TEMA

Storytelling in modalità Flipped Classroom

Mara Masseroni

ITSOS Marie Curie di Cernusco sul Naviglio

masseroni.mara@gmail.com

L'attività didattica che descriverò si colloca nell'ambito dell'insegnamento della lingua inglese in una classe prima di un Liceo Linguistico ed è stata progettata ed erogata secondo la metodologia EAS[1], in una logica quindi di *flipped classroom*.

Premetto che la classe è dotata di una LIM e gli studenti utilizzano il *tablet* sia per la consultazione dei testi adottati sia come "quaderni" dove spesso gli appunti presi diventano vere e proprie risorse multimediali e multicanali in quanto composte da testo immagini, audio e video. Ciò per anticipare che questi studenti considerano l'uso di dispositivi e strumenti web 2.0 come un ambiente naturale il cui l'uso *social* (Facebook, Twitter, Whatsapp, …) sempre più si affianca ad un uso didattico e dove i percorsi

[1] EAS – Episodi di Apprendimento Situato. Per saperne di più: Pier Cesare Rivoltella " La didattica con gli EAS"

di apprendimento sono spesso facilitati e resi più attraenti proprio grazie all'impiego delle nuove tecnologie.

My ***Fairy Tale*** è stato un percorso di *storytelling* che ha impegnato circa 4 ore di lezione ed almeno altrettante ore degli studenti a casa. Agli studenti ho chiesto di inventare una fiaba; dopo averne identificato le caratteristiche narrative dovevano:

- produrne lo *storyboard*;
- realizzarla in formato digitale tramite **Padlet**;
- pubblicarla in rete condividendola con tutta la classe;
- farne, in classe, una presentazione orale in lingua inglese.

Si è trattato di un'esperienza di flipped classroom per il ruolo preparatorio delle attività a casa. Ma a differenza di quanto avviene in altri casi il lavoro che ho chiesto di svolgere a casa era di tipo creativo. Il modello rovesciato viene spesso descritto così: prima lo studio a casa (generalmente con l'aiuto di video) poi discussioni e lavori di gruppo in classe. Ma per far sì che funzioni occorre – come nella classe tradizionale – coinvolgere gli studenti, suscitare il loro interesse, farli appassionare a ciò che fanno. Devono mettersi in gioco: questo il motivo della proposta stimolo iniziale e della scelta delle attività da proporre.

Seguendo il modello EAS

Prima tappa del percorso è stata la progettazione dell'attività; l'ho condotta per mezzo di una Griglia per la Progettazione di un Percorso EAS – elaborata nell'ambito del Corso di Alta Formazione sui Media e i Contenuti Digitali nella Scuola presso Università Cattolica (Milano).

GRIGLIA DI PROGETTAZIONE DI UN PERCORSO EAS

Titolo dell'EAS: _____

Pre-requisiti:.....

Competenza/e [1]	Dimensione[2]	Criteri[3]	Indicatori[4]	Livelli[5]

[1] Cfr. Competenze Chiave europee e di Cittadinanza, Assi culturali. **Gli indicatori di competenza sono spesso trasversali rispetto alle discipline,** ad es. : la competenza digitale, imparare ad imparare, le competenze sociali e civiche, senso di iniziativa e imprenditorialità, consapevolezza ed espressione culturali.
[2] Declinazione della/e competenza/e oggetto del percorso secondo gli Assi Culturali
[3] Descrizione dei traguardi formativi: cosa lo studente deve saper fare alla fine del percorso In termini di abilità/capacità (Assi culturali)
[4] Descrizione in dettaglio delle attività/processi osservabili
[5] Definizione dei livelli per l'attribuzione del voto.
Es. LIVELLI: Parziale 4/5: esegue sotto continua supervisione
Essenziale: 6/7: esegue dietro precise indicazioni
Medio: 7/8: opera in modo autonomo interagendo con il contesto
Eccellente: 9/10: opera in modo autonomo interagendo anche in contesti non noti

Figura 1 – Griglia di progettazione utilizzata nell'attività.

Tale griglia svolge un'azione di supporto nella identificazione ed esplicitazione della competenza in oggetto, della sua dimensione, dei criteri e indicatori di performance e *last but not least* dei descrittori e livelli per la valutazione dell'attività.

La *lesson plan* così realizzata consente di tenere sotto controllo non solo la pertinenza tra cosa lo studente dovrà saper fare alla fine del percorso in termini di abilità/capacità e le attività proposte, ma anche di poter operare una valutazione *diffusa* lungo tutto il percorso.

Titolo dell'EAS - Attività di Storytelling: "My Fairy Tale"

- Competenze chiave: utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi
  - **Comprendere messaggi/testi di genere diverso** (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali)
  - **Rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi** (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).
- Competenza digitale: utilizzare e produrre testi multimediali

Competenza: Comprendere ed interpretare storie/racconti			
Dimensione	**Criteri**	**Indicatori**	**Livelli**
Padroneggiare le strutture della lingua	1. Individua la struttura tipica della fiaba	Comprende gli elementi costitutivi della fiaba	**Parziale 4/5** *esegue sotto continua supervisione* **Essenziale: 6/7** *esegue dietro precise indicazioni* **Medio 7/8** *opera in modo autonomo interagendo con il contesto* **Eccellente 9/10** *opera in modo autonomo interagendo anche in contesti non noti*
	2. Identifica i connettori logici	Individua: - connettori logici - connettori semantici	
	3. Identifica la sequenza logica degli eventi	- Redige uno storyboard - Identifica ed utilizza i connettori coerenti alla logica di svolgimento della fiaba	**Parziale 4/5** - Contenuti: *incompleti e imprecisi* - Coherence e cohesion: *parziale* - Rielaborazione: *scarsa* **Essenziale: 6/7** - Contenuti: *globalmente corretti e completi* - Coherence e cohesion: *adeguata* - Rielaborazione: *adeguata* **Medio 7/8** - Contenuti: *corretti e completi* - Coherence e cohesion: *solida* - Rielaborazione: *originale* **Eccellente 9/10** - Contenuti : *completi, approfonditi e documentati* - Coherence e cohesion: *puntuale e rigorosa* - Rielaborazione: *molto originale*

Competenza digitale: Utilizzare e produrre testi multimediali			
Dimensione	**Criteri**	**Indicatori**	**Livelli**
Usare i dispositivi tecnici	Sa ricercare fonti nel web	Utilizza motori di ricerca per trovare nel web: - esempi di fiabe - immagini - video	**Parziale 4/5** *esegue sotto continua supervisione* **Essenziale: 6/7** *esegue dietro precise indicazioni* **Medio 7/8** *opera in modo autonomo* **Eccellente 9/10** *opera in modo autonomo interagendo anche in contesti non noti*
Usare software per la realizzazione di risorse digitali	Sa utilizzare lo strumento comunicativo scelto: Padlet per l' artefatto da realizzare	Utilizza Padlet per realizzare una fiaba	**Parziale 4/5** *esegue sotto continua supervisione* **Essenziale: 6/7** *esegue dietro precise indicazioni* **Medio 7/8** *opera in modo autonomo* **Eccellente 9/10** *Opera e risolve problemi in modo autonomo*
Pubblicare e condividere responsabilmente contenuti	Sa pubblicare e condividere testi in formato digitale	Pubblica e condivide la propria fiaba	**Parziale 4/5** *esegue sotto continua supervisione* **Essenziale: 6/7** *esegue dietro precise indicazioni* **Medio 7/8** *opera in modo autonomo* **Eccellente 9/10** *Opera e risolve problemi in modo autonomo*
Comunicare/raccontare	Sa presentare in lingua il proprio artefatto	Illustra/racconta in inglese la propria fiaba con : - accuracy (morfo-sintassi) - vocabulary - fluency	**Parziale 4/5** - accuracy: *frequenti errori di varia natura, anche di base, compromettono l'efficacia della comunicazione* - vocabulary: *impreciso e ripetitivo* - fluency: *pronuncia scorretta e intonazione assente* **Essenziale 6/7** - **accuracy:** *imprecisioni ripetute e qualche sporadico errore di diversa natura* - vocabulary: *generalmente corretto, anche se non sempre pertinente* - fluency: *pronuncia adeguata, intonazione non sempre adeguata* **Medio 7/8** - **accuracy:** *sporadiche imprecisioni* - **vocabulary**: *preciso e sostanzialmente pertinente al contesto* - **fluency**: *pronuncia e intonazione generalmente corrette* **Eccellente 9/10** - **accuracy:** *corretta* - **vocabulary**: *preciso e sempre pertinente* - fluency: *pronuncia e intonazione corrette*

Figura 2 – Lesson plan.

Come si può vedere, nella *lesson plan*, gli indicatori dei livelli sono necessariamente diversi a seconda del traguardo formativo da valutare.

La metodologia EAS applicata a questo percorso prevede una **fase preoperatoria**, una **fase operatoria** e una **fase ristrutturativa**.

Nell'illustrare il percorso riporterò prima la tipica struttura EAS delle singole fasi e poi la soluzione didattica trovata.

Fase pre-operatoria

FASI EAS	AZIONI DOCENTE	AZIONI STUDENTE	LOGICA DIDATTICA
PREPARATORIA	In classe • Lancia l'attività • Fornisce una risorsa/ stimolo • Fornisce un framework concettuale • Dà una consegna	In classe: Prende nota della consegna; A casa Studia: ascolta, legge e comprende	**Problem solving** **Cerca e trova**: entra in contatto con le informazioni già codificate (designed) e trova soluzioni

Per lanciare l'attività vengono presentate diverse risorse stimolo:

1. Il video di una fiaba, elaborato con un software, Zaption[2], che consente di inserire in qualsiasi video Youtube o Vimeo delle domande per una comprensione *in progress* e un'interazione diretta con la risorsa.

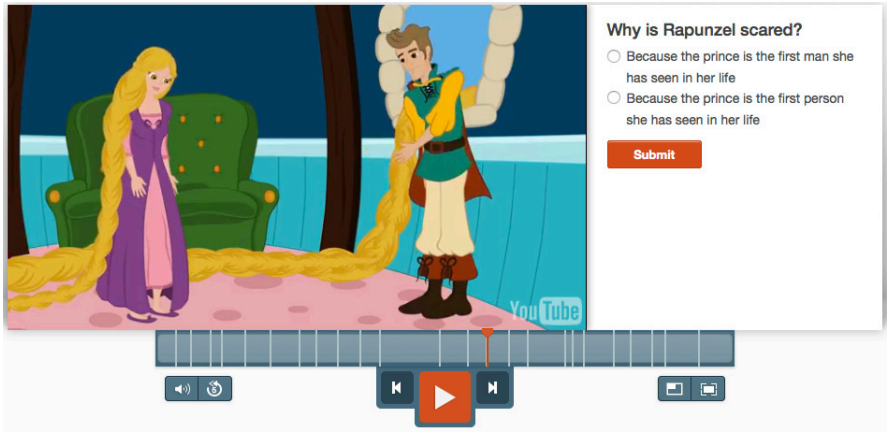

Figura 3 – Risorsa stimolo: una fiaba, in inglese, con domande di comprensione.

La presentazione del video svolge un duplice scopo:

- da un lato far esercitare la capacità di comprensione orale e la fissazione di un certo tipo di vocabolario (*once upon a time…*),
- dall'altro puntualizzare gli snodi tipici della narrazione di fiabe.

[2] E'una piattaforma di apprendimento online che consente l'importazione di video residenti su YouTube e Vimeo. E' possibile creare learning object ed esperienze di edutainment aggiungendo immagini, testi, discussioni, test a risposta chiusa e domande a risposta aperta. La versione base è gratuita.
Maggiori informazioni nel seguente video e nel sito ufficiale https://www.zaption.com.

2. Due immagini trovate nel web che mostrano la sequenza tipica della narrazione fiabesca e che servono quindi come linee guida per la stesura dello storyboard della fiaba che gli studenti andranno ad inventare.

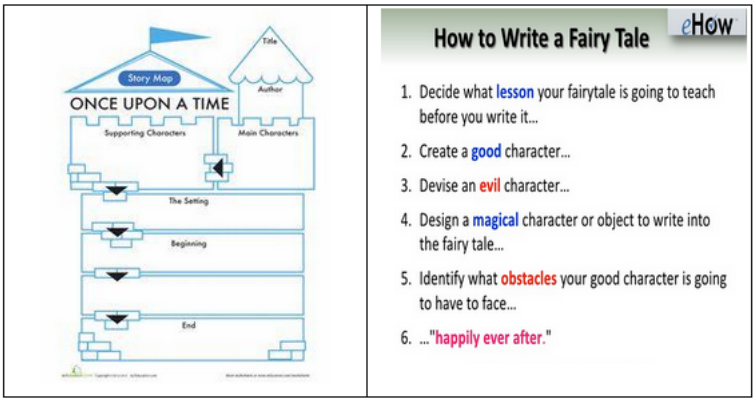

Figura 4 – Risorsa stimolo 2: la sequenza tipica della fiaba in due immagini.

3. Una lista di connettori da utilizzare in fase di stesura dello storyboard.

Connectors

listing	*adding*	*comparing*	*concluding*	*exemplifying*
firstly, secondly ... to begin / start with ..., to conclude with in the first place, in the second place next , then , finally, last(ly) to conclude ... last but not least ... to summarise , to sum up	also, too, then furthermore ... moreover ... in addition to that ... above all ..... what is more ... additionally	equally, likewise, similarly, in the same / a different way compared to / with, in comparison with as ... as , both ... and ... you can´t compare it with ...	all in all... / in conclusion ... to sum up ... I draw the conclusion / arrive at the conclusion that ... I conclude ... consequently ..	for example (e.g.), for instance that is (i.e.) that is to say ... such as ... namely ...
result	*reformulating*	*alternative*	*contrasting*	*concession*
consequently hence therefore thus as a result because of that ...- that´s why ...	to put it another way in other words	on the one hand... , on the other hand ...	on the contrary in contrast to that but , yet, however nevertheless ... whereas ..., while ... neither .... nor ... on the one hand ..., on the other hand ...	besides, however, still, though, in spite of that, despite that admittedly if , unless

Figura 5 – Risorsa stimolo 3: i "connettori".

La **consegna** è quella di analizzare, a casa, le varie risorse e cominciare a stendere lo *storyboard* della propria fiaba.

Gli studenti possono lavorare a gruppi di massimo tre persone e scrivere quindi lo *storyboard* a più mani.

Per poter condividere il proprio lavoro alcuni studenti hanno optato per l'utilizzo di Facebook, altri di Whatsapp (aprendo loro stessi dei gruppi dedicati).

Fase operatoria

FASI EAS	AZIONI DOCENTE	AZIONI STUDENTE	LOGICA DIDATTICA
OPERATORIA	In classe Definisce i tempi dell'attività Organizza il lavoro individuale/di gruppo	In classe/a casa Produce e condivide un artefatto	**Learning by doing** **Elabora e agisce:** scompone e rimonta i concetti, li rende visibili/comunicabili **Designing**

Gli studenti a casa cominciano a produrre il loro *storyboard* che, in questa fase, è ancora in versione cartacea.

Nella seconda ora di lezione in classe vengono svolte le seguenti attività:

- analisi dei vari *storyboard*, chiarimento di dubbi, controllo della coerenza e coesione delle narrazioni, precisazioni circa le modalità di consegna e verifica, …;
- presentazione del software scelto per il trasferimento della fiaba dal formato cartaceo al digitale e sue funzionalità base. Padlet[3] è il software che gli studenti hanno utilizzato per la realizzazione dei loro artefatti.

A casa gli studenti:

- realizzano le loro fiabe inserendo testi, immagini e video e realizzando così risorse multimediali e multicanali;
- provano e riprovano la loro presentazione orale.

[3] Ambiente nel cloud che consente di comporre, su un "muro" lezioni digitali, raccogliendo, annotando e organizzando risorse multimediali e creando quiz.
Per saperne di più:
Come usare Padlet – prima parte
Come usare Padlet – seconda parte

Riporto qui due esempi di fiaba realizzati a casa e scelti per le loro diverse caratteristiche.

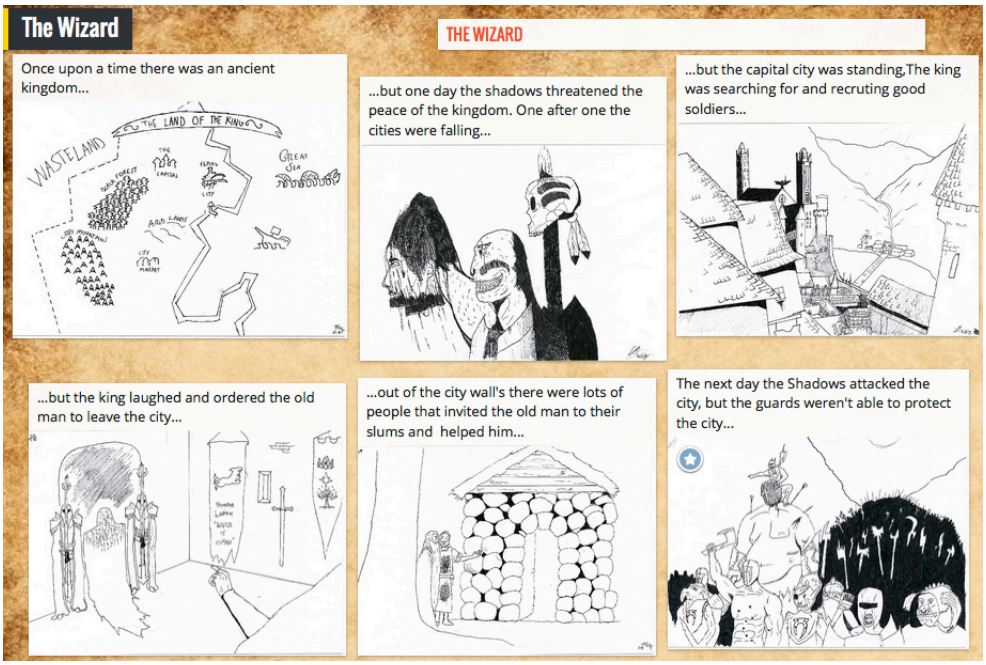

Figura 6 – Una delle fiabe prodotte, con disegni dello studente.

Il primo dal titolo “The Wizard” presenta una fiaba le cui illustrazione non sono immagini trovate nel web, ma disegni realizzati da uno studente del gruppo che sicuramente ha lavorato molto più a lungo di quanto richiesto dalla consegna.

Ciò sembrerebbe dimostrare che attività di questo tipo, promuovendo la messa in campo di capacità e interessi personali (il disegno) agganciano l’apprendimento ad un contesto di realtà che, in quanto tale, viene percepito come pregnante e attraente.

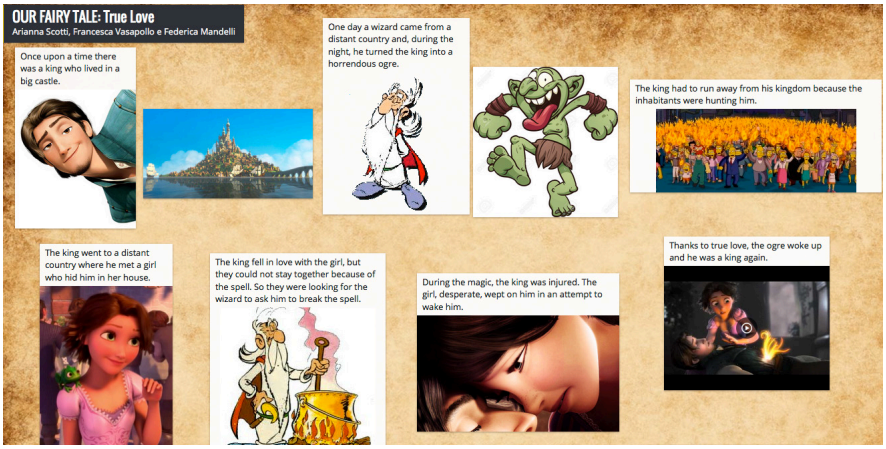

Figura 7 – Una seconda fiaba.

Il secondo esempio è una fiaba dal titolo "True Love" scelta per il mix di risorse inserite; i testi che descrivono gli snodi narrativi sono illustrati sia da immagini sia da video ricercati e trovati nel web (*designed knowledge*) e poi organizzate in modo pertinente al contesto (*re-designed knowledge*).

Qui la competenza raggiunta, oltre a quella linguistica, è stata la competenza digitale, in particolare la capacità di:

- utilizzare i motori di ricerca,
- ricercare fonti nel web,
- analizzare e selezionare le fonti,
- utilizzare e riorganizzare le risorse in contesti di personale interesse.

Fase ristrutturativa

1. Gli studenti, a gruppi e utilizzando la LIM, raccontano le loro *fairy tales*.

2. Il docente valuta le loro *perfomance* secondo gli indicatori e i livelli definiti in fase di lesson plan:

- **organizzazione dello *storyboard*** (*coherence and cohesion*),
- **morfo-sintassi**,
- **capacità comunicativa** (*pronunciation and intonation*),
- **congruità del canale utilizzato** (Padlet) e lo *storyboard*.

Questa fase non consente solo una valutazione delle competenze linguistiche, ma ha l'occasione per la valutazione di **competenze di tipo trasversale**, quali:

- **Risolvere problemi** in quanto nella fase preparatoria, sulla base di risorse stimolo – un video, domande stimolo, immagini, testi – gli studenti ricercano e analizzano fonti, fissano i concetti, …
- **Apprendere in modo collaborativo** nella misura in cui condividono e redigono a più mani sia i materiali preparatori sia l'artefatto finale.
- **Apprendere facendo** quando passano dall'analisi di risorse (*designed learning*) ad una riprogettazione critica e soprattutto condivisa (*re-designing learning*).
- **Comunicare** perché devono esercitarsi per poter raccontare efficacemente le loro storie sfruttando al massimo il media che stanno usando.
- **Condividere** in quanto devono curare la fase di pubblicazione della loro risorsa in una logica di condivisione e riusabilità.

Dal punto di vista delle competenze di natura **metacognitiva**, in questa fase il docente ha l'occasione di ripercorrere insieme agli studenti le varie fasi progettuali oggettivandole, facendo emergere positività e criticità, il tutto per renderli consapevoli dei meccanismi messi in atto e quindi autonomi nel trasferimento di tali processi in altri contesti e anche per altri scopi (imparare ad imparare).

Per quanto riguarda la **competenza digitale**, declinata in

- usare software per la realizzazione di risorse digitali,
- pubblicare e condividere responsabilmente contenuti,

questa viene non solo raggiunta ma soprattutto vissuta come ***learning by playing***, modalità particolarmente apprezzata dagli studenti e che li sprona a realizzare risorse in veste di *autori*, consapevoli che la loro risorsa sarà riutilizzata da altri docenti per altri target e in altri contesti didattici.

Al fine di raccogliere tutte le fiabe è stato utilizzato Pearltrees[4], un software che consente di creare e condividere "collezioni" di risorse.

[4] Pearltrees è un social network che permette di archiviare online e di condividere risorse digitali di varia natura che abbiano un URL. Consente un'organizzazione di tali risorse in collezioni.

Ecco le fiabe dei miei ……..*Jacob and Wilhelm Grimm*, *Charles Perrault, Hans Christian Andersen*….. in erba!!

Figura 8 – Tutte le 14 fiabe prodotte, raccolte in Pearltrees (http://goo.gl/LuNKZR)