



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 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.

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.