

Digital Storytelling und Scratch

Marialaura Moschella
Grundschule "Reinswald", Schulsprengel Sarntal

Il *computational thinking* e la competenza comunicativa nelle lingue straniere sono ritenute fondamentali dall'Unione Europea che le inserisce, insieme ad altre competenze, nella formazione di base che ogni cittadino deve possedere. Questo lavoro nasce dalla necessità di promuoverle all'interno di un progetto di italiano L2 basato sulle favole di Esopo. La dimensione dialogica e narrativa forniscono la base linguistica su cui sviluppare attività di apprendimento e dar spazio alla creatività.

Thema	Le favole di Esopo
Sprachen	Italienisch, Deutsch, Englisch
Beteiligte Fächer	Kunst und Technik, Mathematik, Geschichte, Geografie, Naturkunde,
Zielgruppe	Ab 8 Jahren
Zeitlicher Rahmen	Zwei Semester – eine Stunde pro Woche
Deskriptoren zu Kompetenzzielen aus dem MSCS und deren eventuelle Konkretisierung	<p><i>Savoir</i></p> <p>Wissen, dass es in Sprachen Fremdwörter und Lehnwörter aus anderen Sprachen gibt</p> <p>Wissen, dass Kulturen sich gegenseitig beeinflussen können</p> <p><i>Savoir faire</i></p> <p>Bedeutung von Wörtern in einer nicht oder weniger bekannten Sprache anhand von Sprachvergleich erschließen können</p> <p><i>Savoir apprendre</i></p> <p>Sprachübergreifende Lernstrategien bewusst einsetzen können</p> <p><i>Savoir être</i></p> <p>Wahrnehmung fremder Zeichen und Schriften</p> <p><i>Konkretisierung</i></p> <ul style="list-style-type: none">- Il discente comprende il senso di un testo che contiene parole conosciute affiancate a parole nuove- Il discente evidenzia analogie e differenze in una favola che ha diverse versioni- Il discente estrapola dialoghi da sequenze narrative- Il discente utilizza le strategie di scrittura apprese in lingua madre in lingua seconda
Sprachhandlungen	Narrazione Interazione

	Scrittura creativa Recitazione
Unterrichtsmaterialien	http://www.lefiabe.com/esopo/(adattamenti) https://scratch.mit.edu/ Fumetti Cartelloni Computer



A

Sprachhandlungen

- Lettura in cerchio o ascolto da cd o podcast
- Interazione per accordarsi sulle attività da svolgere.
- Scrittura creativa
- Recitazione

Sprachfunktionen

Le funzioni linguistiche sono quelle ricorrenti nella favola scelta.

Ad esempio per la favola "la volpe e il gallo" la funzione determinante è "lodare": Come sono belle le tue penne. Come è bella la tua voce!

Nelle altre favole le più frequenti sono:

- chiedere spiegazioni (Perché non raccogli anche tu le provviste...?)
- chiedere aiuto (Qualcuno mi aiuti! Sono in trappola!)
- proporre (Perché non canti qualcosa? Perché non raccogli il cibo per l'inverno?)

Methodisch-didaktische Hinweise

All'inizio i bambini vengono suddivisi in gruppi e vengono informati sulle modalità di svolgimento del progetto: la favola viene letta in tedesco o italiano e la produzione successiva verrà svolta nell'altra lingua.

L'insegnante propone ai bambini di disporsi in cerchio per leggere o ascoltare la storia, per due volte. I bambini pongono domande e risposte per chiarire significati, successivamente decidono quali attività svolgere. Ci si accorda su quattro possibili attività:

1. Creare libretti a fumetti e disegni
2. Creare personaggi e ambientazioni con la plastilina
3. Creare sketch ispirati alla narrazione (Schachteltheater)
4. Inventare nuove conclusioni per la storia ascoltata

Attività 1

I bambini, in coppia o in piccolo gruppo, costruiscono un libretto di carta con 8 facciate, l'insegnante porta in classe le immagini delle dimensioni giuste per essere incollate nel libretto e fogli colorati per costruire il fumetto.

La storia viene suddivisa in sequenze. I fumetti necessari per le singole sequenze vengono scritti alla lavagna, così da poter essere condivisi con tutta la classe. Ciascun gruppo propone una modalità per rendere la sequenza dialogica e alla fine si trova l'accordo su come rendere la scena. Questa modalità di riscrittura condivisa della storia viene utilizzata per le prime favole, successivamente i bambini ricostruiscono i dialoghi e impostano le scene autonomamente.

Al termine i libretti vengono scambiati, e cosicché ognuno può leggere i fumetti degli altri.

Attività 2

Dopo che i bambini hanno suddiviso la storia in sequenze, lavorano in gruppi di tre. Ciascun gruppo viene incaricato di elaborare una sequenza. Come base si usano cartelloni. I personaggi della storia e le ambientazioni vengono plasmati con la plastilina. Al termine i bambini spiegano il contenuto della sequenza. La loro spiegazione viene videoregistrata.

Attività 3

A partire dalla storia, per lo più costruita con sequenze narrative, i bambini creano dialoghi da recitare. I personaggi della storia vengono rappresentati, incollati su cannuce e interpretati a rotazione dai bambini stessi. Talvolta i dialoghi vengono ampliati, talvolta accorciati, durante la performance, nel rispetto delle potenzialità di ciascuno.

Attività 4

Dopo aver esortato i bambini a leggere la storia e a riflettere sulla conclusione, l'insegnante propone di riscriverne la fine. Il foglio con la storia intera viene sostituito da un altro, in cui manca la parte finale. In aula computer i bambini possono fruire dei dizionari on line, di glossari ed esempi che li aiutano ad esprimere i loro pensieri e la loro creatività.

B

Sprachhandlungen

Lettura di tutorial in inglese

Scrittura nel linguaggio di programmazione

Scrittura dei comandi in più lingue – trasposizione da una lingua all'altra

Sprachfunktionen

Le funzioni linguistiche dell'attività precedente sono state riprese ai fini della trasposizione digitale del progetto.

Si sono aggiunte alcune funzioni necessarie per svolgere l'attività in aula computer.

- Chiedere informazioni sul computer e sui programmi
- Chiedere spiegazioni sui comandi
- Sintetizzare i dialoghi
- Sintetizzare le storie

Methodisch-didaktische Hinweise

Nella seconda parte del progetto i bambini non lavorano sui testi. Il focus è posto sul *computational thinking*. Il lavoro viene per lo più svolto in aula computer con la presenza dell'insegnante di tedesco.

Come già detto, in questa fase il focus delle attività si basa non più su attività linguistiche. L'obiettivo si

sposta sulla trasposizione digitale delle storie. I bambini si cimentano con i comandi per l'utilizzo del software *Scratch*, con il quale è possibile creare storie, giochi e dare spazio all'immaginazione. Non trascurano la parte linguistica, poiché può essere necessario talvolta accorciare le storie e sintetizzare i dialoghi, ovviamente avendo attenzione a mantenere la logica del discorso. La stesura di uno *story board* è fondamentale per non perdere di vista l'obiettivo finale. La trasposizione digitale della storia, infatti, deve seguire un ordine, poiché tramite l'utilizzo del software diventa come un film. I bambini devono avere cura di non tralasciare dettagli importanti e di rispettare la suddivisione fondamentale: inizio, svolgimento, fine.

In particolare occorre porre attenzione a che venga ben compresa la funzione *invia a tutti/broadcast/rende an alle*, essenziale per la costruzione di dialoghi ben strutturati.

Folgende Indikatoren werden für die Einschätzung des Kompetenzzuwachses angewandt:

Savoir: Wissen, dass es in Sprachen Fremdwörter und Lehnwörter aus anderen Sprachen gibt

Indikatoren	Mittlere Anforderung	Höhere Anforderung
Sapere che le favole di Esopo sono state tramandate in versioni diverse in tante culture	Il discente sa riconoscere le espressioni formulaiche caratteristiche delle favole.	Il discente sa riconoscere le espressioni formulaiche caratteristiche delle favole e sa rapportarle a quelle corrispondenti della lingua madre.

Savoir: Wissen, dass Kulturen sich gegenseitig beeinflussen können

Indikatoren	Mittlere Anforderung	Höhere Anforderung
Riconoscere la morale delle favole e comprenderne il significato	Il discente riconosce la morale della favola letta.	Il discente riconosce la morale della favola letta e la comprende, rapportandola alla propria cultura e ad altre.

Auf die einzelnen Sprachhandlungen bezogen, wird der Kompetenzzuwachs wie folgt eingeschätzt:

Sprachfunktion: Chiedere spiegazioni - Chiedere aiuto - Proporre

Indikatoren	Mittlere Anforderung	Höhere Anforderung
Realizzazione delle funzioni comunicative e intonazione	Il discente si mette nei panni dei personaggi della storia usando espressioni e intonazioni funzionali allo scopo della sua comunicazione.	Il discente si mette nei panni dei personaggi della storia usando espressioni e intonazioni corrette ed efficaci.

Kommentar

Il progetto, nelle sue due parti, è frutto della stretta collaborazione tra docenti. I bambini hanno gradito l'argomento. Anche la seconda parte, che li ha visti cimentarsi con il computer, seppur inizialmente difficile, è stata elaborata con entusiasmo. Abbiamo avuto la fortuna di avere con noi per quattro ore il Professor Colombi, della Libera Università di Bolzano, esperto e pioniere di *Scratch* in Italia. Un campione delle storie elaborate lo si può vedere a questo indirizzo: <https://scratch.mit.edu/studios/3948709/>

Kontaktadresse: Marialaura Moschella, marialaura.moschella@scuola.alto-adige.it

Quellen der Materialien

Colombi, A. E. (2010) *Immagina, programma e condividi con Scratch*. Trento. Edizioni Erickson.

Devoti, A.G. (1997) *Tecnologia e comunicazione: appunti pedagogici*. Roma. Armando Editore.

Dozza, L. (2006) *Relazioni cooperative a scuola: il lievito e gli ingredienti*. Trento. Edizioni Erickson.

Frabboni, F., Guerra, L., Scurati, C. (1999) *Pedagogia: realtà e prospettive dell'educazione*. Milano. Bruno Mondadori.

Johnson, W.D., Holubec, J.E., Johnson R.T. (2015) *Apprendimento cooperativo in classe: migliorare il clima emotivo e il rendimento*. Trento. Edizioni Centro Studi Erickson.

Missiroli, M., Russo, D., Ciancarini, P. (2016) *Una didattica agile per la programmazione*. Milano. Mondo Digitale.

Morin, E. (1993) *Introduzione al pensiero complesso: gli strumenti per affrontare la sfida della complessità*. Milano. Sperling & Kupfer.

Wright, A. (1995) *Storytelling with Children*. Oxford. Oxford University Press.