



ISISLab

Laboratorio di ricerca

Dipartimento di Informatica, Università di Salerno

SCENARI

Proposte per la creazione di storie da utilizzare nel biennio della scuola secondaria di II grado

Indicazioni

Gli scenari qui proposti rappresentano delle idee tematiche a cui ispirarsi per la realizzazione di laboratori di scrittura collettiva di storie interattive; è sufficiente scegliere una delle dieci idee di partenza con cui avviare le attività. Le indicazioni di carattere generale, didattiche, organizzative e operative che seguono in calce sono valide per tutti gli scenari.

Scenario 1 - Bullismo e cyberbullismo

Creare una storia collettiva sul bullismo o sul cyberbullismo, analizzando insieme cosa significa sentirsi esclusi o emarginati; capire chi è il bullo e quali sono i suoi comportamenti, chi sono i suoi gregari; riflettere sul linguaggio della comunicazione interpersonale e svilupparne uno positivo, proattivo, inclusivo; riflettere sull'importanza di non escludere nessuno, sulle differenze come opportunità, sulle potenzialità di ciascuno; analizzare linguaggio e comportamenti sui social e nei gruppi di messaggiera; affrontare temi come la sicurezza online e il furto di identità; sviluppare strategie di inclusione, di sostegno per chi ne è vittima; ideare una storia che insegni a contrastarlo o suggerisca quali comportamenti evitare.

Scenario 2 - Intercultura e accoglienza

Creare una storia collettiva sull'intercultura e il valore dell'accoglienza; analizzare cosa significa sentirsi nuovi in un gruppo, cambiare scuola o città, parlare un'altra lingua, essere adottati, migranti, disabili; individuare le caratteristiche di un'altra cultura attraverso la lingua, il cibo, l'abbigliamento, le tradizioni; capire quali sono i comportamenti che accolgono e il valore del rispetto delle differenze; riflettere sui flussi migratori e sulle politiche dei paesi che accolgono/respingono i migranti; riflettere sull'importanza di non escludere nessuno per la propria appartenenza ad un'altra cultura o gruppo sociale, o per la propria disabilità o il proprio status familiare; ragionare sulle differenze e sulle potenzialità di ciascuno; sviluppare strategie di inclusione e sostegno, morale e materiale, coltivare il valore della solidarietà.

Scenario 3 - Ambiente e sviluppo sostenibile

Creare una storia collettiva su un ambiente naturale o su quello artificiale di una città; analizzare le emergenze ambientali e climatiche; conoscere gli obiettivi di sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030; riflettere sulle risorse e motivare al riuso, al riciclaggio dei materiali e alla raccolta differenziata; sviluppare comportamenti virtuosi nei confronti dell'ambiente e farsi portavoce con gli altri; organizzare una campagna per il rispetto dell'ambiente; ideare una storia che insegni a comportarsi in modo sostenibile e che suggerisca quali comportamenti evitare.

Scenario 4 - Lingue straniere

Creare una storia collettiva in una lingua straniera; riflettere sulla diversità linguistica, lessicale e sintattica, sui vocaboli già pienamente utilizzati nella vita di tutti i giorni; sfruttare eventuali differenze linguistiche all'interno del gruppo classe (alunni di altre nazionalità) per una riflessione su differenze e affinità; evidenziare aspetti culturali, sociali, alimentari, di abbigliamento, di abitudini di vita di un altro paese; recuperare e realizzare una ricetta di un piatto tipico del paese oggetto dell'attività e raccontare in sequenze la preparazione; riflettere sull'importanza delle differenze come arricchimento personale e collettivo della società; sviluppare strategie di accoglienza verso chi è straniero; ideare una storia ambientata in un paese straniero e collocarla geograficamente.

Scenario 5 - Relazione, affettività, culture di genere

Creare una storia collettiva che abbia per tema le emozioni; analizzare le emozioni personali e riconoscere quelle degli altri; conoscere il valore dell'amicizia e costruire il senso del gruppo classe come comunità che si aiuta e si rispetta; conoscere il valore della relazione interpersonale positiva e il linguaggio che la accompagna; sviluppare strategie di accoglienza nel gruppo; comprendere il valore dell'affetto in famiglia, a scuola o nel gruppo dei pari; distinguere affetto e amore; conoscere la sessualità e la riproduzione; distinguere gli stereotipi legati al genere, imparando a superarli; riflettere sulle discriminazioni legate alla sessualità o al genere.

Scenario 6 - Cittadinanza, vivere in Europa

Creare una storia collettiva in cui si affronta il concetto di città come comunità di cittadini che vivono nello stesso luogo; riconoscere le principali istituzioni del nostro Paese, soffermandosi in particolare su chi vi opera e sui diversi ruoli in base a età o competenze; individuare e riconoscere le figure di riferimento delle istituzioni pubbliche italiane ed europee (scuola, comune, Camera, Senato, Presidenza della Repubblica, Unione Europea...) e i ruoli dei rispettivi responsabili; imparare diritti e doveri della vita in comune e comprenderne il significato; fare confronti con altre città o nazioni; comprendere che ogni luogo ha una sua lingua e cultura, istituzioni analoghe o differenti rispetto alle nostre; imparare ad esprimersi con i coetanei in una o due delle principali lingue comunitarie, progettando percorsi condivisi, scambi, incontri.

Scenario 7 - Disabilità e inclusione

Creare una storia collettiva che abbia per tema la disabilità, intesa come situazione temporanea (es. un braccio rotto) o permanente; riconoscere le varie disabilità, imparando a rispettarle e comprenderne le difficoltà quotidiane; imparare a immedesimarsi nella persona disabile, provando a svolgere attività quotidiane nei suoi "panni"; analizzare la disabilità come diversa abilità, con i suoi pro e i suoi contro; imparare ad esprimersi verbalmente in modo non offensivo, degradante o umiliante con una persona disabile; sviluppare strategie di inclusione nel gruppo.

Scenario 8 - Linguaggi artistici

Creare una storia collettiva che riguardi arte figurativa, musica o espressione corporea; utilizzare tecniche artistiche per realizzare quadri/scenografie personalizzate; usare la tecnica del fumetto per raccontare le storie; analizzare l'immagine pittorica, fotografica, cinematografica, pubblicitaria e trarne ispirazione; raccontare per mezzo della musica uno stato d'animo; usare la danza o la recitazione per realizzare un breve video o un racconto fotografico.

Scenario 9 - Scienza, tecnologia e comunicazione

Creare una storia collettiva utilizzando le proprie conoscenze in campo scientifico o tecnologico; conoscere i principali oggetti o *device* elettronici di uso quotidiano, comprendendone la funzione, i rischi e l'utilità; analizzare in modo critico il ruolo della tecnologia di uso quotidiano nella nostra vita, mettendone in evidenza vantaggi e svantaggi; riconoscere i principali eventi di carattere scientifico nella nostra vita e saperli descrivere, anche con l'aiuto di tecniche espressive; comprendere le basi della comunicazione interpersonale e riconoscere gli strumenti che ci permettono di attuarla (es. dalla nostra voce al telefono).

Scenario 10 - Digital citizenship e digital divide

Creare una storia che sensibilizzi gli studenti sul ruolo della tecnologia nelle nostre vite; affrontare il tema della cittadinanza digitale come strumento per interagire con persone a distanza, per esempio studenti di altre scuole; riconoscere l'utilità degli strumenti elettronici che possiamo usare nella nostra quotidianità o per il nostro racconto, dalla fotocamera allo scanner, dal computer alla LIM; comprendere l'importanza di un uso consapevole della tecnologia, del web e dei social network per evitare di abusarne o di usarli in modo compulsivo; riconoscere in se stessi e negli altri l'eccesso di uso della tecnologia e quando può essere sostituita da altri strumenti.

Target: studenti 14-15 anni

Obiettivi educativi:

- sviluppare competenze relazionali nel lavoro di gruppo
- fornire il proprio punto di vista
- collaborare con spirito d'iniziativa

- costruire un racconto fantastico o realistico sul tema assegnato
- realizzare il corredo grafico (illustrazioni)
- realizzare un prototipo/mockup/plastico del racconto
- condividere i risultati delle attività
- realizzare un breve video di resoconto
- raccontare utilizzando la tecnica dello stop-motion (con disegni o plastilina)
- registrare file audio.

Modalità operativa: lavoro di gruppo; l'intera classe partecipa per creare una storia in sequenze, che verranno costruite in forma di scene elettroniche (*slide*): una narrazione collettiva. Si conclude il laboratorio realizzando una proiezione/*slideshow* della storia sulla LIM; si condivide la storia con altre classi/altre scuole, italiane o straniere, utilizzando una piattaforma interna protetta o il sito web della scuola. In alternativa, se si hanno a disposizione dei tablet, si possono prevedere piccoli gruppi che lavorano su storie diverse da cui scegliere i passaggi più significativi per realizzare un racconto finale.

Discipline/ambiti di interesse: tutti

Strumenti: il laboratorio può essere svolto preferibilmente su tablet; la condizione ideale, per il lavoro individuale, è che ci sia un *device* a testa; nel caso di lavoro in coppia ne basta uno ogni due studenti; per il lavoro di gruppo si può usare la LIM. Può essere molto utile avere a disposizione uno scanner per digitalizzare i disegni e inserirli nella presentazione; in alternativa, anche delle foto scattate con uno smartphone. E' possibile e interessante prevedere uno spazio virtuale (es. sito web, blog) nel quale raccogliere il materiale prodotto dagli studenti.

Idee di partenza

1. La/il docente fornisce una sola scena alla classe e indica il tema da affrontare. La scena può rappresentare l'inizio o la fine della storia raccontata, ma può anche essere collocata in un passaggio intermedio della storia da creare.
2. La/il docente fornisce due scene alla classe e indica il tema da affrontare. Le scene possono rappresentare l'inizio e la fine/l'inizio e un passaggio/un passaggio e la fine della storia e devono essere incluse da tutti all'interno delle storie.
3. La/il docente fornisce una scena alla classe, scelta dal lavoro di un'altro gruppo, e indica il tema da affrontare. La scena può rappresentare l'inizio/la fine/un passaggio intermedio della storia da creare e deve essere inclusa da tutti all'interno delle storie.
4. La/il docente fornisce due scene alla classe, prese dal lavoro di un altro gruppo, e indica il tema da affrontare. Le scene possono essere l'inizio e la fine/l'inizio e un passaggio/un passaggio e la fine della storia e devono essere incluse da tutti.
5. La/il docente non fornisce scene alla classe, ma indica il tema da affrontare
6. La/il docente fornisce alla classe un'intera storia da continuare, creando un finale successivo al finale originale.
7. La/il docente fornisce alla classe un'intera storia a cui cambiare completamente il finale

8. La/il docente fornisce alla classe un'intera storia in cui cambiare il punto di vista, interpretando uno dei personaggi, gestendone le conseguenze sugli altri personaggi e sullo svolgimento complessivo del racconto
9. La/il docente fornisce alla classe un'intera storia in cui cambiare il tempo/epoca in cui si svolge la narrazione, gestendone le conseguenze su personaggi, ambiente e svolgimento del racconto
10. La/il docente fornisce alla classe un'intera storia in cui cambiare il luogo in cui è ambientata, gestendone le conseguenze su personaggi e svolgimento del racconto.

Indicazioni per diverse abilità

La/il docente raccoglierà i contributi degli alunni con DSA o con altre difficoltà specifiche, realizzati graficamente o a voce per mezzo di un microfono, e li trasformerà in didascalie alle immagini o al videoracconto.

Gli scenari e gli obiettivi educativi proposti sono stati creati nel laboratorio ISISLab.