

TEMA

Sviluppare le competenze linguistiche integrando il coding nelle attività didattiche: ricerca-azione in seconda primaria

Sabina Tartaglia

Istituto Comprensivo di Brienza

sabina031080@gmail.com

Il presente lavoro di ricerca e sperimentazione didattica ha coinvolto la classe II primaria dell'Istituto Comprensivo di Brienza (PZ), plesso di Sasso di Castalda.

Ha coinvolto 15 bambini di composizione eterogenea in quanto a stili e ritmi di apprendimento. Sono insegnante su ambito linguistico (italiano, storia, geografia, arte e immagine, musica) e in quest'anno scolastico ho progettato e portato avanti un laboratorio di scrittura creativa e lettura.

Le finalità della sperimentazione sono:

- sviluppo delle competenze linguistiche;
- problem solving;
- sviluppo del pensiero flessibile;
- indurre apprendimenti significativi secondo una didattica di tipo laboratoriale.

Sviluppo delle fasi

In prima istanza è stato focalizzato il focus investigativo ovvero lo sviluppo ed il miglioramento delle abilità di scrittura autonoma. Per la sperimentazione ho ritenuto di dover effettuare un'indagine investigativa degli stili di apprendimento caratteristici dei miei alunni. Il modello teorico di riferimento è il VAK-Silverman e Felder.

Progettazione e realizzazione dell'azione

Lo studio è partito dall'analisi delle dinamiche di classe attraverso una matrice SWOT (Fig. 1).



Figura 1 – Analisi SWOT.

In seguito è stata introdotta una discussione collettiva di classe a partire da una storia fantastica scritta ed inventata da me: "Cuore Goloso e le Porte della Conoscenza" (la storia è stata pubblicata su [happynewlife](http://happynewlife.com)).

Dopo la lettura e la drammatizzazione della storia sono state proposte alcune domande-stimolo: "trovi difficile imparare cose nuove?", "cosa fai quando ti senti in difficoltà?", "cosa avresti fatto al posto di Orso Goloso?". E' stata anche condotta un'attività di *role playing* in cui i bambini dovevano immaginare di trovarsi al posto del maestro Gufo Saggio ed aiutare l'orsetto Cuore Goloso in difficoltà.

Raccogliere ed Osservare i dati

Durante le attività l'osservazione è stata condotta utilizzando una specifica griglia di osservazione (Fig. 2).



Figura 2 – Griglia di osservazione.

L'osservazione ha coinvolto le seguenti aree:

- modalità d'intervento nel gruppo;
- modalità interattive con l'insegnante;
- segnali di coinvolgimento ed attenzione;
- frequenza delle domande-stimolo.

Monitoraggio dei dati

Al termine delle attività ogni bambino doveva descrivere in forma scritta il proprio "mondo della conoscenza virtuale" e questa esperienza ha portato a concludere che la maggior parte dei bambini della classe predilige la modalità visiva-non verbale, la restante parte è divisa tra il canale uditivo e quello cinestetico.

Sviluppo di ulteriori campi d'indagine

I dati raccolti ed analizzati dalla precedente esperienza mi hanno portato ad usare con i bambini il programma di *coding*, Scratch. I bambini in gruppo avevano già avuto modo di esplorare il programma "Scratch jr". Questa modalità era stata integrata nel laboratorio di scrittura al fine di creare "storie animate".

Creazione di una visual novel

Usando la storia creata per l'analisi degli stili di apprendimento ho elaborato con Scratch una *visual-novel*. Questa modalità di gioco consente ai bambini di visualizzare la storia (agevolando, dunque, anche il processo di lettura per i bambini con maggiori difficoltà) interagendo in maniera efficace con la storia. Nel "game" è stata rispettata la struttura della gioco-storia o storia al bivio. La visual novel ha consentito di esplorare in maniera semplice ed intuitiva cinque "porte della conoscenza": il mondo

delle parole, dei numeri, dei colori, della musica, del “fare e costruire” con le mani (Fig. 3).



Figura 3 – Immagini della Visual-novel.

Analisi dei dati

La *visual-novel* avrebbe permesso di usare il canale visivo-non verbale al fine di sviluppare competenze complesse di tipo “reticolare” nella scrittura. A questo proposito ho integrato nel nostro laboratorio di scrittura le gioco-storie o storie al bivio. Inizialmente avevo proposto una gioco-storia in formato cartaceo e l’attività aveva riscosso molta attenzione da parte dei bambini ma non sono stati in grado, in seguito, di elaborare una propria storia al bivio. Ho dunque elaborato con Scratch un esempio di “playing story” (Fig. 4).



Figura 4 – Una Playing story.

Le attività sono state condotte in piccolo gruppo al fine di migliorare le competenze sociali e la capacità di gestione autonoma dei conflitti (Fig. 5). Tali competenze sono state poi valutate attraverso specifiche rubriche valutative.



Figura 5 – Attività di gruppo, gioco-storia.

L'analisi degli stili di apprendimento in modalità "game" integrati con le gioco-storie nel laboratorio di scrittura ha permesso ai bambini di lavorare in gruppo e creare delle proprie storie al bivio (Fig. 6).

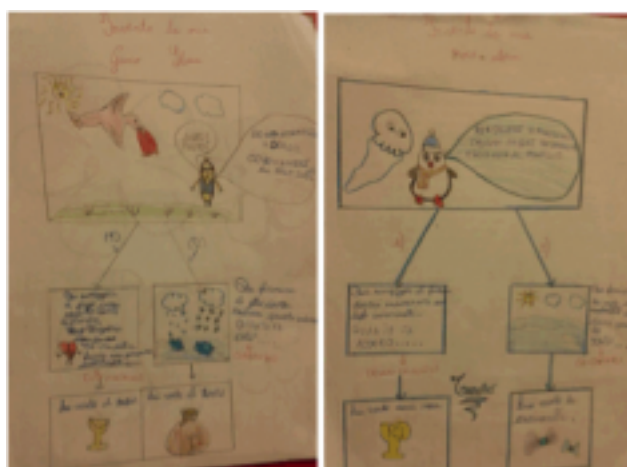


Figura 6 – La classe al lavoro.

Conclusioni

Il presente lavoro di ricerca-azione ha consentito lo sviluppo delle competenze di lettura e scrittura attraverso l'attivazione di meccanismi complessi ed attraverso il *problem solving* ed il pensiero creativo. Le gioco-storie, infatti, rappresentano un

ibrido tra opera narrativa, gioco di ruolo ed esercizio di scrittura che permette ai bambini di leggere, giocare, immedesimarsi e scrivere storie e finali a proprio piacimento. La tipologia di testo presentato, dunque, consente di "mettere in campo" abilità logiche, creative e di scrittura.

Le competenze linguistiche sono state valutate ed analizzate con specifiche rubriche valutative che hanno previsto l'analisi di specifici indicatori:

- decodificare;
- ricavare informazioni;
- riflettere sulla tipologia di testo;
- usare il lessico appropriato alla tipologia di testo;
- operare collegamenti ed inferenze.

Le storie al bivio consentono, infatti, di impiegare meccanismi "reticolari" che portano i bambini ad effettuare collegamenti tra parti diverse delle storie mettendole in relazione tra loro. La struttura della gioco-storia risulta, pertanto, complessa ed ordinata su diversi livelli e non risulta semplice per bambini strutturare una propria "playing story". L'esplorazione dei *games* e della *visual novel*, usata per lo studio degli stili di apprendimento, ha permesso di usare il canale visivo-non verbale e cinestetico agevolando il processo di apprendimento.

A conclusione è stata condotta una seconda discussione collettiva di classe. In tale occasione, infatti, i bambini hanno riferito che il gioco e l'uso delle immagini hanno agevolato il processo di scrittura aiutando a "visualizzare" la propria gioco-storia.