

# “LabCoS”- Laboratorio Collaborativo di Storytelling

Manuela Barbierato<sup>1</sup> e Sonia Bravin<sup>2</sup> e Maria Concetta Brocato<sup>3</sup>

<sup>1</sup> ISIS Arturo Malignani, Udine, Italia  
manuela.barbierato@malignani.ud.it

<sup>2</sup> Istituto Comprensivo 5, Udine, Italia  
sonia.bravin@hotmail.com

<sup>3</sup> ISIS Arturo Malignani, Udine, Italia  
mariaconcetta.brocato@malignani.ud.it

**Abstract.** L’esperienza didattica, svolta sul territorio della regione Friuli Venezia Giulia, si è attuata in collaborazione tra due scuole: una secondaria superiore ad indirizzo tecnologico ed una primaria, entrambe di Udine. L’esperienza ha riguardato un’attività di introduzione al pensiero computazionale con l’utilizzo del Software Scratch; sono state adottate metodologie didattiche non trasmissive, ma proprie della didattica attiva, dell’apprendimento tra pari e del costruttivismo. Gli allievi di una classe prima superiore dell’istituto tecnico, già introdotti all’uso del software ed all’ambiente di programmazione che utilizza le istruzioni di base dei linguaggi informatici, hanno insegnato agli alunni della scuola primaria ad animare una storia. La storia era stata da loro precedentemente creata assieme alla loro maestra e da loro stessi disegnata su alcuni fogli di carta, similmente a dei fotogrammi della storia stessa. I fotogrammi sono stati “animati” ed hanno preso vita e voce grazie alla collaborazione con gli “esperti”, ovvero gli studenti “tutor” della scuola superiore.

**Keywords:** Coding, Scratch, Peer Education.

## 1 Introduzione

Il presente articolo descrive un’esperienza didattica realizzata sul territorio e svolta verticalmente in collaborazione tra tre classi quarte di scuola primaria, ed una classe di prima superiore di un istituto tecnico industriale della stessa città. Gli allievi dei due diversi istituti hanno svolto un’attività di introduzione al pensiero computazionale in modo non tradizionale, tramite la metodologia didattica dell’apprendimento collaborativo dove il ruolo delle insegnanti è stato quello di guida ed accompagnamento del percorso di apprendimento.

Il progetto, volto a far maturare specifiche competenze nelle classi e negli studenti, è iniziato con un lavoro svolto in parallelo ma autonomamente nelle due scuole. Successivamente, attraverso il modello educativo del Peer-tutoring, si è attivato un passaggio spontaneo di conoscenze, emozioni ed esperienze che ha permesso lo svolgimento delle attività in modo collaborativo efficace e proficuo.

Le competenze coinvolte, presenti nelle indicazioni di Europa 2020, sono la “comunicazione nella madrelingua” e le “competenze digitali”. Relativamente alle competenze chiave per la cittadinanza emanate dal MIUR [1], possiamo identificare la competenza “Collaborare e partecipare”. Tutti gli studenti, indifferentemente dall’ordine di scuola, hanno maturato competenze nei tre distinti ambiti citati.

## 2 Fasi dell’attività

### 2.1 Fase Preparatoria

Le insegnanti coinvolte nel progetto dei due ordini di scuola si sono incontrate per progettare l’attività in comune tra gli allievi, definendo la tempistica, le modalità didattiche da attuare e le specifiche azioni metodologiche da mettere in campo durante tutto il percorso. Nel dettaglio:

- **Tempistica:** per gli allievi della primaria sono state previste due settimane per pensare, progettare e disegnare un racconto, durante le ore di Lingua italiana e Arte e immagine per un impegno complessivo di una decina di ore tra le due discipline; per gli allievi della secondaria sono state previste circa 15 ore da dedicare all’attività di “coding” con l’utilizzo del Software Scratch, all’analisi delle storie raccontate degli allievi della primaria ed alla progettazione di possibili sviluppi delle storie, animate e ricostruite in ambiente multimediale. Per quanto riguarda la disciplina dell’italiano, le ore impiegate per lo svolgimento del programma di narratologia (fabula e intreccio, personaggi della storia, luogo in cui si ambienta, ...) sono state circa dieci.
- **Modalità didattiche:** per gli allievi della primaria il compito di scrittura è stato proposto come un gioco e supportato da testi dati, frasi, domande stimolo. Al fine di agevolare maggiormente le idee, l’insegnante di classe ha proiettato immagini con l’utilizzo della LIM; infatti, con la visione di immagini ricche di dettagli, la fantasia e la creatività si sviluppano maggiormente. Per gli allievi della secondaria il lavoro è stato trasversale a due discipline: Tecnologie Informatiche ed Italiano. L’attività proposta agli studenti si è sviluppata in momenti diversi dalle docenti che hanno lavorato in sinergia ma, ad eccezione di un’unica lezione in compresenza, in autonomia curvando per le specifiche finalità, parti comunque previste nei piani di lavoro delle classi.
- **Metodologia:** l’azione metodologica utilizzata dal team delle docenti, il “*Peer Tutoring di diverso livello e diverse istituzioni scolastiche*” [2], è un’esperienza ancora poco praticata nel nostro sistema scolastico. Nel sistema anglosassone invece, è più frequente che studenti di ordini superiori supportino studenti di ordini inferiori secondo le modalità definite “peer to peer” [3].

## 2.2 Fase iniziale autonoma in aula

Il progetto è iniziato con un lavoro svolto in parallelo ma autonomo nelle due scuole:

- **gli allievi della superiore** hanno svolto, durante le ore curricolari di Tecnologie Informatiche, un modulo didattico relativo all'approccio al pensiero computazionale in un ambiente di programmazione grafico, quello del Software Scratch on-line, al fine di maturare un livello adeguato di pratica dell'ambiente e approfondendo le funzionalità nell'ottica di progettazione di un racconto; durante le ore curricolari di Italiano hanno approfondito le diverse le caratteristiche del testo narrativo con una particolare attenzione per ambienti e personaggi della storia;
- **gli alunni della primaria** hanno prodotto, assieme alle loro maestre e sempre in orario curricolare, un racconto. Esso doveva svolgersi in 3 o al massimo 4 sequenze, avere un protagonista, un problema da risolvere, un aiutante, un antagonista e dei dialoghi presentati sotto forma di "balloon". Le tavole dovevano essere dipinte ed ognuna contenere una breve didascalia a descrizione della sequenza presentata.

## 2.3 Fase di raccordo

Le insegnanti coinvolte nel progetto dei due ordini di scuola si sono incontrate per dare corpo all'idea e stendere la bozza della convenzione da sottoporre ai Dirigenti scolastici dei due istituti. Successivamente, durante un ulteriore incontro le docenti hanno condiviso, in modo dettagliato, quanto svolto autonomamente e nell'occasione è avvenuta la consegna delle storie degli allievi della scuola primaria, in modo da poter essere fruito dai "tutor" della secondaria. Agli stessi infatti, nella successiva lezione in aula, sono stati affidati i disegni per poter preparare l'attività di tutoraggio ed affiancamento dei più piccoli.

## 2.4 Fase collaborativa

L'attività in comune è stata svolta presso l'istituto superiore, in una aula di informatica, in tre mattinate, una per ogni classe della primaria, durante le quali gli studenti si sono incontrati e hanno prodotto l'animazione della storia.

- **Fase dell'accoglienza:** i bambini della scuola primaria si sono recati a piedi presso l'Istituto "A. Malignani": questa è stata anche un'occasione per conoscere il territorio vicino alla loro scuola. Dopo essere stati accolti nell'atrio dell'istituto superiore dalle insegnanti referenti, sono stati accompagnati nell'aula informatica preposta all'attività. L'incontro tra i ragazzi e i bambini si è svolto in un clima di grande serenità. I ragazzi fin da subito hanno messo a proprio agio i più piccoli rendendosi accoglienti e disponibili.



Fig. 1 e 2. Accoglienza degli allievi della scuola primaria nella scuola secondaria

- **Lavoro a gruppi:** Al fine di ottimizzare il tempo, le insegnanti avevano predisposto dei cartellini di riconoscimento per formare i gruppi di lavoro. L'attività si è svolta partendo dalla condivisione dei disegni preparati dai bambini, alla quale è seguito l'esame della proposta di traccia ideata dai ragazzi più grandi. La stessa era stata scritta in un breve documento di testo, strutturato, contenente alcuni punti guida che ciascuno studente doveva identificare. Il prodotto finale è stato un mix negoziato all'interno del gruppo, ha sempre utilizzato i titoli originali degli studenti più piccoli, i "tutee", e di alcune delle immagini rielaborate degli studenti "tutor". Per i riferimenti all'attività tra "tutor" e "tutee" si veda [5].

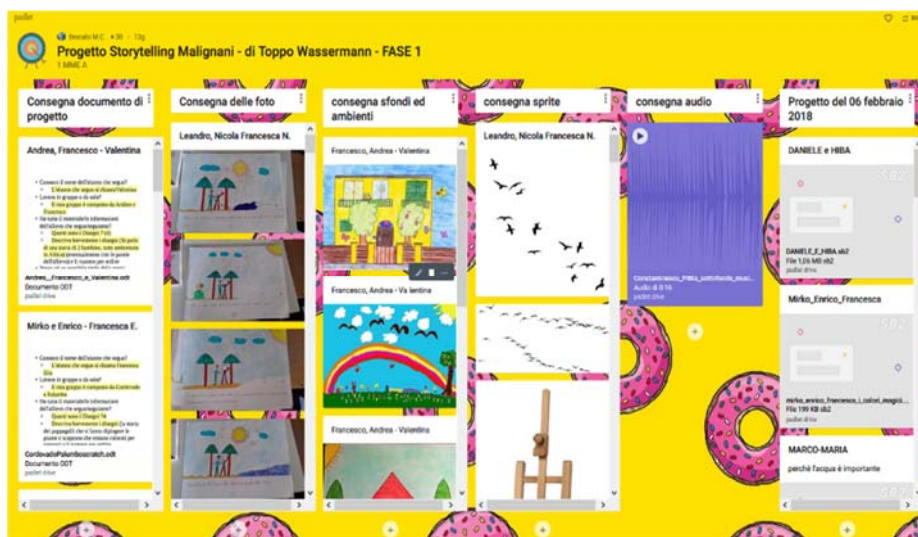


Fig. 3 e 4. Attività in laboratorio: produzione della storia animata

- Hai tutto il materiale/le informazioni dell'allievo/a che segui/seguite? Quanti sono i Disegni?  
I disegni sono 4
- Descrivi brevemente i disegni e numerali seguendo l'ordine della storia:
  1. Un topolino trovò un libro "FAI-DA-TE" che gli piaceva molto e lo guardò con molta attenzione.
  2. Il topolino trovò una scatola di fiammiferi.
  3. Seguendo le istruzioni del libro "FAI-DA-TE", tagliò e incollò i fiammiferi tra di loro per costruire un monopattino.
  4. Il topolino provò a salire sul suo monopattino: andava benissimo. Corse felice e veloce verso la sua casetta.
- Quale potrebbe essere il titolo della storia?  
"Il Topolino costruttore"
- Quale ambiente è adatto alla storia? Quanti ambienti diversi ci sono? Quali e come trovi le immagini di sfondo?  
Ci sono 3 sfondi: un prato, una strada e un'officina. Le immagini di sfondo le posso trovare su Internet, con Google immagini, se non le trovo le disegno.
- Quali personaggi possono animare la storia? Quanti, quali e come trovo le immagini?  
Ci sono 5 personaggi: topo, libro, scatola di fiammiferi, fiammiferi, monopattino. Le immagini le trovo in Google altrimenti le disegno.

Fig. 5. Esempio del documento di testo strutturato per costruire la proposta di traccia

- **Durata dell'intervento:** L'attività di *Peer Tutoring di diverso livello e diverse istituzioni scolastiche* si è svolta nell'arco di due ore e mezza circa, periodo durante il quale gli allievi tutor hanno lavorato, singolarmente o in coppia, con un tutee, in quanto il numero di tutee era inferiore rispetto a quello dei tutor (la classe della scuola superiore è composta da 24 allievi, mentre le classi della primaria variano da 17 a 20 alunni).
- **L'ambiente digitale di supporto:** per la preparazione per i materiali utili alla narrazione, è stata utilizzata una "bacheca virtuale on-line" realizzata con il Software Padlet; in tale bacheca, creata con uno sfondo allegro e coloratissimo, sono stati "attaccati" virtualmente i disegni, le immagini, le possibili proposte di trama animata di ciascuna storia. La bacheca ha svolto il ruolo di contenitore ordinato dell'attività ma anche di scambio in quanto erano presenti i materiali e le storie in fase di realizzazione, organizzati per riga, una riga per ciascun bambino/storia. Il fine è stato quello di condividere e collaborare ad una "grande storia animata dalla fantasia" ma anche di raccogliere in modo ordinato, semplice e veloce i lavori prodotti.



**Fig. 6** Bacheca di consegna di disegni, storie e prodotti: organizzazione verticale, per colonne e tipologie di prodotto



**Fig. 7** Bacheca di consegna di disegni, storie e prodotti: organizzazione orizzontale, per riga e gruppi di lavoro

- L'ambiente digitale di sviluppo:** per la realizzazione della storia multimediale è stata utilizzata indifferentemente la versione on-line del Software Scratch oppure quella off-line a seconda delle preferenze degli studenti tutor; in quanto entrambe permettono di salvare il prodotto multimediale anche su file locale e di trasferirla in una chiavetta. Gli alunni più piccoli, erano tutti dotati di una "pendrive USB" sulla quale, alla fine del laboratorio, è stata salvata la storia animata per essere fruita anche a casa e visionata dalle famiglie.



**Fig. 8** Esempio di dialogo animato tra personaggi, le parole sono prese dalle didascalie dei disegni, lo sfondo è disegnato dai ragazzi e si ispira alla storia stessa. A destra è presente il codice, ovvero il programma relativo al personaggio della bambina con i codini.



- **La conclusione dell'esperienza:** accoglienza di tutti i ragazzi nell'atelier digitale della scuola primaria per la consegna dei diplomi di partecipazione e per la visione dei prodotti realizzati. L'atelier è stato inteso come laboratorio creativo della multi-medialità, è nato dall'esigenza di creare uno spazio dedicato all'assoluta libertà di immaginare e realizzare l'immaginato con l'aiuto delle nuove tecnologie che ormai possono tradurre in realtà ogni più ardito desiderio creativo.



**Fig. 9** Tag Cloud: saluti finali al termine degli incontri. Creata con le parole delle storie e quelle del progetto “LabCoS: Laboratorio Collaborativo di Storytelling”.

- **La documentazione:** i lavori prodotti dagli studenti verranno inseriti in un e-Book scritto utilizzando il Software ePubEditor, in modo da rimanere a disposizione delle famiglie dei partecipanti al progetto. Sarà possibile scaricare l'e-Book anche dal sito web del 5° Istituto Comprensivo di Udine.

### 3 La Valutazione

La valutazione ha mirato a rilevare il grado di competenza raggiunto rispetto ai contenuti didattici presi in considerazione: **l'efficacia comunicativa** rispetto allo scopo e al destinatario, la correttezza nella **trasposizione** dal discorso indiretto al discorso diretto, **l'originalità e creatività** del testo scritto per quanto riguarda la comunicazione nella madre lingua; **l'utilizzo del Software “SCRATCH”** per la creazione della storia digitale e **l'utilizzo della bacheca virtuale “PADLET”** per la condivisione on-line di personaggi, sfondi, disegni e della traccia di narrazione per quanto riguarda le competenze digitali; la **progettazione e la collaborazione** per quanto riguarda le competenze di cittadinanza. Relativamente al prodotto finale, è stata presa in considerazione **l'efficacia, la qualità e la funzionalità** e infine **l'estetica e l'originalità**.

E' stata predisposta congiuntamente dalle docenti del progetto una **scheda tassonomica** per la valutazione delle competenze interessate. Per ogni indicatore sono state predisposti quattro livelli di competenza: competenza non raggiunta, competenza sufficiente, competenza buona e competenza ottima.

Il dettaglio delle griglie predisposte dalle insegnanti dei due ordini di scuole è visibile al link: [Griglie di valutazione progetto LabCoS](#).

#### **4 Riflessioni delle insegnanti**

Il progetto, nato grazie ad un incontro tra insegnanti nell'ambito delle attività dei PON, vuole mettere in risalto uno dei punti forti del curriculum verticale: la collaborazione tra scuole di ordine e grado diversi. L'attività svolta ha permesso l'incontro di due aspetti che caratterizzano le specificità dei diversi ordini di scuole: una delle caratteristiche più apprezzate nei bambini della primaria è la creatività, mentre il punto di forza degli allievi delle superiori è la competenza in campo tecnologico. Bene, la nostra sfida è stata proprio quella di coniugare la creatività, la fantasia, la spontaneità degli alunni di dieci anni con le abilità informatiche dei ragazzi delle scuole superiori. Questo obiettivo sembra essere stato pienamente raggiunto, ma l'aspetto da evidenziare è anche un altro, estremamente importante dal punto di vista delle competenze di base, ed è la capacità di comunicare, collaborare, trasmettere informazioni.

Utilizzare Scratch è stato per i bambini uno stimolo di grande interesse, un avvicinamento all'informatica in modo semplice ma non banale, utilissimo per lo sviluppo delle competenze di "Problem Solving" all'interno di una disciplina di base, quale quella dell'Italiano.

#### **5 Conclusione**

Il progetto è stato predisposto per lo sviluppo di un curriculum verticale tra scuole di ordini diversi sul territorio nell'ottica di un orientamento formativo ed è stato attuato attraverso una didattica innovativa ed integrata; ha favorito l'acquisizione di abilità cognitive, logiche e metodologiche, nonché di abilità trasversali comunicative e metacognitive. Il prodotto finale, lo Storytelling multimediale, da condividere con compagni e con genitori, si è rivelato il valore aggiunto in quanto, dal punto di vista dell'ottica costruttivista, l'allievo è diventato l'artefice del proprio sapere.

#### **6 Ringraziamenti**

Desideriamo ringraziare per la collaborazione le insegnanti Cozzutti Paola, Maria Gordini, Roberta Romano dell'IC V di Udine. Infine si ringraziano gli studenti coinvolti nelle attività del progetto: i Tutor della classe 1 MME A dell'I.S.I.S. A.Malignani di Udine, gli allievi della 4° A e 4° B della scuola primaria "Giovanni Pascoli" e della 4° A della scuola primaria "di Toppo Wassermann".



## **Riferimenti bibliografici**

1. Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca (MIUR) - D.M. 139 del 22/08/2007, [http://archivio.pubblica.istruzione.it/normativa/2007/allegati/all2\\_dm139new.pdf](http://archivio.pubblica.istruzione.it/normativa/2007/allegati/all2_dm139new.pdf) ultima visita al sito 07/03/2018
2. Gagliardini, I.: "L'aiuto reciproco in classe: esperienze di peer tutoring", AVIOS (Agenzia per la Valorizzazione dell'Individuo nelle Organizzazioni di Servizio) sezione "Teoria e ricerca" rivista "Psicologia e scuola" gennaio/febbraio 2010
3. Cottini, L.: "Didattica speciale e integrazione scolastica", Ed Carocci, 2004
4. Topping, K: "Tutoring - l'insegnamento reciproco tra compagni", collana Le Guide, ed. Erikson, 2014