

TEMA

Apprendimento attivo e creativo con il Digital Storytelling

Anna Laghigna

Docente di Lingua Inglese presso Liceo Caterina Percoto – Udine

anna.laghigna@liceopercoto.it

Raccontare una storia é un'esperienza significativa per sé! Tutti amiamo raccontare delle storie, siano esse vere o di fantasia!

La narrazione digitale può ampliare gli scenari di apprendimento, poiché consente ai ragazzi di usare la propria esperienza e creatività per creare prodotti multimediali all'interno del curriculum di studio.



Figura 1 – Technology Use by Denise Krebs, CC BY 2.0 via Flickr, <https://flic.kr/p/aKzvE4>

Le attività di Digital Storytelling in classe si inseriscono nella logica dei percorsi di apprendimento student-centred. L'allievo diviene protagonista del proprio processo di apprendimento e può mettere a frutto le proprie conoscenze, competenze e creatività per realizzare prodotti originali nella forma di video, racconti digitali, poster, ecc. come esito dei propri apprendimenti.

Il Digital Storytelling può facilitare l'apprendimento di contenuti e nozioni disciplinari complessi in modo divertente e più coinvolgente!

Per gli allievi più giovani le attività possono richiedere la collaborazione fra pari per la creazione di un testo interattivo di non-fiction su un'area di studio ovvero la creazione di una storia inventata.

Per studenti più grandi, la narrazione digitale può consistere per esempio nel resoconto di un'esperienza maturata sul campo — con la conseguente riflessione sulle implicazioni per la propria crescita personale — ovvero nella rielaborazione personale di concetti chiave e contenuti legati alla disciplina oggetto di studio.

Didattica per competenze

Il Digital Storytelling attiva competenze trasversali attraverso il Learning by Doing, il Cooperative Learning, il Critical Thinking e il Problem Solving.

Può essere dunque applicato con successo in tutte le discipline per la costruzione dei contenuti o per favorire le competenze comunicative nell'apprendimento delle lingue straniere.

Sul piano affettivo, creare un oggetto multimediale ed esprimere la propria creatività condividendola con altri contribuisce a migliorare la motivazione ad apprendere e la stima di sé.



Figura 2 – via Pixabay, CC0 Public Domain

L'utilizzo dello strumento digitale anche a scuola – oltre ad aumentare le opportunità di apprendimento e l'inclusività dei ragazzi con disabilità – apre le porte a quel mondo esterno spesso troppo distante dalla scuola e invece familiare ai nostri studenti. Ormai la quasi totalità dei ragazzi utilizza Internet per comunicare, ricercare informazioni,

I ragazzi possono:

- Costruire la conoscenza in modo significativo per sè ==>> APPRENDIMENTO ATTIVO
- Riflettere ed interiorizzare i contenuti ==>> APPRENDIMENTO PROFONDO
- Dare senso alla propria realtà ed identità ==>> APPRENDIMENTO AUTENTICO
- Acquisire consapevolezza su identità culturali proprie ed altrui
- Memorizzare informazioni e concetti
- Acquisire nuovo lessico
- Trasmettere valori
- Immaginare il futuro
- Comunicare idee e progetti
- Presentare teorie, concetti e problemi
- Sviluppare abilità trasversali
- Creare collegamenti interdisciplinari fra più materie

Percorsi di Digital Storytelling in lingua inglese

Nel corso dell'anno gli allievi delle mie classi hanno svolto numerose attività di Digital Storytelling in lingua inglese. Tutti i percorsi sono documentati sul mio [Blog English4U](#).

Qui di seguito vengono illustrati alcuni esempi.

Esempio 1: Creazione di pagine web per la recensione del proprio film preferito

Gli allievi hanno creato le loro recensioni usando TACKK: uno strumento molto flessibile che rende facile a chiunque creare una pagina web ricca di contenuti multimediali, aggiungendo testo, immagini, video, file audio, ecc. per esprimersi in modo creativo. Qui potete vedere alcune delle loro Film Reviews su Tackk:

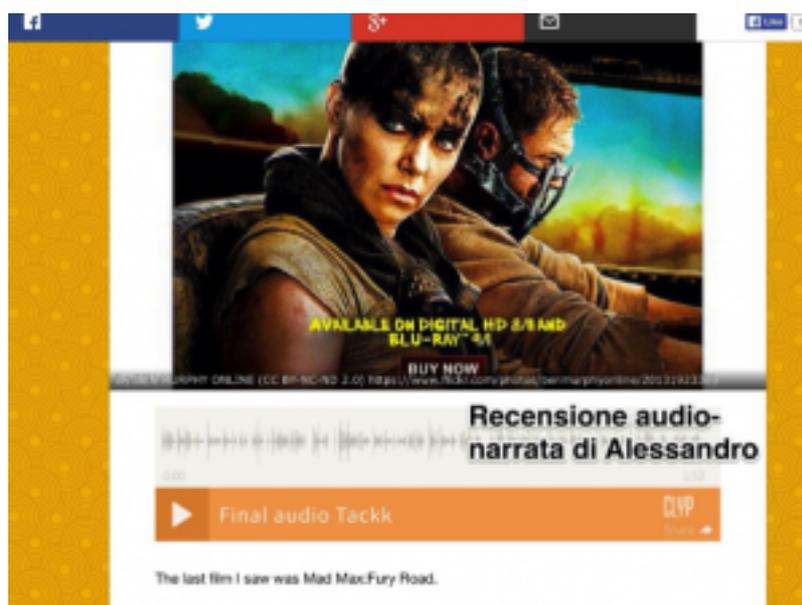


Figura 4 – Film Review on Tackk ([Ciak! Best Films](#))

I ragazzi hanno imparato ad utilizzare questi strumenti sulla base dei miei video tutorial disponibili su uTube. Poter apprendere e seguire il video al proprio ritmo è stato molto apprezzato in classe, in particolare da tre studenti con bisogni speciali che di solito hanno molte difficoltà nello svolgimento di compiti scritti. Questa volta sono stati i primi a consegnare!

Esempio 2: Realizzazione di video ed altri prodotti multimediali per la presentazione di un eroe dei nostri giorni

Il progetto sugli "[Eroi del nostro Tempo](#)" ha offerto ai ragazzi non solo la possibilità di approfondire la conoscenza di un personaggio che ha lasciato una traccia significativa nel nostro mondo, ma di condividere le ragioni della loro scelta e le conoscenze acquisite in modalità autonoma nella presentazione in plenum alla classe. E' stato un momento di profonda crescita e conoscenza reciproca per tutti noi. L'entusiasmo dei ragazzi è evidente nel video reportage disponibile qui: <https://youtu.be/kkywFHeEB7U>

Esempio 3: Creazione di alcuni racconti dell'orrore interattivi con Buncee e Ourboox

Uno dei progetti che quest'anno ha riscosso grande successo fra i ragazzi è stato quello sui [racconti dell'orrore](#). L'apprendimento in questo caso è stato significativo sia nella fase di creazione e condivisione sia nella fase di revisione fra pari.



Figura 5 – eBook digitale

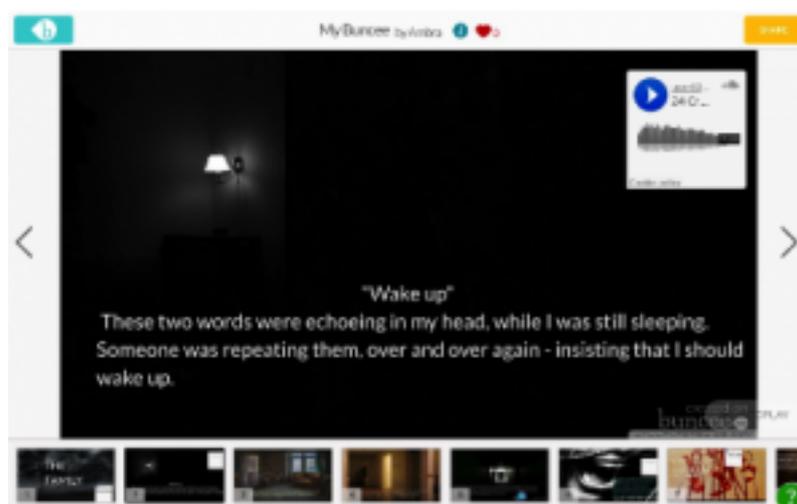


Figura 6 – Il racconto dell'orrore interattivo di Ambra – creato con Buncee

Il focus primario del progetto era incentrato sul rafforzamento delle competenze di composizione scritta nella lingua straniera in modalità di collaborazione tra pari. I ragazzi hanno lavorato sia a piccoli gruppi sia individualmente, scegliendo le modalità di lavoro più consone al proprio personale stile cognitivo.

Nella prima fase del progetto, gli studenti dovevano scrivere un racconto dell'orrore: le storie potevano essere ambientate nel presente, nel passato ma anche nel futuro. I ragazzi sono stati lasciati liberi di scegliere personaggi ed eventi, nonché di dare al racconto la lunghezza che volevano. L'unico ingrediente indispensabile doveva essere la suspense: le loro storie avrebbero dovuto provocare puro orrore nel lettore. L'approccio affettivo in questo caso si è dimostrato molto efficace: l'argomento è molto motivante per i ragazzi poiché quasi tutti seguono serie TV e film dell'orrore al cinema!

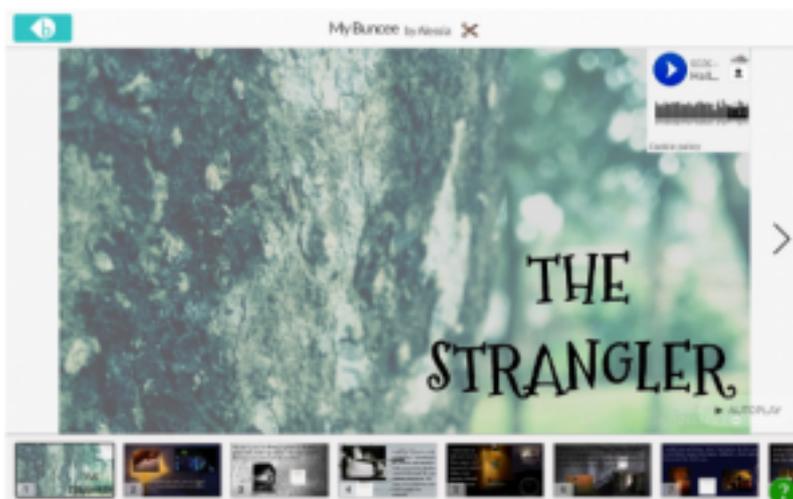


Figura 7 – Molti ragazzi hanno scelto per i loro racconti una app denominata Buncee!

L'impiego di uno strumento digitale per la creazione dei contenuti moltiplica gli obiettivi auspicati da qualsiasi docente di lingua straniera: creatività, espressività, autorialità e inclusione anche da parte degli allievi con minore attitudine alle lingue o disturbi di apprendimento.

Revisione tra pari

L'apprendimento collaborativo è stato introdotto attraverso Peer Reviews anonime: agli studenti è stato chiesto di recensire i lavori dei compagni in coppie estratte a sorte, così da favorire la collaborazione tra i compagni di classe.

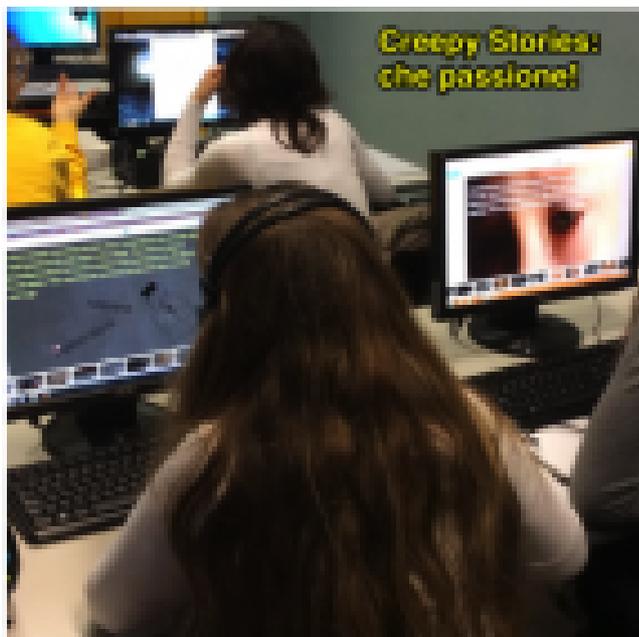


Figure 8 e 9 – Al lavoro sulle revisioni fra pari

Gli studenti sono stati invitati a valutare il lavoro dei compagni utilizzando una Rubrica appositamente creata con un modulo di Google. Ciò ha reso più agevole il processo di

valutazione e ha offerto anche ai ragazzi con DSA la possibilità di esprimere una valutazione!

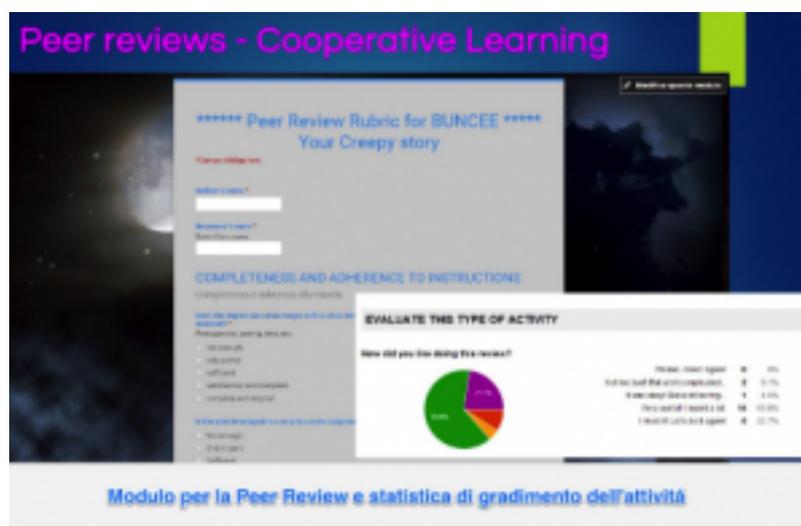


Figura 10 – Modulo di Google

La collaborazione è stata ulteriormente incoraggiata "fuori dall'aula" con l'ausilio di un Padlet su cui tutti i prodotti multimediali dei ragazzi sono stati condivisi così da facilitare lo scambio di feedback costruttivo fra pari. La risposta dei ragazzi a questo tipo di attività è andata ben oltre ogni aspettativa!

Non solo si sono supportati a vicenda con suggerimenti molto specifici, ma hanno dimostrato di sapersi esprimere con senso di netiquette ed un forte desiderio di congratularsi reciprocamente per i propri successi personali!

In questo articolo [Digital Storytelling con la Classe 4EU](#) pubblicato quest'anno sul sito della scuola, un'allieva della classe quarta del Liceo delle Scienze Umane descrive come i ragazzi hanno lavorato e si sono aiutati reciprocamente per migliorare i loro racconti attraverso la revisione fra pari.

Giudicate voi stessi quanto terrificanti siano queste Horror Stories?

Istruzioni per visionare i progetti della classe:

- Click su questo (Link: <http://goo.gl/AbhRNN>) per accedere al Padlet di classe
- Click su ciascuna immagine – si apre una finestra
- Click nell'angolo in alto a destra su "VIEW PROFILE" per aprire il Buncee
- Passare il mouse sul testo scritto per visualizzare l'icona audio degli effetti speciali e della narrazione audio del racconto in lingua inglese.