: un potente strumento tecnologico per la classe del 21 ° secolo. Teoria in pratica - PRATICA TEORIA. 47. 220-228. 10.1080 / 00405840802153916.
- Tucker, G. (2006). Prima persona singolare: il potere dello storytelling digitale. Screen Education, 42, 54–58.

# IV Racconti e tradizioni popolari

Autore: Nikolas Kamtsis, Centre of Higher Education in Theatre Studies, Grecia

Traduttore: Angela Telesca

## IV.1 Introduzione alla teoria

### *1.1.1 Il racconto popolare - definizione e sottogeneri*

- Il termine "racconto popolare" si riferisce a un genere di racconti basati sulle tradizioni orali di tutto il mondo. Margarete Misch (2008) identifica diversi sottogeneri:
- Racconto popolare: può includere elementi religiosi, immaginari e mitici, raffiguranti eventi a volte quotidiani;
- Leggende: descrivono la vita di persone che si dice abbiano compiuto imprese straordinarie;
- Miti: descrivono eventi in cui gli esseri soprannaturali sono i protagonisti e spiegano le origini di questi eventi. Le favole sono un sottogenere dei miti, popolate da animali, forniscono una lezione morale.
- Parabole: sono storie con un insegnamento morale attribuito a Gesù Cristo
- Allegorie: sono storie con un duplice significato che contengono un messaggio morale o politico sotto la superficie della storia principale, ad esempio I viaggi di Gulliver.
- Fiabe: storie relative alle avventure e alle fortune di un eroe o un'eroina, contenenti elementi di magia.

### *IV.1.1 Il valore dei racconti popolari in classe*

C'è una ragione per cui i racconti popolari persistono in tutte le culture, e questo ha a che fare con la loro struttura e la loro trama, che rivestono un fascino particolare per gli studenti:

*[Gli studenti] vengono facilmente coinvolti nella storia, si identificano con i personaggi e le situazioni che vengono raccontate, e di conseguenza, la storia che si sviluppa attraverso il discorso verbale, si trasforma in realtà esperienziale (Grammatas, n.d.)*

Tale coinvolgimento, promuove naturalmente la concentrazione tra gli studenti, ma modella anche il pensiero creativo per loro e offre l'opportunità di sviluppare capacità di problem solving.

I racconti popolari possono favorire l'inclusione in classe. Il fatto che i racconti popolari facciano parte di tutte le culture, li rende un veicolo universale per l'apprendimento. Ogni studente può chiedere a un membro della famiglia di raccontare una storia o cercarne una online ed essere in grado di portarla in classe. Immediatamente, tutti gli studenti si sentono inclusi nella lezione e perché il loro contributo diventa prezioso.

In termini di sviluppo delle capacità linguistiche e comunicative, i racconti popolari rivestono un ruolo importante. È stato scoperto che la lettura ad alta voce ha una serie di benefici linguistici, di alfabetizzazione e cognitivi, sia per i bambini (Duursma, Augustyn, & Zuckerman, 2006) che per gli adulti (Hardach, 2020). Per le classi multiculturali, c'è l'opportunità di promuovere lo sviluppo dell'alfabetizzazione nella lingua madre di ogni bambino (L1). I vantaggi di questo si applicano agli alunni bilingue con L1 diversa dalla lingua veicolare della classe, oltre agli alunni che già parlano la lingua veicolare come L1.

Se gli studenti bilingue imparano a leggere e scrivere nella loro L1, questo favorisce il successo formativo in tutte le discipline, oltre all'apprendimento e all'alfabetizzazione nella L2 veicolare (Branum-Martin, et al. 2010, Cobo-Lewis, et al. 2002, Thomas e Collier 2002, Kenner, et al. 2008). Esistono anche evidenze scientifiche che l'alfabetizzazione degli alunni bilingui nella loro lingua madre favorisce anche l'apprendimento e l'alfabetizzazione dei loro coetanei, compresi i monolingui della lingua veicolare (Chin, Daysal e Imberman 2012).

L'obiettivo del progetto DIVERSE, la promozione dell'inclusione, in particolare degli studenti con bisogni educativi speciali tipici dello svantaggio linguistico culturale, si basa sull'uso strutturato di più lingue in classe,

comprese le lingue di origine dei bambini migranti, e può contribuire a importanti risultati sociali ed emotivi, tra i quali:

- L'autostima e il benessere emotivo (Bougie, Wright e Taylor 2003, Combs 2005)
- Il rispetto per la propria cultura domestica (Conteh 2007)
- La coesione familiare (Wong-Fillmore 1991)

Tali risultati sono ulteriormente migliorati incoraggiando l'interazione genitore-figlio, attraverso il recupero dei racconti e delle tradizioni popolari, nella lingua parlata in casa dalla famiglia dell'alunno con bisogni educativi speciali (Costigan and Dokis 2006).

## **IV.2 Descrizione del metodo**

L'uso dei racconti popolari e delle fiabe in classe può assumere molte forme:

- gli insegnanti possono utilizzare racconti popolari esistenti
- oppure possono inventare nuovi racconti popolari e usarli ai fini della lezione.
- Inoltre, i racconti popolari possono essere usati:
- Sotto forma di un'azione teatrale
- Sotto forma di interazione tra studenti e insegnanti
- Sotto forma di narrazione dell'insegnante.

### ***IV.2.1 Introduzione e definizioni***

L'apprendimento creativo può avvenire grazie alla narrazione, in forma di storia o di fiaba. In questo caso l'insegnante può seguire percorsi e metodi teatrali. L'apprendimento creativo è un'acquisizione di conoscenze e abilità attraverso la partecipazione attiva. La narrazione ha le stesse caratteristiche. E la narrazione di fiabe come metodo di insegnamento deve ripercorrere più o meno le stesse fasi. È una procedura combinata di uno scambio creativo tra l'individuo e il suo ambiente naturale o sociale.

L'apprendimento è una funzione umana complicata che ha radici sia nella psicologia che nella fisiologia dell'uomo. È il risultato di operazioni sia interne che esterne, finalizzate all'acquisizione di conoscenze e competenze. Il processo di apprendimento diventa interessante una volta che esce dallo stato di memorizzazione, per approdare in uno stato in cui sono coinvolte le funzioni umane fondamentali.

L'apprendimento può essere definito creativo se stimola l'immaginazione, la memoria, la sensibilità e il sentimento, la mimesi (seguendo l'idea aristotelica), il gioco, l'arte e la creazione. L'apprendimento è creativo, quando la riflessione che segue questo processo porta a esperienze significative. Usando i racconti popolari come metodo di insegnamento, non facciamo altro che inserire tutte le caratteristiche e gli elementi menzionati all'interno del processo educativo.

Per utilizzare le tecniche narrative in classe, ossia per trasformare l'esposizione di una spiegazione in una narrazione di una storia, bisogna far ricorso alle tecniche delle arti performative (teatrali e narrative), ai fini del processo educativo.

Insieme alla narrazione e all'uso di racconti popolari, si possono usare altre tecniche come i giochi teatrali, i giochi di ruolo (chiamati anche "teatro di partecipazione") oltre alla narrazione. Tuttavia, l'obiettivo è sempre uno: il fine educativo, ossia il raggiungimento di abilità, conoscenze e competenze che portano lo studente ad avere una più globale conoscenza di sé e del mondo che lo circonda.

L'uso delle storie e dei racconti popolari come metodo di insegnamento, come detto, si basa su molteplici tecniche teatrali, ma forma parte di un'unica metodologia di insegnamento. È probabile che vengano utilizzati elementi creativi e strutturali provenienti anche da altre arti (si possono usare oggetti, vestiti, ma anche immagini, video, suoni, musica). Tuttavia, è probabile che la narrazione sia la fonte principale poiché, nella narrazione si uniscono l'azione e l'esperienza, in particolare, ci riferiamo all'esperienza collettiva più che su quella individuale.



Con questa metodologia abbiamo un tipo di apprendimento alternativo, che prende elementi dalla narrazione e dal settore delle arti performative che potrebbe servire a scopi amatoriali, ma anche professionali. Tuttavia, questi elementi sono indispensabili per creare il contesto in cui bisogna agire.

La narrazione in classe è diversa dall'arte performativa e dal teatro. In uno spettacolo teatrale o in una narrazione professionale, il nostro interesse principale risiede nel fatto che sia integrale e perfetto, in altre parole, che valga la pena assistere allo spettacolo. Nell'uso delle fiabe come metodo di insegnamento, il nostro interesse principale riguarda il mezzo, le tecniche e i vari modi che usiamo entro i confini dell'insegnamento, mentre il risultato finale dipende da quanto gli studenti, alla fine, avranno interiorizzato l'oggetto dell'apprendimento.

Ancora una volta ci sentiamo in dovere di chiarire che l'apprendimento creativo non mira a "creare un'opera d'arte". Il "bello" estetico non ha niente a che vedere con i nostri fini educativi, all'interno di questo percorso didattico. Nel nostro caso, parleremo di bello, quando ci riferiremo alla conoscenza acquisita attraverso il gioco, la recitazione e la creazione. Il nostro interesse è l'apprendimento e il modo in cui si assimilano le conoscenze e si interiorizza l'oggetto di apprendimento.

### ***IV.2.2 Caratteristiche principali della narrazione***

Sarà sempre all'interno dello schema, che presentiamo in questa sezione del manuale, elaborato in accordo ai nostri scopi educativi e alla modalità in cui va programmata la lezione, che dobbiamo prendere in considerazione quanto segue:

#### **Campo umano**

Sin dal momento in cui la narrazione procede con i suoi personaggi sono coinvolti nell' "avventura", dobbiamo affrontare il contesto relativo agli attributi umani. Questo accade sia che i personaggi siano umani, sia che siano altre entità, con caratteristiche umane (animali, piante, elfi, draghi).

#### **Regno della fantasia**

Sia che gli insegnanti utilizzino un noto racconto popolare o ne inventino uno legato alle esigenze didattiche, si entra sempre nel regno della fantasia, pertanto si devono seguire queste strade per completare la lezione dall'inizio alla fine.

#### **Eroi - personaggi**

La lezione, costruita attraverso la metodologia della narrazione, si svilupperà tra "entità". Umani, animali o qualsiasi altra cosa che utilizzi linguaggi, emozioni e movimenti che ci sono familiari.

#### **Il conflitto**

Questi personaggi entreranno in conflitto tra loro e sarà costruttivo se avrà come risultato l'obiettivo didattico della lezione, dell'insegnamento e del processo insegnamento / apprendimento da parte degli studenti.

#### **Luogo di fantasia**

L'azione narrativa si svolge in un luogo inventato, dove il tempo non ha significato né conta. Soprattutto per quanto riguarda l'efficace comprensione della lezione.

#### **Simboli**

I personaggi e le azioni sfuggono naturalmente al contesto della realtà e diventano simboli. Questo è un altro vantaggio. I simboli sono poeticamente fonte d'ispirazione creativa, perché coinvolgono, non solo la mente, ma anche le emozioni degli studenti. Pertanto, l'apprendimento diventa più concreto e permanente.

Il nostro scopo è che gli studenti raggiungano la migliore comprensione possibile. L'insegnante, quindi, ha il compito di scegliere il modo migliore e più efficace di gestire ogni argomento disciplinare secondo scopi

educativi inclusivi. È noto che esiste una varietà di questioni e argomenti che possiamo affrontare e insegnare sotto forma di narrazione.

Anche una conferenza potrebbe essere proposta come una combinazione di sequenze narrative e di azione drammatica. Potrebbe iniziare con la narrazione, continuare con l'azione e finire con una storia.

Gli insegnanti sanno che la ripetizione e la routine minano l'interesse e la capacità di concentrazione degli studenti e, quindi, è altamente consigliabile trovare nuovi metodi di insegnamento e presentazioni che potrebbero dare inizio all'imprevedibile, allo stupefacente o semplicemente al romanzo.

### ***IV.2.3 Come costruisci una lezione basata sui racconti popolari***

Se vogliamo introdurre una proposizione didattica in una lezione di questo tipo, potremmo iniziare menzionando quanto segue:

#### **1. Definizione del target**

Quale significato vogliamo trasmettere attraverso questa lezione specifica?. Cosa vogliamo dimostrare? Questo obiettivo deve essere correlato agli obiettivi di apprendimento della nostra lezione.

#### **2. Conflitto al centro della trama,**

una trama interessante

che inizia come "c'era una volta ...",

sviluppo del tema

e finisce con "... vissero felici e contenti",

conflitto tra due personaggi principali antitetici o due temi controversi,

alla fine della storia, dovremmo aver raggiunto il nostro obiettivo.

#### **3. Definizione di fattori opposti**

Quale battaglia, discutere tra loro, così come con il conflitto per raggiungere il nostro obiettivo finale (Risultato - conclusione - messaggio)

#### **4. Definire i principali risultati del conflitto**

Se la nostra narrazione è stata raffinata, i partecipanti con il giusto incoraggiamento esprimeranno da soli i loro risultati. Alla fine, dovrebbe essere organizzata una discussione sulla storia e gli studenti dovrebbero essere supportati a identificare ciò che hanno imparato attraverso la storia.

## **IV.3 Tre esempi di lezione**

L'apprendimento creativo offre molti modi per narrare una fiaba o per crearne una nuova ai fini della lezione. Incoraggiamo il lettore a leggere la metodologia per comprenderla e altro ancora per poter creare nuove modalità di insegnamento attraverso la narrazione e le fiabe.

- Come un'azione teatrale
- Partecipazione di docenti e studenti (interazione)
- Narrazione dell'insegnante.

### ***IV.3.1 Scienza (proprietà dell'aria)***

In questa lezione, l'obiettivo principale di apprendimento è identificare le proprietà dell'aria. Questo è ciò che vogliamo che gli studenti ottengano alla fine della sessione.

Per raggiungere questo obiettivo, dobbiamo scegliere due personaggi principali antitetici. Nell'esempio fornito di seguito, abbiamo scelto una bandiera (incapace di muoversi) e un gabbiano che è costantemente

in movimento, uno che conosce le proprietà dell'aria e uno che non ne ha idea. Si potrebbe utilizzare qualsiasi coppia di opposti in qualche modo correlata al tema principale.

Dobbiamo selezionare le proprietà dell'aria su cui vorremmo concentrarci e costruire un dialogo. È importante che questi personaggi principali antitetici presentino le loro idee da diversi punti di vista. Nella nostra storia abbiamo il punto di vista di un personaggio che non è in grado di viaggiare e di un personaggio che è un viaggiatore. Spesso, nelle fiabe, il viaggio è associato alla conoscenza e la conoscenza passa attraverso i viaggi.

È importante che la storia costruita abbia un inizio (dove viene spiegata la situazione di sfondo in modo che gli studenti possano capire chi è chi), una parte centrale (dove la storia si svolge) e una fine (che arriverà come conclusione).

### **Esempio di una storia che può essere narrata come azione teatrale.**

**Soggetto:** Scienza

**Argomento:** l'aria e spazio

**Il racconto si concentra sulla solitudine della bandiera. Essa è convinta che l'aria non esista e che lo spazio sia vuoto.**

C'era una volta una bandiera, appesa e dimenticata su un palo, in alto, sopra un grande edificio. Nella parte anteriore c'era scritto "Scuola". A dire il vero, era stata dimenticata lì abbastanza a lungo dalla festa pre-pre-nazionale. E lei era annoiata. Molto annoiata. Il tempo passava e invecchiava. I suoi colori sbiadivano e i bordi furono strappati dall'aria che la batteva addosso. E come abbiamo detto aria ... era da molto tempo che l'aria non passava da quel luogo e la nostra bandiera era triste e immobile. Nella sua tristezza cominciò a chiedersi perché l'aria non passasse a soffiarla e a respirare un po' di freschezza. La questione filosofica sull'esistenza dell'aria la torturava. Solo un odore forte e cattivo giungeva lassù. E comunque chi è quest'aria? E perché non è passata di lì? E perché era così arrogante e odiosa? Non esiste più?

Un giorno la bandiera si rivolse a un gabbiano in volo.

BANDIERA Signore signore, le piacerebbe avvicinarsi un po' ?

GABBIANO Cosa vuoi, ho un lavoro, le barche sono entrate in porto con un mucchio di pesci nelle reti e io ho fame.

BANDIERA Avvicinati un po' , voglio chiederti una cosa e ti lascerò andare. Dimmi perché l'aria non passa più qui. È in viaggio o è morta?

GABBIANO Di cosa stai parlando? L'aria è sempre qua e là, è ovunque.

BANDIERA Com'è sempre qui? Se è così, perché non sto più salutando? Sono giù, triste e sola.

GABBIANO Guarda là nel cielo. Cosa vedi?

BANDIERA Nuvole. Ancora nuvole.

GABBIANO E cos'è una nuvola?

BANDIERA Una nuvola è una nuvola. Cos'altro?

GABBIANO No, le nuvole sono aria. Aria di diverso spessore.

BANDIERA Sei pazzo. Dici che le nuvole che vedo non esistono e l'aria che non riesco a vedere esiste.

GABBIANO Che tu ci creda o no, Sì. L'aria è qui, ma non è di fretta, precipitosa e selvaggia.

BANDIERA No, non lo è. Perché conosco l'aria. È pulita e fresca. Ho solo un cattivo odore.

GABBIANO Viene dai gas di scarico, dalle auto e dalle motociclette lungo la strada.

BANDIERA Qualunque cosa sia. Mentre passava, l'aria alleggeriva tutto. Quindi, ora l'aria non è qui.

GABBIANO Ah, sì? E come pensi che venga l'odore qui? E come pensi che stia volando? E guarda lì, questo raggio di sole splendente? (Qualcuno soffia un po' di talco nel raggio di luce di una lente). Cosa vedi?

BANDIERA Polvere. Piccoli pezzi di polvere sporca.

GABBIANO Giusto. E come pensi che questa polvere voli a destra e a sinistra?

BANDIERA Non lo so.

GABBIANO Dall'aria, nell'aria. L'aria è ovunque. Che sia veloce o lenta, fredda o calda, è qui.

BANDIERA Dici così?

GABBIANO Sì. Lasciatemi partire adesso perchè le navi a vela entrano velocemente nel porto e le loro reti hanno molto pesce. Sto andando a mangiare.

BANDIERA Hahaha! Velocemente? Velocemente? E come fai a sapere che vengono rapidamente. Come li vedi da qui?

GABBIANO Li vedo. Non sono cieco. Non vedi le loro vele piene.

BANDIERA Piene? Piene di cosa?

GABBIANO Pieno d'aria, povera donna. L'aria è ovunque e crea tutto. Fa andare la polvere qua e là, le barche a vela vanno dove vuole il capitano, gli odori giungono fino al naso e anch'io volo. Adesso, però, devo partire, altrimenti avrò fame per il resto della giornata. La bandiera era di nuovo sola, ma ora aveva molte cose a cui pensare. L'aria è invisibile, ma esiste ed è ovunque nello spazio?

E per risolvere la questione filosofica esistenziale.

"Ciò che vediamo potrebbe non esistere e ciò che non vediamo è sempre presente"

### ***IV.3.2 Botanica***

È nata una pianta.

La procedura di semina, coltivazione e fruttificazione, fino al momento in cui si produce una nuova pianta.

**Definiamo il nostro obiettivo:** la nostra intenzione è insegnare ai bambini la riproduzione delle piante e in quali circostanze ciò avviene.

- Inventiamo una piccola storia interessante, sulla base di questi spunti narrativi:
- L'avventura dello spirito inquieto di un minuscolo seme di ceci che ha deciso di cercare fortuna in mondi e luoghi sconosciuti.
- Un possibile incipit: "C'era una volta ..." (Dialogo tra mamma ceccio e figlio ceccio. Quest'ultimo dichiara di volersene andare e di voler viaggiare)
- Sviluppo: incontrare un numero di persone straordinarie (aria, suolo, sole ecc.)
- Fine ( ... vissero felici e contenti ...)
- Ripetizione della stessa storia, stessa trama e stesso dialogo con il nuovo seme
- Definiamo i personaggi antagonisti che parlano tra loro, si scontrano e combattono in modo da far emergere l'obiettivo finale desiderato (risultato, deduzione, messaggio)
- Il nostro primo eroe è il seme
- L'altro potrebbe, in alternativa, essere l'aria (che raccoglie il seme e lo trasporta altrove)
- Un pezzo di terra vicino al punto in cui è caduto il nostro seme.
- L'acqua che scorre vicino, che inaffia il seme.
- Un ciottolo che ostacola temporaneamente l'espansione delle radici del seme e le foglie per far crescere il sole l'elemento più indispensabile
- La storia va avanti fino a quando la nostra nuova pianta non è pronta a produrre i suoi semi
- Altri suggerimenti: parlare con il sole, l'aria, il suolo, con ciottoli, ecc.
- Conclusioni: Come funziona la natura, primavera, inverno, condizioni permettendo, ecc.

### **IV.3.3 Storia**

Storia –scuola terza elementare

Basata sul libro <http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-C103/737/4824,21988/>

#### **Ercole**

Serie di 14 episodi

#### **Narrazione dell'insegnante:**

(Si possono usare pupazzi, maschere, ombre, oggetti ecc. secondo il concetto della lezione)

C'era una volta, in un villaggio lontano, un vecchio di nome Platone. Era molto anziano e saggio. Intorno al villaggio c'era una foresta oscura e profonda, dove gli abitanti vi andavano per uccidere uccelli e conigli utili a sfamare le loro famiglie. Molte volte, capitava che uno o due di quelli persi nella foresta, non tornarono mai più indietro. Gli altri abitanti del villaggio guardano con paura la foresta e si rifiutavano di andare a caccia.

Platone ci pensò a lungo e finalmente trovò un metodo utile a incoraggiare i cacciatori a non avere paura e a rischiare di andare a caccia nella foresta. Riuscì, quindi, a renderli coraggiosi, capaci di stare tutti insieme e collaborare, aiutandosi a vicenda, senza più perdersi nella foresta. Come? Con la narrazione.

Platone riunì tutti gli abitanti del villaggio intorno al fuoco, al centro del villaggio, e iniziò a raccontare storie. Una storia avvenuta appena prima della caccia.

Raccontò di un giovane di nome Ercole, cresciuto molto forte e coraggioso, grazie all'intervento di Zeus, il re di tutti gli dèi, che allevò Ercole con il latte di sua moglie Era, che lo rese invincibile.

#### **Episodio 1**

Gli abitanti del villaggio informano Platone che non andranno più nella foresta perché durante la caccia, un serpente colpì tre di loro.

Platone ci pensò un po' e consigliò loro di sedersi per terra perché aveva qualcosa da dire.

Platone: Ascoltatemi. Quando ero giovane, andavo a scuola. Il mio insegnante aveva un bambino piccolo che era molto forte, perciò decise di andare sull'Olimpo per invitare Zeus a diventare padrino del bambino. Zeus accettò la sua proposta, promise di proteggere il bambino e di farlo diventare quasi come lui, come un Dio, da adulto.

Quando Ercole era bambino, Era, che non gradì il furbo del suo latte, inviò due serpenti velenosi per mordere Ercole e ucciderlo. Zeus, però, capì che i serpenti avrebbero morso il bambino e lanciò una saetta nella stanza di Ercole. Il bimbo, allora, si svegliò, si svegliò, afferrò i serpenti e li uccise.

Platone guardò gli occhi degli abitanti del villaggio e disse loro: "Bene, se un bambino può uccidere due serpenti avvelenati inviati da Era, allora voi adulti potete andare nella foresta e cacciare a meno che non siate codardi. E se compaiono serpenti, farete quello che ha fatto il bambino.

Andate a caccia adesso.

Gli abitanti del villaggio si fecero coraggiosi e si avviarono senza aver paura.

#### **Episodio 2 e successivi.**

L'azione continua così. Gli abitanti del villaggio si recano da Platone e gli dicono che hanno paura di andare a caccia perché nella foresta c'è un leone.

Platone racconta la storia di Ercole e il leone di Nemea.

Lo stesso accade con il toro selvatico di Minoa a Creta, gli uccelli Stymfalides, Lernaia Hydra e così via.

## **IV.4 Altri strumenti**

Le possibilità che abbiamo per introdurre fiabe / racconti popolari in classe sono numerose. Qui ne presentiamo alcune.

### ***IV.4.1 Narrazione innovative basata sugli oggetti***

Chiederemo al gruppo, agli studenti, ai partecipanti di portare uno, due o più oggetti che significano qualcosa per loro. Gli oggetti della memoria sono ideali, soprattutto dell'infanzia o di un genitore, un nonno, qualcosa di vecchio o nuovo. Gli oggetti possono sembrare semplici e quotidiani, ma hanno il potere, il mistero di creare una storia e ancor di più di attivare un ricordo.

Quello che leggerete è un piano di lezione relativa alla narrazione che funziona sempre molto bene con gruppi sociali diversi e speciali e aiuta l'interattività e il legame dei partecipanti.

#### **Fase A**

L'insegnante divide i partecipanti in piccoli gruppi di 3 o massimo 5 persone e chiede loro di posizionare tutti i loro oggetti sul tavolo. Possono essere: vecchie foto, una scatola, una scatola di fiammiferi, un guanto, un souvenir, una scatola di latta, una pietra, un giocattolo e molti altri a seconda di chi li porta e della loro fantasia e creatività.

In alternativa, l'insegnante potrebbe avere degli oggetti e darli ai gruppi in modo casuale.

#### **Fase B**

L'obiettivo è che ogni gruppo osservi gli oggetti per alcuni minuti e poi inizi a creare una storia. Individuare personaggi e luoghi, dare loro un nome e poi collegarli in un'unica storia, che può diventare una favola, un mito. Possono prendere appunti e scrivere tutto ciò che è più utile. Deve avere un inizio, un'azione, un conflitto, un crescendo e una fine.

#### **Fase C**

Ogni gruppo leggerà o narrerà quando sarà pronto al resto della classe. Possono farlo individualmente o in gruppo, a seconda di come l'insegnante lo ritenga più adatto.

#### **Fase D (avanzata)**

Gli studenti / partecipanti possono recitare su uno scenario improvvisato da loro stessi e realizzare brevi rappresentazioni teatrali. Quando il gruppo acquisisce familiarità con le attività e procedure, l'insegnante può dirigere l'azione su obiettivi più specifici come argomenti legati alla propria disciplina. Ad esempio, questo può essere applicato per Letteratura, Storia, Geografia e altro. L'insegnante può scegliere un brano specifico e quali oggetti ed elementi sono più utili a dirigere la realizzazione della storia/ narrazione per insegnare, trattare un tema specifico.

### ***IV.4.2 Narrazione and creazione di una storia con la guida del docente e la partecipazione attiva dello studente***

**Fase 1:** Il processo può iniziare con una breve azione basata sulla fiducia e sulla conoscenza reciproca (durata 10 minuti).

Una condizione fondamentale sarebbe che gli studenti provengano dalla stessa classe o che si conoscano. In caso contrario, questa prima fase può durare più a lungo e coinvolgere più attività per ottenere quella fiducia e quel legame utili a una migliore collaborazione tra di loro.

**Fase 2:** L'insegnante inizia a narrare una storia (originale, inventata e organizzata in anticipo), basata su un certo oggetto di conoscenza, per esempio sul tema di una lezione specifica. La narrazione sarà completata entro la fine della lezione con l'aiuto degli studenti.

**Fase 3:** L'insegnante divide la classe in gruppi e chiede agli studenti di lavorare alla storia incompiuta e di creare un finale comune tutti insieme.

Oltre ai suddetti benefici 1,2,3,4 che possono essere applicati e dopo che l'insegnante ha ascoltato il finale proposto dai gruppi, può continuare la lezione, ad esempio addizione o sottrazione.

Un esempio per la matematica. Questa è la storia di un lattaio che gira per il villaggio / paese / città e distribuisce il latte. Il lattaio ha 4 figli che lo aiutano nel suo lavoro. Ogni giorno, dopo aver lasciato la sua bottega, vanno in 4 direzioni verso Nord, Sud, Est e Ovest per distribuire il latte.

Cosa sta succedendo a = verso nord, b = verso sud, c = verso est ed = verso ovest della città?

Gli insegnanti possono qui dividere la classe in 4 gruppi, dare agli studenti 15 minuti di tempo per immaginare lo sviluppo della storia dei 4 aiutanti nelle loro 4 direzioni.

**Fase 4:** Presentazione delle 4 storie. Ogni gruppo presenterà la versione della trama o dell'avventura intrapresa dai 4 figli del lattaio, nella quattro direzione della città.

**Fase 5:** Dialogo e processo educativo della classe di matematica con domande e risposte di tutti.

Cioè se in negozio c'erano 40 casse con 10 bottiglie di latte ciascuna e il lattaio ha dato a ciascuno dei suoi figli 8 casse da distribuire:

1. Come ha preso ogni biberon ogni bambino? (80)
2. Quante bottiglie hanno preso tutti i bambini insieme? (360)
3. Quante casse sono state lasciate in negozio? (8)
4. Quante bottiglie sono rimaste nel negozio? (80)

Le domande possono variare, possono essere molto più facili o più difficili a seconda del livello della classe.

### ***IV.4.3 Narrazione e uso creativo delle fiabe tradizionali, provenienti dalle terre d'origine degli studenti nelle scuole multiculturali***

#### **Fase 1: Raccolta di storie**

L'insegnante chiede ai bambini di portare per iscritto una storia originaria del loro Paese d'origine. Chiedere ai genitori o ai nonni di raccontare loro una storia, da scrivere e da portare in classe. Quindi, la classe acquisisce e raccoglie un piccolo tesoro, una raccolta di storie da utilizzare in vari modi (educativi, creativi, artistici e da cui si possono creare molte attività: giochi teatrali, brevi bozzetti drammatici e spettacoli).

#### **Fase 2: Narrazione orale della storia del Paese d'origine di ciascuno studente agli altri compagni di classe**

- Arricchimento dell'attività con domande da parte di tutti al giovane narratore per attivare il dialogo.
- La narrazione può evolversi in un'attività artistica con la realizzazione di immagini derivanti dalla storia che tutti abbiamo ascoltato. Sugeriamo l'allestimento di una mostra di tutte le opere realizzate, in classe o a scuola.
- Narrare ogni storia collettivamente. I partecipanti narrano parte o tutta la storia, da soli o in gruppo.

#### **Beneficio 1**

L'insegnante può trarre vantaggio direttamente e fare una lezione di lingua, di letteratura o di potenziamento del lessico con gli studenti, concentrandosi su alcune parole, scrivendole alla lavagna, sulla Lim, in una nuvola di parole (Software Socrative o Mentimeter) e invitando gli studenti a trovare significati, differenze e concordanze di queste parole nella loro lingua.

Analisi delle caratteristiche grammaticali e sintattiche della propria lingua con la lingua del paese ospitante. Cioè l'aggettivo è posto dietro al sostantivo o lo precede?

Etimologia e storia delle parole come conoscenza delle tradizioni di un popolo attraverso l'uso della lingua: ci sono caratteristiche comuni nel suono e nella musicalità delle loro parole. Le somiglianze sono sorprendenti se riusciamo a sfuggire alla superficie delle cose.

Prendiamo come esempio i nomi dei Paesi. La Spagna è chiamata Espana perché ha (o aveva in passato) molte foreste. Il mito racconta che era la casa del dio Pan. Quindi, andiamo a Pana (Es in greco significa A) Es-Pana. La Germania si chiama Deutschland. La prima parte è Deus (Dio) e la seconda terra che significa Terra (las = pietra-terra). Il continente asiatico ha preso il nome dal fratello di Ecuba, Asio, ucciso da Aias, il Telamonius, durante la guerra di Troia.

### **Beneficio 2**

Le storie degli studenti possono diventare una base per lezioni di storia, geografia, educazione ambientale, educazione civica o religione.

### **Beneficio 3**

*Movimento e improvvisazione all'interno della classe.* Molte volte una storia implica un viaggio da un paese all'altro e può essere sviluppata molto facilmente in un viaggio di improvvisazione da un angolo all'altro della classe, attraverso montagne (di banchi), tunnel (sotto i banchi) e altri ostacoli creativi come come sedie o zaini.

### **Beneficio 4**

Attività artistiche. Una storia o molte insieme possono finire per creare un testo o uno scenario per uno spettacolo che tutta la classe può presentare ad altre classi o all'intera scuola o durante un evento che include studenti, insegnanti e genitori.

## ***IV.4.4 Il puzzle della lezione***

Nell'ambito della lezione si può svolgere un'attività di ricostruzione della storia stessa. Se la lezione e l'argomento sono pertinenti alla storia raccontata, l'insegnante può dividere la storia in sezioni e ogni gruppo può ricevere una sezione. Ogni gruppo racconta la propria sezione di storia a memoria, dopodiché i partecipanti si mescolano formando nuovi gruppi in seguito. Lo scopo dell'attività è ricreare la storia, trovare il giusto ordine delle sezioni e confrontare i risultati con la storia originale.

## ***IV.4.5 Strisce con frasi***

Se la lezione è la lingua, una discussione e presentazione di immagini pertinenti alla storia prima di leggere il racconto popolare aiuta anche a introdurci nella storia. Preparando brevi didascalie, con frasi che riassumono il racconto, gli studenti devono metterle nell'ordine corretto, mentre l'insegnante racconta oralmente o la legge ad alta voce. Gli studenti possono creare una storia usando le didascalie, quindi condividere la loro versione con la classe e confrontarla con la storia originale. In caso di classi multiculturali, questo esercizio può essere effettuato chiedendo agli studenti di tradurre le didascalie nella loro lingua. Ciò aumenta la consapevolezza multiculturale e interculturale della classe, percepita come una risorsa anziché come un ostacolo.

## ***IV.4.6 Le immagini raccontano una storia***

Un altro approccio all'apprendimento delle lingue è la discussione di uno storyboard, di una storia per immagini. Per fare questo l'insegnante può raccogliere immagini appropriate da varie fonti e costruire un racconto illustrato della lezione. Questo modulo è utile per lezioni come storia, arte, educazione civica, di cui l'insegnante può facilmente trovare immagini in rete.



Lo studente può partecipare chiedendosi l'un l'altro cosa pensano. A seconda del livello formativo degli studenti, l'insegnante può anche preparare domande collegate alle immagini, che aiutano a formulare una risposta. È anche possibile tralasciare le ultime foto, in modo da avere più possibilità di creatività.

## IV.5 Risorse utili

### IV.5.1 Selezione delle risorse online

- Piano delle lezioni e delle attività per miti e racconti popolari: [www.scholastic.com/teachers/unit-plans/teaching-content/myths-folktales-and-fairy-tales/](http://www.scholastic.com/teachers/unit-plans/teaching-content/myths-folktales-and-fairy-tales/)
- Alcuni suggerimenti per insegnare con le storie di Melanie Green: [www.psychologicalscience.org/observer/storytelling-in-teaching](http://www.psychologicalscience.org/observer/storytelling-in-teaching)
- Testimonianze e test per il valore cognitivo, sociale ed emotivo dello storytelling nei bambini e nei ragazzi: <https://dinamico2.unibg.it/lazzari/doc/EL-lazzari-2016-sito.pdf>
- Alcuni benefici dello storytelling sui ragazzi: [www.ibe.unesco.org/sites/default/files/bettelhe.pdf](http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/bettelhe.pdf)

### IV.5.2 Selezione dei libri e delle pubblicazioni

- Rahman, F (2017) 'The revival of local fairy tales for children education', *Theory and practice in language studies*, 7(5) [online]. Available at: [www.academypublication.com/ojs/index.php/tpls/article/view/tpls0705336344](http://www.academypublication.com/ojs/index.php/tpls/article/view/tpls0705336344)
- Egan, K (1988) 'Teaching as story telling', *Canadian Journal of Education / Revue Canadienne de l'éducation*, 13(10) [online]. Disponibile qui: [www.researchgate.net/publication/228717328\\_Teaching\\_as\\_Story\\_Telling](http://www.researchgate.net/publication/228717328_Teaching_as_Story_Telling)
- García-BarreroBaldó, C (2019) *Multicultural education in the CLIL Primary classroom through fairy tales* Universidad de Oviedo [online]. Disponibile qui: [https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/51402/TFM\\_CristinaGarc%EDaBarre ro.pdf;jsessionid=2C8C0AB07771C12844A0DE3C8E25224D?sequence=6](https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/51402/TFM_CristinaGarc%EDaBarre ro.pdf;jsessionid=2C8C0AB07771C12844A0DE3C8E25224D?sequence=6)
- Huiyu, G (2018) 'A study on the educational strategy of using folktales in kindergarten' *Advances in social science, education and humanities research*, 264 [online]. Disponibile qui: <file:///C:/Users/cisha/AppData/Local/Temp/25906295.pdf>
- Schiro, M and Lawson, D (2004) *Oral storytelling and teaching mathematics: Pedagogical and multicultural perspectives* California, Sage.