

ATTIVITA'DIDATTICA

“Storytelling con le carte di Propp”

Anno di formazione e prova 2021/22

Docente Francesca Anselmo

Classe di concorso ADMM

L'attività didattica dal titolo "Storytelling con le carte di Propp" è stata condotta in una classe prima. La classe è composta da 13 alunni di cui quattro femmine e nove maschi.

Tra questi sono presenti due alunni con certificazione di disabilità (una con disturbo evolutivo specifico misto ed uno con disturbo dello spettro autistico) e tre alunni con BES (un DSA e due Adhd).

In classe è presente Alessandra, un'alunna con una diagnosi di disturbo evolutivo specifico misto e disturbo evolutivo specifico delle abilità motorie che gli ha conferito il sostegno didattico per un numero di otto ore settimanali.

OSSERVAZIONE SULL'ALUNNA:

L'alunna ha scarsa autostima e fiducia in sé. Tende a chiudersi quando è in evidente stato di imbarazzo e ha difficoltà ad esprimere sé stessa e le proprie emozioni.

L'alunna è inserita nel gruppo classe, anche se predilige il rapporto con alcune compagne. Quest'anno si è trovata a dover ripetere la prima classe in quanto a causa di prolungati periodi di assenza non è stata ammessa alla classe seconda. Negli anni passati, il mancato intervento logopedico non ha facilitato il percorso dell'alunna. Le difficoltà maggiori si denotano nell'area linguistica.

PUNTI DI FORZA E DI DEBOLEZZA:

Punti di forza: atteggiamento collaborativo nei confronti dei compagni e insegnanti; passione per i fumetti; passione utilizzo nuove tecnologie

Punti di debolezza: difficoltà nell'area linguistico espressiva, difficoltà nella condivisione e scambio di idee.

FINALITA'DELL'ATTIVITA':

L'attività strutturata si è posta come finalità quella di stimolare le capacità di scrittura creativa negli alunni della classe, favorendo la collaborazione tra gli stessi. Inoltre, l'utilizzo di strumenti ad hoc ha consentito la partecipazione di tutti gli alunni, garantendo la creazione di un clima positivo e di uno sfondo integratore. In particolare, l'intervento didattico si è incentrato sull'argomento curricolare della fiaba e ha previsto **la scrittura di una fiaba in gruppo e la successiva creazione di un fumetto digitale.**

PREREQUISITI:

Per la classe e per Alessandra: saper rielaborare un testo narrativo semplice; saper leggere e comprendere testi narrativi semplici; saper sintetizzare il contenuto di un testo narrativo semplice; saper individuare i nuclei fondanti di un testo narrativo.

Per alunno con autismo: saper collocare in ordine logico e sequenziale immagini per costruire una storia.

OBIETTIVI EDUCATIVI, FORMATIVI E DISCIPLINARI:

L'attività didattica si è posta quindi degli obiettivi educativi, formativi e disciplinari:

Educativi: rafforzare autostima, potenziare attenzione e partecipazione, promuovere autonomia, rafforzare fiducia nella relazione con gli altri.

Formativi: imparare ad imparare in un'ottica di didattica metacognitiva, sviluppare relazioni e scambi tra compagni creando un clima positivo in classe.

Obiettivi didattici, in linea con le indicazioni nazionali per il curricolo del 2018:

Conoscere e riconoscere le caratteristiche della fiaba;

Saper scrivere un testo di genere fiabesco;

Saper utilizzare spunti narrativi a scopo creativo per inventare fiabe.

TEMPI:

L'attività didattica è stata svolta nel mese di Marzo e si è articolata in quattro ore di lezione, durante le ore di approfondimento di italiano.

METODOLOGIE E STRATEGIE:

Lezione frontale partecipata, storytelling, lavoro in gruppi, didattica digitale, visual storytelling digitale.

STRUMENTI:

Lim, carte di Propp, carte figurate inventa storie per alunno con autismo, computer, tablet.

USO DELLE TIC:

Per la creazione del fumetto digitale, uso del sito storyboard that.

LUOGHI:

Aula, laboratorio di informatica .

FASI OPERATIVE:

Fase 1 (1 ora) lezione frontale partecipata

In collaborazione con la docente curricolare di italiano, mediante utilizzo della Lim è stato visualizzato un video di riepilogo sulle caratteristiche della fiaba.

E 'stato poi approfondito l'argomento delle funzioni di Propp, i così detti "mattoni delle fiabe".

Lo studioso Vladimir Propp fu il primo ad analizzare la struttura delle fiabe cercando di capire come sono "costruite".

Per fare ciò, considerò le fiabe russe di magia, ma i risultati della sua ricerca si possono applicare più in generale alle fiabe di tutte le tradizioni popolari.

Nella sua analisi Propp rilevò che, mentre i personaggi delle fiabe sono numerosi, le loro azioni si ripetono costantemente. Nelle fiabe si possono rintracciare dunque situazioni ricorrenti, che lo studioso ha chiamato "funzioni". Le funzioni individuate da Propp sono 31.

Non accade mai che in una fiaba siano presenti tutte e 31 le funzioni ma solo alcune.

Sono quindi state presentate alla classe le carte di Propp, un mazzo di carte ciascuna corrispondente a una funzione, che servono a inventare fiabe in gruppo, confrontandosi e dando vista a nuove idee in base al racconto impostato dai compagni. Si è spiegato inoltre come si utilizzano per inventare fiabe in gruppo.

Fase 2 (1 ora) storytelling con carte di Propp

Gli alunni sono stati divisi in due gruppi da 4 e uno da 5.

La divisione è stata ben progettata in maniera tale da bilanciare i gruppi in base alle potenzialità. Inoltre i banchi sono stati disposti con attenzione e nel rispetto del regolamento COVID.

Ogni gruppo ha ricevuto il suo mazzo di carte e ciascun membro del gruppo pescando dal mazzo ha ideato un pezzo di fiaba che unito a quello dei compagni potesse dar vita poi alla fiaba intera.

I due alunni con disabilità sono stati posti in due gruppi diversi, e a ciascuno dei due è stato affidato l'importante compito di inventare l'inizio della fiaba e quindi di scegliere il protagonista.

In particolare, l'alunno con autismo, per partecipare all'attività, ha utilizzato un mazzo di carte differente; delle carte figurate utili a inventare storie scegliendo i personaggi e le azioni relative e ponendole in sequenza. In tal modo anche lui ha potuto inventare l'inizio della fiaba di gruppo.

Fase 3 (1 ora) didattica digitale

Mediante utilizzo della Lim in classe ho mostrato ai ragazzi l'utilizzo del sito web storyboard that per la creazione di fumetti digitali.

Si tratta di uno strumento di facile utilizzo, in quanto mediante semplice drag and drop permette la scelta di scene, personaggi, e l'inserimento delle vignette. È possibile anche modificare le pose dei personaggi, le espressioni del volto in maniera facile ed intuitiva.

Fase 4 (1 ora) visual storytelling digitale

In laboratorio di informatica i ragazzi, singolarmente, hanno convertito la fiaba creata dal proprio gruppo in fumetto digitale, rappresentando a loro piacimento i momenti più salienti della storia.

L'alunno con autismo, guidato da noi insegnanti, ha creato il suo fumetto mediante l'utilizzo del tablet, strumento sicuramente più fruibile per lui in quanto non necessitando di mouse consente di effettuare il trascinamento delle immagini in maniera più semplice ed immediata.

CONSIDERAZIONI SULLA SCELTA DI VISUAL STORYTELLING DIGITALE:

La scelta di tale metodologia è stata supportata da varie motivazioni: la passione per i fumetti dell'alunna, la passione per le nuove tecnologie. Inoltre, tale metodologia è supportata scientificamente nell'intervento didattico con gli alunni con spettro autistico, in quanto privilegiando il canale visivo consente la comprensione del testo in maniera efficace.

POSSIBILI APPLICAZIONI FUTURE IN CLASSE:

Il Digital Storytelling può facilitare l'apprendimento di contenuti e nozioni disciplinari complessi in modo divertente e più coinvolgente! Il sito Storyboard that infatti dà la possibilità di scegliere anche personaggi storici o epici, suggerendo la possibilità futura di poterlo utilizzare anche per rappresentare eventi storici studiati facilitandone la comprensione per l'alunno con disturbo dello spettro autistico.

VALUTAZIONE E AUTOVALUTAZIONE:

Il livello di competenze raggiunte è stato valutato mediante una rubrica di valutazione, riportante come indicatori di processo la relazione, la responsabilità, la partecipazione e la produzione.

Il feedback sull'attività svolta è stato raccolto poi mediante un'intervista cognitiva da svolgere a casa, le cui impressioni degli alunni sono state inserite nella piattaforma Padlet usata come bacheca virtuale.

RISULTATI:

Il progetto ha costituito una forte occasione per potenziare l'autostima di Alessandra e facilitarne la collaborazione con i compagni; a lei e all'alunno con autismo è stato affidato l'importante compito di scrivere l'inizio della fiaba. Il visual storytelling digitale ha fortemente motivato l'intero gruppo classe e ha permesso all'alunno con autismo di migliorare la comprensione del testo della fiaba.

Il progetto ha contribuito a sviluppare un clima di classe inclusivo. La classe si è mostrata partecipe e collaborativa; alcune fasi del lavoro sono state affrontate con particolare entusiasmo, specialmente quelle che hanno previsto l'utilizzo delle tecnologie.