

BRICKS | TEMA

Digital storytelling: le storie degli altri

a cura di:

Giuseppe Laurenza



storytelling, cooperativelearning , linguestraniere, bookcreator, bestpractices ,webtools

Uno sguardo al contesto

Lo storytelling, da sempre una tecnica molto apprezzata per le sue capacità di coniugare regole e creatività, rappresenta il *fil rouge* della seguente attività, svolta in una classe terza di una scuola secondaria di I grado di Livorno, durante le ore di lingua inglese, come attività alternativa alla programmazione, eppure perfettamente in linea con i bisogni di una classe che, visto il contesto di particolare disagio giovanile, aveva bisogno di raccontarsi e scappare per un po' dall'ordinario per perdersi in qualcosa di nuovo, anche magico. La classe è composta da 19 studenti di cui 9 ragazzi e 10 ragazze, anche di diversa provenienza: rumeni, brasiliani e albanesi.

L'intero progetto prevede diverse fasi, sette nello specifico, che si svolgono, naturalmente, in diverse ore di lezione, in totale quasi tre, distribuibili comunque in maniera piuttosto flessibile.

Le fasi

Fase 1: gruppi di lavoro (5 minuti)

Tenendo presente che gli studenti sono in numero dispari, la classe è stata divisa in quattro gruppi, tre gruppi composti da cinque studenti e un solo gruppo da quattro. I gruppi composti erano tra di loro omogenei e, al tempo stesso, al loro interno eterogenei.

Come ogni organizzazione positiva che si rispetti, infatti, in ottica di efficacia ed equità di opportunità, i gruppi sono stati pensati per essere tra loro omogenei, vale a dire sufficientemente autonomi, affinché tutti riuscissero a completare il lavoro richiesto, mentre al loro interno erano piuttosto eterogenei, soprattutto con l'intento di unire maschi e femmine (purtroppo generalmente non abituati a collaborare).

Fase 2: *keywords* (10 minuti)

Una volta sistemati gli studenti, il docente distribuisce ad ogni gruppo delle parole chiave o *keywords* attorno alle quali ogni gruppo deve raccontare una storia. Non sono richiesti vincoli particolari per il racconto, se non quello di utilizzare le parole che vengono assegnate dal docente. Questi ha diverse modalità per poter assegnare queste parole.

In questo caso, il docente funge da moderatore e, attraverso un generatore casuale di parole accessibile gratuitamente online dal titolo *Spin the Wheel* (gira la ruota), vengono consegnate, in maniera del tutto casuale, cinque *keywords* a ciascun gruppo. Per citarne solo alcune: *shovel, shadow, rope, ring, hourglass, noise, dust, cat, chessboard* ecc ecc...

Il sito del generatore casuale di parole (<https://spintthewheel.io/it>) è totalmente gratuito e facile da utilizzare. Come riportato nella figura 1 in basso, basterà digitare il nome su Google perché compaia tra le prime opzioni.

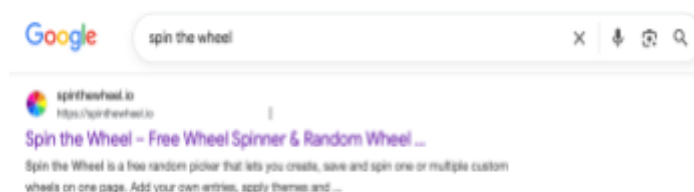


Figura 1 - *Spin the Wheel*, ricerca su google

(titillium web 9)

Una volta cliccato sul sito, comparirà una ruota colorata con accanto un riquadro (vedi figura 2) dove sarà possibile modificare le *scelte*, digitando, o più semplicemente incollando le parole che servono (figura 3).



Figura 2 - *Spin the Wheel*, pagina iniziale



Figura 3 - *Spin the Wheel*, parole chiave inserite

A questo punto, il docente dovrà solo cliccare al centro della ruota affinché questa giri, fino a fermarsi da sola e rivelare la parola pescata (figura 4).



Figura 4 - *Spin the Wheel*, esempio di parola generata casualmente

E' importante dare un orientamento al tipo di storia che si vuole far creare. Pur avendo ampi margini di libertà, è chiaro che il racconto dei ragazzi dipenderà molto dalle parole che il docente sceglie di assegnare. Parole come magia, mostro, incantesimo e pozione quasi sicuramente daranno vita ad un genere fantasy. Così come delitto, investigazione, detective e pistola porteranno quasi sicuramente a un racconto giallo.

Fase 3: *beginning and ending* (3 minuti)

Girata la ruota, ogni gruppo avrà a disposizione cinque parole attorno alle quali costruire liberamente la propria storia, in lingua inglese. Prima di buttar giù il racconto però, il docente dovrà operare una seconda

selezione, quella in cui assegna l'inizio (*beginning*) e la fine (*ending*). Più precisamente, su quattro gruppi, due (gruppo A e B) avranno il compito di "cominciare" un racconto (*beginning*), mentre i restanti due (gruppo C e D) quello di concluderne uno (*ending*). Inoltre, prima che il racconto cominci, il docente si assicurerà altresì di aver deciso in partenza i gruppi che, solo in un secondo momento, si scambieranno le sezioni (inizio e fine) per lavorare sulla sezione mancante e completare la storia. Nel nostro caso, il gruppo A farà lo scambio col gruppo D, mentre il gruppo B lo farà col gruppo C. L'immagine in basso dovrebbe chiarire meglio il modo in cui la classe è stata organizzata:

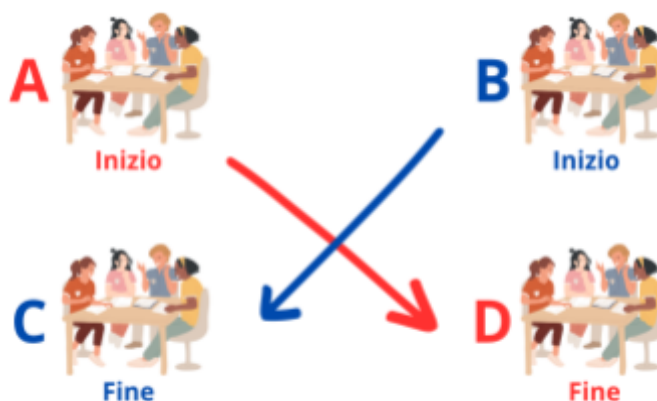


Figura 5 - l'organizzazione degli studenti

Fase 4: placemat consensus (25 minuti)

Terminata la fase iniziale prettamente organizzativa, gli studenti possono ora cominciare a buttar giù un'idea di racconto. Per fare questo, ogni gruppo ha utilizzato la tovaglietta del consenso, meglio nota come placemat consensus (Kagan :1994), una tecnica pensata come strategia cooperativa per raccogliere le idee (brainstorming). Ogni gruppo stende la propria tovaglietta al centro, vale a dire un grande foglio di carta diviso in diversi settori ben delineati che devono corrispondere al numero degli studenti al tavolo di ogni gruppo. La tecnica prevede due fasi, la prima individuale, la seconda collegiale. Prima di tutto, ogni studente di ciascun gruppo riempie il proprio settore con le proprie idee, formulando delle proposte individuali, del tutto personali (come ad esempio il numero o i nomi dei personaggi, il luogo, l'ambientazione ecc..). Per fare questo, gli studenti hanno avuto dieci minuti. Solo quando tutti i componenti di ogni gruppo avranno messo per iscritto le proprie idee nello spazio loro riservato, avrà inizio la fase del confronto: per un intervallo di tempo di quindici minuti, tutti i gruppi confronteranno, al loro interno, le diverse idee emerse dai vari componenti, fino a raggiungere un accordo. Tale accordo, riportato al centro della tovaglietta in un apposito riquadro, costituirà le basi per il racconto (vedi figure):

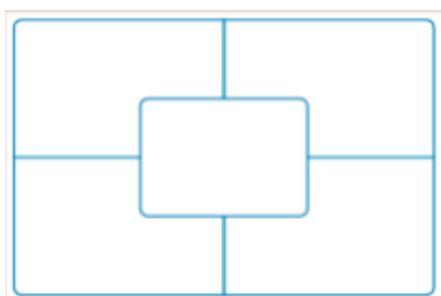


Figura 6 - struttura del *placemat consensus*



Figura 7 - *placemat consensus*, esempio dalla classe



Figura 8 - *placemat consensus*, esempio n.2 dalla classe

Fase 5: il racconto e i profili responsabili (1 ora e 15 minuti)

La quinta fase è la fase attiva, la fase nella quale tutto ciò che è stato negoziato all'interno di ogni gruppo deve trovare una realizzazione concreta. I gruppi avranno ormai trovato un accordo e il racconto può cominciare. E' il momento creativo in cui ogni gruppo inventa una storia condivisa, che sia l'inizio o il finale, con personaggi, luoghi, azioni e situazioni. Per scrivere effettivamente la storia in inglese, i gruppi hanno avuto a disposizione complessivamente un'ora e trenta minuti. Durante la stesura, i ragazzi hanno avuto a disposizione strumenti a supporto della traduzione, come dizionari cartacei, digitali (*wordreference*) e il supporto del docente di lingua. In aggiunta, per ogni gruppo, ogni componente ha un ruolo-responsabilità diverso, con un preciso compito:

1. Studente A, scrive il racconto, in rappresentanza del gruppo
2. Studente B, cura la grammatica, i tempi verbali, l'uso del passato
3. Studente C, incoraggia l'uso dei connettori testuali
4. Studente D, responsabile dei colpi di scena, propone imprevisti
5. Studente E, si occupa di trovare le parole sui dizionari e cura la traduzione

Vista la presenza dello studente D, come si può capire, non è sufficiente che i gruppi scrivano solamente l'inizio e la fine, ma è essenziale che ogni gruppo, a prescindere dal momento della storia loro assegnato, inventino anche un minimo di svolgimento (*development*), affinché il gruppo che poi riceverà quella metà di storia sia in qualche modo agevolato nella continuazione.

Fase 6: le storie degli altri (45 minuti)

La sesta fase è la penultima fase della progetto, nella quale i quattro gruppi dovranno scambiarsi le storie, prima di creare un libro digitale (fase finale).

Come già deciso in fase 3, il gruppo A (inizio) scambierà la propria metà di storia con il gruppo D (fine), mentre il gruppo B (inizio) con quello C (fine). In questo nuovo lavoro, i suddetti gruppi hanno l'intricato compito di riuscire a continuare una storia in parte già cominciata da un altro gruppo, rispettandone come minimo personaggi e luoghi. Per fare ciò, i gruppi dovranno nuovamente negoziare al loro interno per riuscire a continuare nel migliore dei modi il racconto, con il consenso di tutti, sempre in lingua inglese. In totale, dovranno emergere quattro diversi racconti.

Fase 7: creazione digitale (1 ora e 30 minuti)

La settima fase è l'ultima fase del progetto fino ad ora delineato. Questa fase rappresenta il resoconto delle scelte fatte fino a questo momento, scelte in termini di personaggi, luoghi e azioni. A questo punto le quattro storie saranno già ultimate e i gruppi dovranno solo riportare la storia creando un libro digitale.

Per fare questo, gli studenti hanno utilizzato i portatili della scuola e, nei rispettivi gruppi, hanno realizzato un *digital book* attraverso la piattaforma *book creator*. Si tratta di una piattaforma prevalentemente gratuita (la versione base per lo meno) con la possibilità di arrivare a creare fino a 40 libri digitali, sia con il profilo degli studenti che col profilo dei docenti. L'applicazione è davvero intuitiva: è sufficiente creare un proprio account con email e password, indicare se si è docenti o studenti, e ci si trova immediatamente immersi nelle funzionalità multimodali. Una volta cliccato su "nuovo libro", sarà possibile scegliere il formato del foglio (verticale, orizzontale, quadrato ecc..) dopodiché si può cominciare a creare. Le funzionalità permettono di creare pagine, a partire dalla copertina, con immagini, audio e testi, su una possibilità di sfondi piuttosto ampia. Infine, è possibile scaricare il libro, stamparlo o pubblicarlo.



Figura 9 - *book creator*, in alto a destra

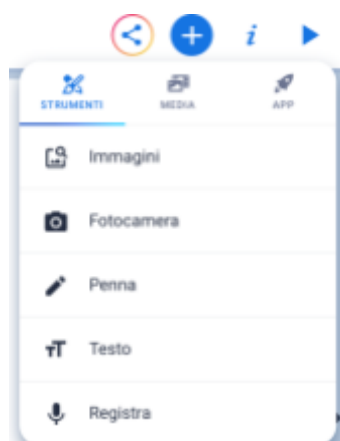


Figura 10 - *book creator*, opzioni multimodali

Cliccando su "pubblica", infatti, sarà possibile rendere il libro visibile online e fruibile a tutti, senza necessità di avere un account personale, semplicemente condividendo il link generato in automatico, o il QR Code.

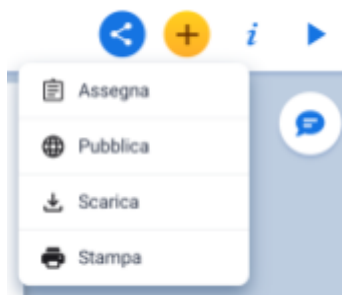


Figura 11 - *book creator*, in alto a destra

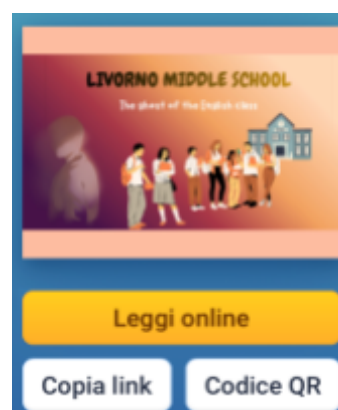


Figura 11 - *book creator*, modalità di lettura online

Gli studenti hanno generato quattro storie molto piacevoli ed interessanti. Di seguito alcuni esempi di pagine di una delle storie, intitolata *"Livorno Middle School: the ghost of the English Class"*:



Figura 12 - Copertina del racconto di uno dei gruppi



Figura 12 - Una pagina dal racconto di uno dei gruppi

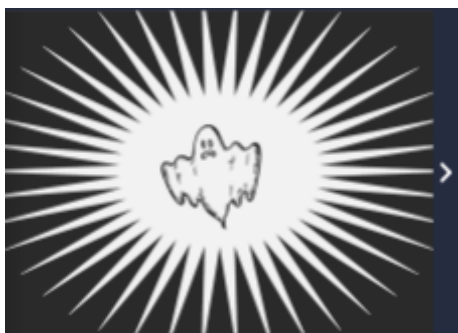


Figura 13 - Una pagina dal racconto di uno dei gruppi



Figura 14 - Ultima pagina dal racconto di uno dei gruppi

Conclusione

L'attività di storytelling è sicuramente una tecnica molto apprezzata in classe, soprattutto dagli studenti più introversi, che spesso si rivelano quelli più motivati e coinvolti, questo perché la pratica della narrazione è in grado di abbassare determinate barriere psicologiche, filtri affettivi, come li chiama Krashen, come ansia, paura e scarsa motivazione, spingendo questi ragazzi non solo a sentirsi meglio, più sicuri, persino ad accelerare il loro processo di apprendimento.

L'attività sopra descritta, a livello formale, ha indotto gli studenti a sviluppare capacità di creazione, competenze linguistiche, in italiano e in inglese, e competenze digitali. A livello più ampio invece, diremmo trasversale, l'attività aveva un obiettivo fondamentale, comune, quello di collaborare. La collaborazione è il principio chiave che dovrebbe muovere l'apprendimento in tutte le classi. Collaborare, imparare a negoziare, imparare a gestire il tempo, lavorare in squadra, comporta un apprendimento più naturale, leggero ed inclusivo, soprattutto quando c'è da confrontarsi sulla diversità di pensiero, idee, come è stato per questi ragazzi. Nel creare le storie e poi scambiarsele, gli studenti hanno prima sperimentato e poi accettato la diversità del lavoro e delle storie degli altri, specchio della realtà, se vogliamo, di un mondo in cui le persone hanno storie, storie diverse che sanno raccontarsi e vogliono essere ascoltate. Nel trovare un proseguo a

quelle stesse storie, gli studenti si sono trovati a dover risolvere una situazione (*problem-solving*), a sciogliere nodi di una storia che non era la loro, a venirne a capo in maniera più coerente possibile. Infine, hanno saputo realizzare un prodotto che è diventato bello proprio perché è stato condiviso, perché ha visto più mani, più volti, più persone, con un fine unico: ascoltare.



Giuseppe Laurenza

Indirizzo eMail: laurenzagiuseppe@yahoo.it

Appartenenza: Scuola secondaria di I Grado

Giuseppe Laurenza è docente di ruolo di Lingua e Civiltà inglese nella Scuola Secondaria di I Grado di Livorno ed è docente a contratto di Lingua Inglese presso l'Università degli Studi di Firenze. Si occupa principalmente di metodologie innovative, buone pratiche, glottodidattica e formazione docenti in ottica di lifelong learning.