



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO

Scuola di Scienze Umanistiche - Dipartimento di Filosofia
e Scienze dell'Educazione

CORSO DI LAUREA A CICLO UNICO IN SCIENZE DELLA
FORMAZIONE PRIMARIA N.O.

TESI DI LAUREA

in Forme e generi dello spettacolo radio-televisivo

titolo

*La stop-motion e la narrazione come strumenti di sviluppo
dell'apprendimento e della cooperazione in classe.*

Relatore: Prof. Lorenzo Denicolai

Candidato: Ilaria Quero

Matricola:771452

Anno Accademico 2017/2018

*Ai miei genitori, che con amore e dedizione mi hanno
sostenuta in questo viaggio verso il raggiungimento dei
miei sogni.*

INDICE

<i>PREMESSA</i>	4
<i>CAPITOLO I</i>	
<i>Le tecnologie in classe e la loro applicazione nella didattica</i>	7
1.1 La tecnologia- gli sviluppi in merito negli ultimi anni	8
1.2 L'utilizzo in ambito scolastico e didattico	12
1.3 La normativa (Competenze Europee ed Indicazioni Nazionali)	21
<i>CAPITOLO II</i>	
<i>La stop-motion</i>	
2.1 Inquadramento teorico	27
2.2 Applicazione a livello didattico e studi svolti a riguardo	35
<i>CAPITOLO III</i>	
<i>L'applicazione in classe</i>	
3.1 Il contesto	46
3.2 Il materiale utilizzato	48
3.3 Gli spazi utilizzati	50
3.4 Le strategie d'azione e le metodologie	52
3.5 Lo sviluppo dell'attività	54

CAPITOLO IV
Conclusioni

4.1 La valutazione dell'attività tramite l'applicazione della rubrica valutativa	72
--	----

PREMESSA

La tesi sperimentale presentata in questi capitoli si pone come principale obiettivo di dimostrare l'efficacia dell'utilizzo degli strumenti multimediali e più in particolare della stop-motion in classe, per incrementare l'apprendimento e l'insegnamento e per favorire negli studenti il lavoro cooperativo. La trattazione è presentata in quattro capitoli di cui due prettamente teorici, uno esplicativo del lavoro di sperimentazione messo in pratica in classe ed uno conclusivo.

Il primo capitolo è incentrato sulla Rivoluzione Tecnologica avvenuta negli ultimi anni e quindi sull'importanza che le tecnologie assumono al giorno d'oggi, come queste si siano sviluppate sempre più negli ultimi anni e come la scuola si sia dovuta adattare a questa ondata di innovazione. Viene descritto come l'evoluzione tecnologica ha aiutato l'istruzione nell'utilizzo di metodologie basate sul lavoro cooperativo, sulla condivisione e sulla rielaborazione delle esperienze. Infine viene affrontato il tema sotto il punto di vista della normativa vigente a scuola, quindi in base a ciò che le Competenze Europee e le Indicazioni Nazionali sostengono sull'utilizzo delle tecnologie a scuola e sul raggiungimento di competenze digitali.

Il secondo capitolo racconta la storia della tecnica in questione: la stop-motion, dagli esordi fino all'utilizzo che se ne fa oggi nella cinematografia. Dopo aver presentato i grandi classici realizzati con questa tecnica, da "Jurassic Park" a "King Kong" fino ai più recenti capolavori di Tim Burton quali "La sposa cadavere" o "Night before Christmas", si guarda alla possibile applicazione di questa tecnica a livello didattico. Per farlo viene introdotto il Digital Storytelling, una modalità di narrazione attraverso l'uso di strumenti digitali.

Il terzo capitolo descrive l'attività svolta in classe, partendo dalla contestualizzazione dell'Istituto e della classe nella quale la sperimentazione

è stata attuata, fino a spiegarne i materiali, le metodologie e le strategie d'azione e gli spazi utilizzati. Il capitolo prosegue con il racconto dettagliato delle dieci lezioni affrontate con i bambini divise in due parti. La prima parte è quella più incentrata sulla tematica della disabilità con la spiegazione delle attività svolte sulla tematica, la seconda invece si concentra sull'aspetto della multimedialità e sulla realizzazione concreta del video tramite la tecnica della stop-motion. Per la documentazione del capitolo è stato possibile inserire delle immagini ritraenti i volti dei bambini, previo permessi e autorizzazioni da parte del preside dell'Istituto e dei genitori.

Il quarto e ultimo capitolo prende in esame le valutazioni sulle competenze raggiunte o meno dai bambini, basandosi sullo strumento della rubrica valutativa creata ad hoc dal Professor Denicolai in collaborazione con una studentessa, specificatamente per valutare l'utilizzo dello strumento della stop-motion in classe. I risultati ottenuti sono soddisfacenti e hanno fornito indicazioni di efficacia dello strumento utilizzato sulla base dell'ipotesi di partenza.

Dopo aver messo in pratica questo lavoro con i bambini, mi sento di affermare quanto l'uso di uno strumento scaricabile gratuitamente sul semplice cellulare che tutti noi possediamo sia stato efficace e produttivo per il lavoro di collaborazione, senza la quale non sarebbe stato possibile svolgere molti lavori, e soprattutto per la delicata tematica trattata. La disabilità è una realtà presente nella vita quotidiana dei bambini, basti pensare che in quasi tutte le classi, o al catechismo, o al parco, vi siano dei bambini affetti da qualche patologia più o meno grave e più o meno visibile. Spesso però si trascurava l'aspetto più importante della questione che è quello di affrontare questa realtà con i bambini senza timori o ansie. Affrontarlo con un metodo diverso dal solito ha aiutato gli alunni a parlarne liberamente e a familiarizzare con l'argomento, così come parlerebbero di un'altra situazione. Ritengo dunque che la creazione del video e l'utilizzo del digital storytelling, sia stata una modalità diversa per affrontare con più serenità una tematica di questo calibro.

CAPITOLO I

*Le tecnologie in classe e
la loro applicazione nella didattica*

1.1 La tecnologia- gli sviluppi in merito negli ultimi anni

Con il termine Rivoluzione, si intende “qualsiasi processo storico o movimento, anche non violento e protratto nel tempo, attraverso il quale si determini un radicale mutamento di fatto delle strutture economico-sociali e politiche, o di particolari settori di attività.” (Treccani). Ogni rivoluzione, in qualsiasi ambito, porta con sé un preciso istante che segna il punto di inizio del cambiamento e anche il punto di non ritorno. Tale cambiamento che fino a quel momento non era visibile, o per lo meno, non era così evidente, si palesa, diventando inarrestabile. Una delle più grandi rivoluzioni a cui siamo chiamati ad assistere al giorno d’oggi è quella tecnologica, la quale, porta con sé una vera e propria trasformazione per l’intera umanità, in quanto ha cambiato radicalmente il modo di vivere, di lavorare e di rapportarsi con l’altro. La possibilità che questa nuova rivoluzione, definibile come la Rivoluzione Tecnologica, offre all’umanità, è quella di poter essere connessi con tutto il mondo, tramite l’utilizzo di dispositivi elettronici quali tablet, cellulari o computer. Le distanze si accorciano, così come viene a mancare un po’ quell’aspetto di privacy che ha da sempre tutelato ogni essere umano (Schwab, 2016). Le possibilità che la rete offre sono molteplici e di vario tipo, oltre alla comunicazione rapida, genera la capacità di elaborare, archiviare ed accedere ad informazioni utili. Un tempo, per avere informazioni su una tematica particolare, si era soliti recarsi in libreria, in biblioteca, dal giornalaio e consultare enciclopedie, riviste, libri e giornali. Ora, oltre a questa metodologia rimasta estremamente efficace nel tempo, se ne aggiunge una nuova: il web. Digitando sul motore di ricerca l’oggetto o la tematica di cui si vogliono avere informazioni, ci si trova davanti ad una molteplicità di possibili soluzioni; è necessario però, prestare attenzione alla fonte da cui derivano, per capire quali di queste siano considerabili veritiere e quali invece errate. La rivoluzione tecnologica ha apportato risvolti positivi in molti campi di indagine, si pensi ad esempio al campo medico, a quello industriale, a quello

agricolo, alla robotica, all'intelligenza artificiale, al settore automobilistico, alla biotecnologia ecc...

Anche nell'ambito sociale, l'introduzione di nuove tecnologie ha apportato sostanziali modifiche sul modo in cui trascorriamo il nostro tempo libero, sul modo in cui comunichiamo, sul nostro modo di lavorare e di accedere alle informazioni utili. In un mondo sempre più connesso, le persone saranno poste nelle condizioni di cercare e condividere autonomamente qualunque tipo di informazione, veritiera e non, che ritengono necessaria, potranno esprimere liberamente la propria idea in qualsiasi contesto e su qualunque argomento, potranno ricercare contatti ed essere contattati da chiunque desideri farlo e potranno mantenere i rapporti in maniera virtuale. Al giorno d'oggi, con social come ad esempio Facebook, molte persone dichiarano di essere amiche di altre, senza magari averle mai viste realmente, o senza mai aver avuto modo di comunicare con loro nella vita reale. Come già intuito da Levy e De Kerckhove, la rete sarebbe diventata rappresentativa di una intelligenza da un lato "collettiva", quindi orientata verso un aspetto sociale e collaborativo, e dall'altro lato "connettiva", indirizzata ad aspetti più cognitivi (Parola, Denicolai, 2017)

Come per tutte le cose, lo sviluppo così drastico della tecnologia porta con sé conseguenze positive e negative.

Le conseguenze positive che possiamo riscontrare sono:

- Una maggiore rapidità nel diffondere e scambiarsi informazioni;
- Un aumento della trasparenza;
- Un incremento della libertà di espressione;
- Un aumento e una maggiore rapidità di interconnessione tra individui e gruppi;
- Un uso più efficiente dei servizi pubblici.

Le conseguenze negative possono invece essere:

- Una disseminazione di informazioni inesatte;
- Un aumento di possibilità di furti di identità;
- Un maggior controllo della privacy degli individui;
- Rischio di forme di bullismo e di stalking virtuali;
- L'utilizzo dei media come delle “casse di risonanza”¹
- Mancanza di trasparenza nei casi in cui gli individui non sono messi al corrente degli algoritmi utilizzati per diffondere informazioni;
- Presenza di forme di “ GROUPTHINK”² all'interno di gruppi di interesse.

Tra i tanti ambiti che la rivoluzione tecnologica ha colpito, vi è anche quello scolastico. Il mondo della scuola, infatti, è stato anch'esso modificato in base alle nuove strategie rese disponibili dalla tecnologia stessa, la quale ha migliorato per alcuni aspetti e peggiorato per altri, il modo di apprendere degli alunni. L'ascesa della rivoluzione digitale, dunque, a partire dagli anni Ottanta del Novecento, ha permesso, nei paesi maggiormente avanzati sotto il profilo tecnologico, di fare in modo che si sviluppasse, anche all'interno del sistema scolastico, nuove tecnologie.

Oggi viviamo in una vera e propria società dell'informazione, nella quale le tecnologie della comunicazione entrano nella vita quotidiana di ogni singolo individuo, stimolandolo costantemente a nuove riflessioni dentro e fuori dal mondo della scuola, costringendolo a selezionare accuratamente le nozioni ritenute importanti e lasciando indietro quelle considerate superflue, riflettendo sui “ saperi fondamentali” (Morin, 2001).

L'idea di comunità del sapere distribuito e socialmente costruito, è costituita da un significato etico: sapere gratuito, condivisione, aiuto immediato e reciproco, costruzione collaborativa della conoscenza (Himanen, 2001), riconoscendo al sapere la sua valenza di bene comune.

¹ Le “casse di risonanza” sono rappresentate da coloro che concordano a prescindere con altre persone o che riprendono quanto detto da queste senza riflettervi.

² Con il termine “ GROUPTHINK” ci si riferisce ad una eccessiva ricerca del consenso.

L'innovazione tecnologica facilita l'accesso libero all'informazione e per questo motivo è un aspetto positivo, anche se può capitare, se non si è in grado di utilizzarlo al meglio, che porti alla dispersione e alla disincentivazione. Il sapere, quando la tecnologia non era ancora diffusa così in larga scala, era difficile da raggiungere, non tutti potevano accedervi e per poterne far uso, era necessario recarsi in luoghi appositi, come le biblioteche ad esempio.

Quella del recupero di informazioni attraverso il metodo di ricerca, può essere un'attività educativa semplice e stimolante. Questa infatti ci permette di constatare come un singolo vocabolo o una frase, possano avere significati completamente differenti quando vengono inseriti in internet, nelle "scritture collettive della rete" (Denicolai, Parola, 2017). Spesso ci si interroga sul perché, nel momento in cui si effettua una ricerca online, alcuni risultati appaiono prima di altri, ciò è determinato da algoritmi nei motori di ricerca che veicolano la comparsa di determinate informazioni nella prima pagina. Come spiegato nel testo "scritture mediali" di Denicolai e Parola, se ad esempio si digita la parola *armadio* nella barra di ricerca, compaiono in sequenza: gli armadi che si vendono, in prima posizione, e solo al 49° posto della classifica "*consigli per eliminare l'umidità dentro gli armadi*". Dunque, vengono presentate ben 4 pagine di solo marketing degli armadi. Se si aggiunge invece, il "che" davanti ad "armadio", il sistema elimina dalla ricerca la parte commerciale e i risultati ottenuti aumentano, fornendo esiti differenti quali ad esempio "altro che armadio, l'abito bianco si indossa ad ogni anniversario", "cosa significa sognare un armadio", "Psico armadio – Psicologia della moda", "Dimmi che armadio hai e ti dirò chi sei", "Riordinare l'armadio? Aiuta a riordinare la propria vita". Questo esempio, mette in mostra, come sosteneva Ong, che "separando il soggetto dall'oggetto della conoscenza, la scrittura permette un'introspezione sempre più articolata, e come mai avvenne prima apre la psiche non solo al mondo esterno e oggettivo, separato da essa, ma anche all'io interiore di fronte al quale il mondo oggettivo si pone" (Ong, 1986, p. 150) e quindi alla capacità di indagare l'animo umano nel profondo. Già la stampa incoraggiò gli

individui a intendere, come entità concrete e impersonali, la propria coscienza e le proprie risorse inconse. Oggi, gli adulti vedono nell'uso di un dispositivo quale il cellulare, il tablet o il computer da parte dei propri figli, non un lavoro di introspezione e di scoperta delle proprie capacità inconse, ma bensì una perdita di tempo, quando invece, il giovane potrebbe essere intento a comporre un messaggio ben strutturato e grammaticalmente e concettualmente corretto. È importante non dissociare le parole dalla scrittura, perché questo collegamento ha il pieno controllo sulla lingua e su ciò che si vuole comunicare. È necessario cercare e visualizzare le parole per poterle controllare ed è ciò che si propone di fare ai ragazzi oggi in un percorso di scrittura su carta e sul web.

1.2 L' utilizzo in ambito scolastico e didattico

La scuola tradizionale è da una parte minata nelle sue fondamenta del sapere, ma è anche sollecitata dalla tecnologia stessa a spostare il proprio focus verso "l'insegnare ad apprendere", utilizzando strategie quali: il problem solving, la meta cognizione, il pensiero critico. Il punto di forza che la tecnologia può mettere a disposizione del sistema scolastico è proprio quello di alleggerire il carico che la scuola porta con sé, mettendone in risalto le dimensioni formative quali ad esempio il motivare, il suscitare curiosità, la riflessività metodologica ... (Calvani, 2007). Un elemento che è necessario considerare è quello della passione da parte dei giovani verso la tecnologia. Sulla base di questa consapevolezza, è possibile sfruttare questo punto a favore, per incrementare il coinvolgimento giovanile nei confronti dell'istruzione scolastica, in qualunque contesto, da quello delle scuole più agiate a quelle più degradate.

“ Le nuove tecnologie possono essere impiegate per alimentare motivazioni nascoste o per avvicinare bambini non ancora alfabetizzati all'impiego della scrittura, per creare

spazi culturali intermedi tra alfabeti “dotti” e “mondani”, per accrescere capacità creative e comunicative attraverso la costruzione attiva multimediale, per favorire, potendo modificare continuamente la scrittura, il superamento di ansie ed inibizioni connesse alla comunicazione interculturale e avere particolare valore aggiunto nel riguardi di giovani a maggior rischio di drop out.” (Calvani, 2007, p. 29).

Le tecnologie, dal momento in cui entrano nella scuola, portano con sé un cambiamento descrivibile attraverso due concetti: la flessibilità e il networking.

- *Flessibilità*: si intende la capacità delle tecnologie di rendere adattabili e manipolabili, contenuti e forme spazio – temporali dell’apprendimento, andando a modificare i modi di comunicare. La tecnologia dà un’altra forma a quei percorsi tradizionali affrontati dalla scuola, modulando i codici comunicativi (audio, testo, immagini statiche o dinamiche).
- *Networking*: letteralmente “creare rete”, aiuta nella condivisione delle informazioni, crea contatti, stimola la partecipazione attiva a comunità di interesse e professionali, soffermandosi in particolar modo sulla sperimentazione didattica in rete e sulla formazione degli insegnanti.

Per quello che riguarda il “ networking”, al fine dell’intento sperimentale di questa tesi, è bene soffermarsi sull’aspetto che mira alla formazione professionale degli insegnanti all’uso delle nuove tecnologie dell’informazione e della comunicazione (ICT) . Quest’ultima è necessaria sia come strumento per la didattica in classe, sia come strumento mediatore del processo di formazione degli insegnanti. Gli obiettivi che la formazione dei docenti deve puntare a raggiungere sono principalmente due:

- I. L'utilizzo di metodi, contenuti e strumenti informatici per rivoluzionare e migliorare l'insegnamento nei vari curricula disciplinari;
- II. La costruzione di nuove competenze, negli studenti, per prepararli ad affrontare al meglio una società sempre più tecnologica.

Progettare e ideare percorsi formativi e di aggiornamento efficaci, è inoltre estremamente importante al fine dell'innovazione e del cambiamento nel mondo della scuola. Negli ultimi anni, con lo sviluppo sempre maggiore della tecnologia nella vita quotidiana della società, si ha la necessità impellente di una formazione adeguata, soprattutto verso coloro che devono a loro volta trasmettere saperi al prossimo. Tecnologia che ha portato con sé cambiamenti radicali anche a livello di contenuti e metodologie di insegnamento. Tra le metodologie didattiche innovative sviluppatasi in seguito allo incremento della tecnologia nella società, vi è il "brainstorming elettronico di gruppo":

“ Una delle ragioni per cui il brainstorming elettronico di gruppo funziona meglio del suo predecessore vis-à-vis è che la versione elettronica aggira il problema del blocco della produttività, perché permette a chiunque, in qualsiasi momento della discussione, di vedere il contributo degli altri alzando lo sguardo, ma senza interrompere il corso del proprio pensiero. Inoltre, essa favorisce un comportamento disinibito garantendo ai partecipanti maggiore libertà di espressione e minore preoccupazione sui giudizi e le reazioni negative del gruppo”. (Wallace, 2000, p. 116).

Un'altra metodologia innovativa è l'e-learning o teledidattica, settore applicativo della tecnologia informatica che si serve dell'insieme delle tecnologie fornite da internet (web, video streaming, e-mail ...) con l'obiettivo di distribuire contenuti didattici multimediali in via telematica.

La metodologia didattica che fa in modo che ci sia sincronizzazione tra gli utenti è “l’ aula virtuale” e gli strumenti di cui si serve per fare in modo che la comunicazione sia immediata sono: le chat, le lavagne condivise, le videoconferenze. Punto di forza di tale metodologia è il fatto che tutte le informazioni sui corsi e sugli utenti che ne usufruiscono, rimangono impresse nel database della piattaforma, in modo che ognuno, tramite un qualsiasi dispositivo collegato ad internet, possa accedere alla propria offerta formativa in qualsiasi momento. La finalità di tale metodologia è il potenziamento della formazione permanente degli studenti.

Per chiudere la parentesi sulle metodologie innovative e riprendere il discorso riguardante la formazione degli insegnanti, la prima iniziativa formativa a livello nazionale, che riguardava principalmente docenti di matematica e fisica inizialmente e di italiano in un secondo momento, fu il Piano Nazionale Informatica (PNI). Tale iniziativa, rivolta ai docenti in servizio, si poneva l’obiettivo di fornire le prime basi di informatica e di uso di tecnologie nei diversi ambiti disciplinari. Attualmente, il Piano di Sviluppo delle tecnologie Didattiche del Ministero della Pubblica Istruzione,, ha imposto che fosse la singola scuola ad occuparsi della formazione del corpo docenti, in base alle necessità del caso. Non c’è ancora, però, un ampio consenso da parte di tutti i docenti per quanto riguarda la formazione all’uso di tecnologie in classe, i quali si pongono interrogativi sulla reale efficacia che questi hanno, si chiedono se realmente possano portare a dei benefici oppure no, e inoltre si interrogano sui vincoli che vengono posti dal sistema scolastico nel suo complesso.

“L’evoluzione della tecnologia ha fornito strumenti che hanno reso praticabile l’implementazione di modelli di formazione basati sul lavoro cooperativo, la condivisione e la rielaborazione delle esperienze, l’accesso all’informazione distribuita, coerenti con le teorie di riferimento. (Bottino, Chiappini, 1998, p. 2)

Al fine di ottenere dei risultati efficaci di apprendimento è necessario tener conto di alcuni accorgimenti quali ad esempio:

- I. Rendere chiare le ipotesi che sono alla base delle metodologie e dei contenuti innovativi ai fini dell'apprendimento;
- II. Iniziare il proprio lavoro da un'analisi epistemologica e pedagogica della materia di insegnamento e delle difficoltà a cui gli studenti potrebbero andare incontro;
- III. Consultare i risultati ottenuti dal lavoro sperimentale con gli alunni e individuare una serie di situazioni problema sviluppatesi in classe.
- IV. Protagonismo dell'insegnante nell'assunzione di un ruolo attivo sia nella sperimentazione, sia nella messa a punto di percorsi didattici innovativi.
- V. Promozione di attività meta cognitive collegate all'attività pratica in aula.
- VI. Sollecitazione ad una riflessione da parte degli insegnanti sulle proprie pratiche di insegnamento. (Bottino, Chiappini, 1998)

È possibile dunque parlare di “ insegnante tecnologico”? E’ certamente possibile ed è descrivibile tenendo conto di 4 caratteristiche di base. L’insegnante tecnologico è colui che:

- Usa le tecnologie nella didattica quotidiana;
- Utilizza le tecnologie come mezzo di comunicazione con le famiglie e i suoi studenti;
- Si impegna a costruire un ambiente di apprendimento tecnologico per la propria classe e per l’intero istituto;
- Sostiene corsi all’interno dell’istituto di tecnologia (sia per alunni che per insegnanti), una sorta di referente a livello tecnologico.

Avere un insegnante tecnologico all’interno dell’ istituto è un pregio che, al giorno d’oggi, mette in luce una grande volontà di cambiamento e di avanzamento ai fini del miglioramento dell’apprendimento degli alunni che ne fanno parte. (Ardizzone, Rivoltella, 2008)

Per quanto concerne la tematica della flessibilità e il cambiamento delle modalità di comunicazione che ne conseguono, con lo svilupparsi di nuove tecnologie, gli utenti hanno dovuto rivoluzionare il proprio modo di esprimersi. Di conseguenza, con l’entrata in gioco di aspetti tecnologici nelle classi, anche le modalità di comunicazione, didatticamente parlando, hanno avuto delle trasformazioni più o meno positive.

Quando un bambino inizia ad utilizzare il linguaggio, fin dalla tenera età, è entusiasta di raccontare tutto quello che gli passa per la testa, le sue idee, le sue emozioni e ciò che pensa. Quando racconta qualcosa, è perché vuole essere ascoltato dai coetanei o dagli adulti che gli stanno accanto. Dal momento in cui i bambini scoprono il potere della parola, lo utilizzano di continuo. Comunicano per essere ascoltati e per dar voce ai propri pensieri e fantasie sul futuro o sul momento presente che stanno vivendo.

(Ackermann, 2001). Sono dei discreti narratori, già prima di giungere alla scuola primaria. Qui, sono invitati dalle insegnanti a fare un passo successivo, ovvero a passare dall'oralità dei propri racconti alla scrittura di questi. Questo può essere visto da molti come un passaggio complesso e non immediato, sia per i bambini cresciuti in maniera più tradizionale, sia per quei bambini considerati "digitali" che trascorrono gran parte del tempo libero a fare "zapping" alla tv, o a parlare via telefono con i propri amici. Lo sviluppo e il successivo utilizzo di strumenti digitali, potrebbe essere la giusta risposta a questo passaggio. Ong afferma l'avvio di "un' oralità di ritorno" o secondaria, secondo la quale "una nuova forma di oralità si basa sul telefono, sulla radio, sulla televisione e su altri mezzi elettronici che dipendono, per la loro esistenza e per il loro funzionamento, dalla scrittura e dalla stampa" (Ong, 1982). Il concetto di "oralità di ritorno" consta di una nuova modalità di comunicazione condizionata dai new media. Dall'oralità primaria, è avvenuto il passaggio ad una modalità di comunicazione scritta, per tornare all'oralità che però, al contrario della primaria, ha aspetti che dipendono dalla scrittura, la quale viene integrata. Caratteristiche dell'oralità secondaria sono:

- La centralità del coinvolgimento del soggetto;
- La centralità della partecipazione;
- L'immedesimazione degli utenti dei mass media;
- Il grado di coinvolgimento dei soggetti.

La scrittura online porta con sé dunque sia l'immediatezza della conversazione, sia un cambiamento di modalità di pensiero che diventa ipertestuale. Si pensi ad esempio ai video che è possibile trovare in internet con una musica di sottofondo e un testo che scorre. La scrittura digitale, infatti, non è costituita semplicemente dal testo, ma da un insieme di testi visivi (immagini dinamiche o statiche) e sonori. (Ackermann, 2001)

Con l'avvento di una nuova rivoluzione tecnologica, è avvenuta una ristrutturazione del nostro "sensorio"³. I sensi che entrano in campo in questa nuova modalità di comunicazione sono differenti, se prima quando si leggeva un testo scritto era possibile attivare solamente il senso della vista e dell'udito nel caso lo si leggesse a terzi, ora, con la visione di un video avente musica e scritte è possibile, oltre ad utilizzare la vista, anche utilizzare l'udito. La multimedialità permette questo, di far interagire una moltitudine di sensi contemporaneamente. Molte persone, tra cui anche molti docenti, come affermato in precedenza, sostengono che tutta questa tecnologia sia dentro che fuori la scuola, sia dannosa e vada a penalizzare il vecchio strumento di apprendimento: il libro.

“ Un nuovo medium verbale non cancella mai il precedente. Molti pensano che un nuovo mezzo elimini semplicemente ciò che vi era prima. Oggi si sente dire che i libri sono finiti, che radio e televisione li hanno rimpiazzati. Ebbene, chiunque pensi ciò è ben lontano dalla realtà. Basta entrare in una comune libreria, in un grande magazzino, guardarsi intorno in un aeroporto, in una stazione degli autobus, è evidente che non solo non mancano i libri, ma che ce ne sono più di prima” (Ong, 1986, p.8).

Se da un lato Ong sostiene la falsità delle asserzioni riguardanti la sostituzione completa dei libri da parte della tecnologia, dall'altro vi è la presenza sempre più accentuata di vari strumenti multimediali di cui la scuola si serve per l'apprendimento dei suoi ragazzi. Innanzitutto, è necessario fare una distinzione e catalogare le varie tipologie di media che i soggetti hanno a disposizione e nella vita quotidiana e nell'ambito scolastico. Tale differenziazione è possibile attuarla, grazie al contributo di McLuhan, uno dei più noti teorici di

³ "sensorio": si intende l'organizzazione dei nostri sensi sia nell'interferire tra di loro, sia nell'aggregare sinergicamente il mondo. (Ong, 1982)

mezzi di comunicazione di massa che, appunto, sottoscrive una distinzione tra le diverse tipologie di media e i diversi gradi di partecipazione del pubblico tra uno e l'altro. Il grado di partecipazione dipende dal numero di canali sensoriali utilizzati durante il suo utilizzo. Egli individua dei media "caldi" e dei media "freddi": i primi sono ad esempio la radio o il cinema, mentre i secondi sono il telefono o la televisione. In base a quale principio si parla di uno piuttosto che dell'altro? I media caldi estendono un solo senso, fino al raggiungimento di un' alta definizione, ovvero nel momento in cui si è colmi di dati e di informazioni. Questi, non lasciano spazio "libero" in modo che possa essere colmato o completato dal pubblico; la partecipazione è limitata. Al contrario invece, i media freddi hanno un alto grado di partecipazione da parte del pubblico. Il telefono, ad esempio, è un medium freddo e a bassa definizione perché attraverso l'udito, si possono ottenere scarse quantità di informazioni, mentre dal punto di vista visivo, la fotografia è ad alta definizione, al contrario del cartoon che è a bassa definizione a causa delle scarse informazioni visibili (McLuhan , 1967).

Come utilizzare questi media in classe? È possibile ad esempio fare un lavoro con la televisione o i video, utili entrambi " per apprendere ed esercitare il bagaglio retorico tipico della comunicazione" (Denicolai, 2017, p.95) il punto di partenza è il cosa si vede e quindi poi il che cosa si racconta di ciò che si è visto. Il pacchetto composto da immagini, suoni, video, scritte, è per l'alunno motivo di stimolo e di conseguenza di maggiore apprendimento. Entrano in gioco, come sosteneva McLuhan, molti dei sensi propri dell'essere umano, i quali, stimolati nel modo corretto, possono portare il soggetto ad un apprendimento più completo sotto diversi punti di vista. Di fondamentale importanza è altresì la partecipazione attiva dello studente e la collaborazione con il contesto classe che lo circonda per una co - costruzione del sapere collettivo ed individuale.

1.3 La normativa (Competenze Europee ed Indicazioni Nazionali)

Buckingham (2006) sostiene che il percorso per acquisire abilità nella produzione mediale- integrata con le differenti metodologie di analisi di altre discipline- deve essere ben strutturato e graduale, permettendo alla scuola di lavorare sul curricolo digitale. Secondo la normativa europea in termini di competenze chiave per l'apprendimento, la competenza digitale : << consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) e richiede quindi abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) >>. (EU, 2006). Con l'avvento, negli ultimi anni, della tecnologia all'interno della scuola, quello della competenza digitale è diventato un vero e proprio bisogno educativo e formativo, ed è di fondamentale importanza, per il suo corretto utilizzo, conoscere le potenzialità di questi strumenti per usarle correttamente e formare cittadini attivi e consapevoli (Denicolai, 2017). Ai bambini la tecnologia piace, la vedono un po' come una sorta di bacchetta magica che permette loro di poter fare molte cose e soprattutto di poter esplorare il mondo usando ciò che la tecnologia offre loro per crescere con entusiasmo.

Secondo il Digital Agenda Scoreboard 2015, però, questa competenza non è ancora del tutto stata raggiunta; a livello europeo infatti, si calcola che circa il 40% della popolazione abbia un grado insufficiente in ambito di competenza digitale e circa il 22% non utilizza internet. Considerando il fatto che al giorno d'oggi, la stragrande maggioranza della popolazione possiede almeno un cellulare ed alcuni anche altri dispositivi elettronici tra cui ad esempio pc o tablet, ciò significa che lo usano in modo del tutto inconsapevole, aspetto importante da considerare perché potrebbe anche essere pericoloso. Quella digitale è una competenza trasversale che aiuta a padroneggiare altre competenze chiave: comunicare, competenze linguistiche, competenze di base della matematica e della scienza. All'interno delle 8 competenze chiave stesse, emerge la potenzialità

Mentre a livello europeo si parla di competenze digitali con scopi differenti, sia a livello scolastico che a livello lavorativo in generale, in Italia, si inseriscono all'interno delle Indicazioni Nazionali per il curriculum, le abilità e i traguardi di competenza in ambito digitale che si intende raggiungere al termine del primo ciclo d'istruzione. In riferimento alle competenze chiave di cittadinanza, emerge il valore dell'azione media educativa della scuola, tenendo conto dell'esigenza di:

*“ favorire il pieno sviluppo della persona nella costruzione del sé, di corrette e significative relazioni con gli altri e di una positiva interazione con la realtà naturale e sociale “
(DM 139/2007).*

Il mondo digitale, sta spingendo sempre più all'azione collettiva e condivisa, si sta arrivando dunque ad una co-costruzione del sapere, come risultato appunto di uno scambio di saperi e di conoscenze. È di fondamentale importanza istruire i soggetti alla scrittura e alla comprensione dei linguaggi mediali che possono aiutare nello sviluppo di una *forma mentis* che sia in grado di attuare traduzioni da un linguaggio digitale all'altro, che sia elastica e che sia una struttura solida per accogliere nuove conoscenze. Per fare in modo che ciò avvenga è importante essere consapevoli delle potenzialità dei media, potenzialità espressive, creative e di co-costruzione del sapere. (Denicolai, 2017).

Al termine della scuola dell'infanzia, dove le tecnologie non sono ancora così sperimentate dai bambini come potrebbe accadere in una scuola primaria, ma sta all'insegnante stessa provare ad introdurre la competenza digitale con modalità differenti e ludiche, i bambini iniziano ad avvicinarsi a questo mondo attraverso la musica, le immagini e i suoni. Tutti gli strumenti messi a disposizione dei bambini: la creatività, i mass media, la voce, i gesti, la drammatizzazione, la narrazione ... sono tutti importanti perché

aiutano il bambino a fare emergere e sviluppare il senso del bello, la conoscenza di se stessi, degli altri e della realtà. I traguardi di competenza che si intende raggiungere sono dunque:

- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. (Indicazioni Nazionali per il curriculum, 2012)

Per quanto riguarda la sezione dedicata alla scuola primaria, sono presenti dei traguardi di competenza sotto la voce tecnologia, al contrario di quelli per la scuola dell'infanzia in cui tale parola non è presente. Con lo sviluppo di nuovi strumenti e nuovi linguaggi della multimedialità, è necessario che l'alunno sia in grado innanzitutto di comprenderli e soprattutto che sia capace di avere uno sguardo critico e una maggiore

consapevolezza sugli effetti che tali strumenti possono avere sulla società in cui egli vive e sulla sua cultura e alle conseguenze psicologiche e relazionali a seconda delle modalità in cui questi vengono utilizzati.

Alla luce di ciò, i traguardi di competenza al termine della scuola primaria sono:

- Il bambino conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.
- Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. (Indicazioni Nazionali per il curriculum, 2012).

La sfida delle istituzioni scolastiche di questi ultimi anni, è proprio questa, cercare di stimolare i suoi alunni non solo all'uso delle tecnologie, ma ad un uso consapevole di queste, perché se da un lato i nuovi media hanno migliorato le vite delle persone, dall'altro hanno rovinato quelle di altre. Ed è qui che la scuola svolge un ruolo di fondamentale importanza, istruire e crescere dei futuri cittadini digitali consapevoli e prudenti.

CAPITOLO II

La stop - motion

2.1 Inquadramento teorico

La stop – motion, detta anche “passo a uno”, è una tecnica cinematografica di animazione la quale utilizza oggetti che vengono mossi progressivamente sulla scena. L’idea del movimento viene data ponendo in sequenza gli scatti realizzati. Questa tecnica infatti, anche se mira alla realizzazione di un prodotto video, in cui i personaggi si muovono nello spazio in maniera fluida, non si realizza facendo un filmato, ma bensì tramite lo scatto di fotogrammi. Per creare un solo secondo di video, infatti, sono necessari 24 fotogrammi. Il numero dei fotogrammi può variare in base al formato di destinazione: se ad esempio si lavora per una televisione europea (PAL)⁴, sono richiesti 25 fotogrammi per un secondo di video, per il cinema ne sono richiesti 24, per la televisione americana (NTSC) ne servono 30.⁵ Il video, dunque, diventa tale solamente in fase di montaggio, quando, dal computer e attraverso l’utilizzo di programmi specifici, il soggetto va a mettere in sequenza tutti i fotogrammi scattati. Inizialmente, la tecnica della stop motion, veniva utilizzata per poter realizzare film o cortometraggi su situazioni irreali da mettere in pratica diversamente, si pensi ad esempio ad apparizioni o sparizioni, alla presenza di pupazzi e personaggi inanimati di natura, oppure inesistenti quali dinosauri o mostri ecc...

Grazie all’uso della tecnica stop - motion, nel 1917, il regista argentino Quirino Cristiani realizzò il primo lungometraggio animato con il sonoro.

⁴ PAL (Phase alternation line) è una tipologia di standard televisivo che permette la trasmissione del colore. È il sistema adottato dalla maggioranza dei Paesi tra cui l’Italia.

⁵ NTSC (National Television System Committee) è la tipologia di standard televisivo più vecchia. Deriva dai vecchi sistemi in bianco e nero ed è l’unico che permette all’utente di modificare il colore. Il numero elevato di fotogrammi al secondo (29.97) comporta dei problemi con la conversione di video.

La tecnica del “ passo a uno” è stata eseguita per la prima volta dal francese Georges Méliès, dopo di lui sono stati molti gli artisti che hanno contribuito allo sviluppo di questa particolare tecnica. Verso la fine del 1800 si assiste alla nascita di una tecnica che aveva l’obiettivo di suscitare l’illusione del movimento tramite la visione da parte dello spettatore di una serie di disegni posti in sequenza. Per fare in modo che ciò avvenisse, venne ideato e creato uno strumento apposito denominato “ zootropio ”.



Immagine 1: zootropio

È un dispositivo ottico che assomiglia ad una specie di tamburo con delle fessure equidistanti lungo la circonferenza esterna. All’interno sono poste delle immagini in sequenza tutte diverse tra di loro in cui viene

rappresentato lo stesso personaggio in posizioni differenti. Facendo ruotare il tamburo e osservando dalle fessure, l'immagine sembra essere in movimento. Il meccanismo che sta alla base della tecnica dello stop-motion è il medesimo di quella del zootropio: mettendo in sequenza tutti i fotogrammi e facendoli scorrere in modo rapido, si ottiene l'idea del movimento. (Priebe, Johnson, 2007)

I primissimi film realizzati in stop-motion nascevano dalla sperimentazione da parte di artisti che provavano a muovere gli oggetti davanti ad una fotocamera e ne verificavano i risultati. Questi primi esperimenti hanno condotto alla realizzazione nel 1912 del film “ *The automatic moving company*” e di “ *Bewitched matches* ” nel 1913. In America, i film prodotti con la tecnica della stop-motion con i pupazzi, duravano un tempo limitato, circa dai 7 ai 12 minuti e venivano prodotti dalla Kinex Studios per quanto riguarda cortometraggi da mostrare nelle televisioni quotidianamente, mentre per quanto riguarda la produzione per la distribuzione nei teatri, venivano realizzati da George Pal (Priebe, 2011). Uno dei più importanti autori di questa tecnica, fu Willis O' Brien, un produttore e regista statunitense, che per primo sperimentò la stop-motion utilizzando dei modellini da lui realizzati. Iniziò infatti a costruire gli scheletri di quelli che sarebbero poi diventati i protagonisti di suoi film. Tali pupazzi erano realizzati con un'armatura di metallo e rivestiti di gomma piuma. I primi personaggi che costruì furono dei dinosauri, che diventarono poi i protagonisti della maggior parte dei suoi lavori, iniziando con la produzione nel 1919 di “ *Ghost of slumber mountain*”, il quale ispirò successivamente il suo più grande capolavoro “ *The lost world*” (Jurassic park) nel 1925. Nel 1931, il regista e produttore americano inizia a lavorare ad un progetto che porterà però a termine successivamente Merian C. Cooper che, nel 1933 fece in modo di far uscire per la prima volta nelle sale “*King Kong*”, il quale venne realizzato con una tecnica denominata “Dynametion” che prevedeva la fusione di modellini dei personaggi realizzati a mano, con degli attori in carne ed ossa. Le riprese venivano realizzate separatamente e poi unite in un secondo momento. Per la prima

volta, attraverso la stop - motion, si assiste non solo all'idea di movimento che viene data dallo spostamento degli oggetti, ma è possibile anche percepire le emozioni dei personaggi, grazie alle espressioni e al linguaggio del corpo. Sull'onda del successo dell'innovazione del film King Kong, si è inserito un altro dei più grandi maestri di tale tecnica cinematografica, Ray Harryhausen, il quale, a soli 13 anni, iniziò ad interessarsi e ad appassionarsi a questa tecnica. È rimasto nella storia per la competenza e bravura in ambito di effetti speciali. Grazie all'avvento degli effetti speciali, che oggi sono realizzati interamente a computer tramite programmi appositi, è stato possibile giungere a prodotti efficienti e funzionali che colpissero il pubblico, come quelli utilizzati in film di azione o di fantascienza, come ad esempio nel capolavoro del 1980 “*Star wars*”, per il quale partecipò, come direttore del team per gli effetti speciali, anche Phil Tippett, regista ed effettista statunitense, il quale lavorò nei primi anni '90 anche per “*Jurassic park*”. Negli anni '70, la stop – motion è molto utilizzata nei film di fantascienza cinematografica “dal vero” e tale sviluppo è stato reso possibile grazie ai registi George Lucas e Steven Spielberg (Priebe, 2011).

La tecnica dello stop – motion, è per certi aspetti molto differente da altre modalità di creazione di video, ad esempio con l'animazione in 2D, nella quale è possibile dare più espressione ai personaggi, o dare movimenti diversi o far fare loro azioni più complesse sulla scena, grazie agli effetti dati dal computer, difficilmente riproducibili con la tecnica della stop – motion. È possibile individuare dei vantaggi e degli svantaggi sull'utilizzo di questa tecnica.

Iniziamo ad elencare i punti di forza:

- è una tecnica creativa, in grado di mostrare l'artista a 360 °, perché non solo viene riprodotto un elaborato video, ma vengono anche costruiti materialmente i personaggi, facendo in modo che questi possano essere personalizzati e modellati dall'artista che inizia ad entrare in relazione e sintonia con i personaggi del proprio lavoro;

- questa tecnica utilizza la luce e la profondità di campo reali , sfruttando le ombre che i personaggi creano, in quanto posizionati sulla scena e in quanto modellini in 3D, e non vanno riprodotte artificialmente al computer.
- la tecnica passo a uno richiede molta pazienza e perseveranza rispetto ad altri media che potrebbero sembrare più immediati e “di semplice gestione”;

Gli aspetti, invece, più a sfavore di tale tecnica sono:

- i movimenti che i personaggi possono fare sulla scena sono limitati, perché si tratta di pupazzi inanimati che devono essere mossi da un soggetto e certi tipi di movimento possono essere messi in pratica solo da individui reali o computerizzati;
- esiste il problema della gravità; ad esempio un personaggio non può galleggiare in aria senza che qualcuno lo tenga, quindi è difficile riprodurre scene di volo o di altro genere che non prevedano che il soggetto stia fermo, appoggiato su un piano;

La tecnica passo a uno richiede molta pazienza e perseveranza, dalla costruzione dei personaggi alla realizzazione dei vari fotogrammi. Inoltre è necessario essere precisi nel lavoro, in quanto ogni minimo errore, potrebbe comportare delle imperfezioni nell’elaborato finale, o ancora si rischierebbe di dover ricominciare il lavoro da capo (Priebe, Johnson, 2007).

Esistono diverse tipologie di stop – motion e, a seconda della tecnica e dei materiali utilizzati, questa può assumere diverse terminologie:

- **CLAYMATION:** questa particolare tecnica prevede la realizzazione di un video attraverso l'uso di modellini in plastilina. In qualche caso, oltre ai personaggi, anche la scenografia stessa potrebbe essere realizzata con questo materiale. In questo caso si può parlare di fondare in clay – painting. Esempi di film d'animazione realizzati con questa metodologia sono: “galline in fuga” del 2000 diretto da Peter Lord e Nick Park, “Pingu” realizzato da Otman Gutmann che fece uscire la prima puntata nel 1986, “Shaun, vita da pecora” prodotta dalla Aardman Animation nel 2007...



Immagine 2: tecnica del claymation

- CUTOUT: questa tecnica crea l'effetto di un collage in movimento, è bidimensionale e prevede l'utilizzo di materiali di uso comune, quali ad esempio giornali, stoffa, vestiti ...

Le riprese vengono realizzate dall'alto verso il basso.



Immagine 3: tecnica del "cutout"

- PUPPET ANIMATION: è una particolare tecnica che viene utilizzata per animare i pupazzi, i modellini o gli oggetti utilizzati in scena per realizzare il video. È questa una tecnica molto diffusa che a sua volta comprende delle categorie proprie ne è un esempio il "puppetoons":

- Puppetoons: questa sottocategoria impiega l'utilizzo di pupazzi identici tra loro ma con strutture diverse, in modo da porterne usare uno piuttosto che un altro al variare della scena.



Immagine 4: esempio di puppetoons

- **PIXILATION:** è una tecnica che prevede la partecipazione di attori reali che interagiscono con gli oggetti nello spazio della scena. Il cinema si serve di questa tecnica raramente e per scene brevi.



Immagine 5: esempio di pixilation

- **BRICKFILM:** negli ultimi anni, hanno avuto gran successo i cortometraggi della Brickfilm, realizzati mediante la tecnica della stop – motion, ma utilizzando come personaggi dei lego.



Immagine 6: esempio di brickfilm

Negli anni '90 e 2000, con lo sviluppo di software più avanzati, la tecnica della stop – motion è stata soppiantata da programmi computer che permettevano di ottenere quasi lo stesso effetto, ma con uno sforzo minore. Ciò nonostante, vi sono ancora registi disposti ad utilizzare questa tecnica, quali ad esempio i britannici Nick Park e Peter Lord e gli americani Henry Selick e Tim Burton. I due britannici utilizzano principalmente personaggi di plastilina; i due devono il loro successo al cane Gromit e al suo padrone Wallace. Un altro loro grande classico è “ Galline in fuga ” uscito nelle sale nel 2000 e inserito dal New York times nei migliori mille film di sempre.



Il californiano Tim Burton, utilizza l’animazione a “scatto singolo” e nei suoi film adopera principalmente la tecnica della “puppet animation” o del “claymation”, lavora dunque servendosi di personaggi in plastilina o di pupazzi di stoffa. Di Burton sono famosi “ Night before Christmas” del 1993, “ La sposa cadavere” del 2005, primo film prodotto dalla Laika, e diretto da burton con Mike Johnson, anche candidato agli oscar come miglior film d’animazione, “ Frankenweenie” del 2012 e molti altri.

2.2 Applicazione a livello didattico e studi svolti a riguardo

Fin dall’antichità, uno degli strumenti più efficaci di comunicazione di cultura, credenze e valori, è la narrazione, dalle parabole inserite nella Bibbia, ai racconti mitologici che caratterizzavano la storia di un popolo, alle fiabe e alle favole proprie di una determinata tradizione popolare. La società si serve di questo strumento, non solo a scopo di intrattenimento tramite i media, ma anche in ambito pubblicitario e politico (Salmon, 2008). Negli ultimi anni, però, la modalità di esposizione di contenuti narrativi è cambiata radicalmente, grazie al sempre maggiore sviluppo delle tecnologie

del web che hanno condotto le persone a produrre da sé narrazioni su tematiche a loro care, per poi pubblicarle in rete in modo da essere condivise da tutto il mondo. Gli esempi più incalzanti sono ad esempio Youtube per quanto riguarda contenuti video e social come Facebook o i blog per quanto riguarda le narrazioni scritte. Il nome che si attribuisce a questo nuovo modo di comunicare e raccontare è “ digital storytelling ”, iniziato a svilupparsi a partire dagli anni '90 (Petrucco, 2009). Perché ci interessa particolarmente il digital storytelling ? perché la tecnica della stop-motion si inserisce all'interno di questa macrocategoria, in quanto riproduzione attraverso dispositivi digitali di una narrazione. È di fondamentale importanza che nella società ed in particolar modo a partire dal bambino piccolo, si instauri un tipo di pensiero che sia narrativo⁶. Come sosteneva Bruner (1993) , l'individuo può controllare il proprio pensiero in due modi:

- 1) DESCRITTIVO – RAZIONALE : che implica il fatto che il pensiero sia di tipo razionale, sequenziale e lineare e dunque governato da leggi generali.
- 2) NARRATIVO: un tipo di pensiero che crea connessioni di senso tra le azioni sviluppando processi in grado di interpretare la realtà. È caratterizzato da un tipo di funzionamento reticolare e non lineare e scatena ragionamenti basati su indizi forniti dalla realtà.

Ci soffermeremo in particolare su questa seconda modalità di pensiero, quella narrativa e per fare in modo che questo possa svilupparsi nel migliore dei modi, è necessario che segua due principi fondamentali:

- La narrazione deve acquisire una sensibilità culturale che faccia sviluppare nell'individuo processi formativi, riflessivi e di trasformazione del gruppo.

⁶ PENSIERO NARRATIVO: “modalità cognitiva specifica attraverso la quale gli individui strutturano l'esperienza e costruiscono l'interazione con il mondo sociale.” (De Rossi, 2009, p. 25)

- Il racconto deve essere la modalità principale di organizzazione di esperienze umane.

Servendosi del pensiero narrativo e mettendo in relazione gli stati d'animo interiori del singolo con quelli della realtà circostante, è dunque possibile costruire nuova conoscenza e nuovi apprendimenti (Kaneklin, Scaratti, 1998). Vi è però una nuova modalità di narrare, oltre alle forme scritte ed orali, ora vi sono anche quelle degli altri settori mediali, i quali pongono l'accento su nuove forme di pensiero e di narrazione quali quelle iconiche tra cui ad esempio il fumetto e il cartone animato, oppure filmiche. Come sosteneva Vygotskij (1966) , il linguaggio digitale affiancato al linguaggio verbale, sono i mezzi grazie ai quali è possibile realizzare una costruzione e produzione di nuovo pensiero.

“ E' la molteplicità dei linguaggi che consente il moltiplicarsi delle opportunità di far emergere il pensiero, di farlo venire alla luce attraverso l'instaurarsi di connessioni e relazioni che nella narrazione assumono la valenza di costruzione del Sé rispetto all'esperienza e al mondo” (De Rossi, 2009, p.35).

Abbiamo affermato il fatto che, grazie all'avvento delle nuove tecnologie, chiunque è in grado di diventare autore di racconti che vengono poi pubblicati in rete e fatti circolare. È bene però, se si desidera realizzare un digital storytelling, adottare delle procedure di base e chiedersi innanzitutto il perché si sente il bisogno di creare una storia digitale e successivamente il come realizzarla.

TABELLA 1

MODELLO GENERALE DI PRODUZIONE VIDEO⁷

1. Scelta della finalità e dell'audience (cosa si vuole comunicare e a chi?)

2. Scelta e analisi della disponibilità delle risorse umane e tecnologiche

3. Realizzazione:

- Scelta del genere e stesura della sceneggiatura
 - Storyboard (scene disegnate)
 - Riprese video, foto digitali
 - Montaggio e trattamento immagini audio e musica
-

4. Diffusione del video e feedback di valutazione sull'audience per migliorare il prodotto

È necessario, affinché la narrazione sia efficace, che ciò che viene raccontato sia familiare al pubblico che visionerà il video, nel quale deve potersi rispecchiare ed identificare. La presenza nel racconto di elementi che la rendono personale, fa sì che vengano suscitate emozioni. Joe Lambert identifica sette elementi della narrativa “ personale ”, ponendo l'attenzione sui momenti più significativi della vita del soggetto. Questi 7 elementi sono:

- 1) Il punto di vista personale;
- 2) *Dramatic question* , quindi una narrazione che sia in grado di fare domande e dare risposte;
- 3) Contenuti emotivamente coinvolgenti;
- 4) Utilizzare la voce del soggetto che narra la propria storia;
- 5) Scelta ed uso consapevole di una colonna sonora che accompagna i vari momenti della narrazione;

⁷ TABELLA 1 : Petrucco, 2009, p.56

- 6) È possibile “ dire molto con poco” quindi adottare un’economia del racconto;
- 7) Mantenere un adeguato ritmo alle modalità narrative della storia (Petrucco 2009).

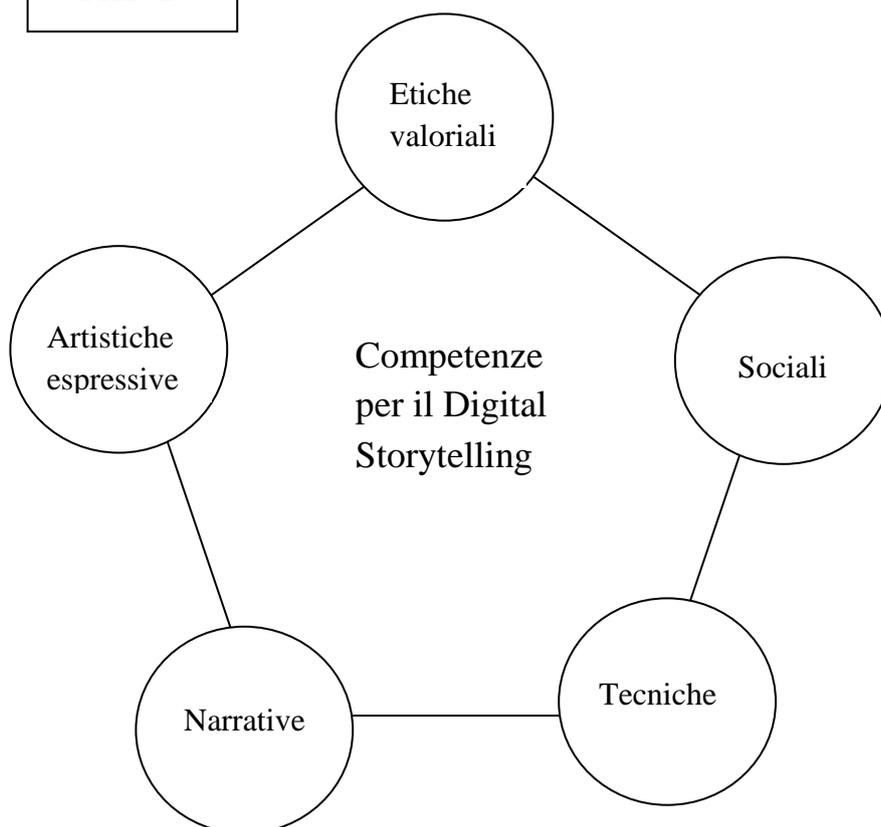
L’ importanza e l’efficacia della narrazione ai fini dell’apprendimento, è stata confermata da studi in neuroscienze (Schank, 1990, Caine, 1994). Il racconto di storie, è una pratica comune della vita quotidiana di ogni individuo, il quale la pratica costantemente senza il bisogno di pensare o rifletterci particolarmente sopra. Ed è per questo motivo che la narrazione è da sempre parte integrante della didattica. Howard Gardner, nel suo scritto “*Sapere per Comprendere*” evidenzia come l’utilizzo della pratica narrativa nella didattica, aiuti nello sviluppo di varie dimensioni dell’intelligenza, in particolare a quella che concerne la parte linguistica, interpersonale e intrapersonale. Narrare permette al soggetto di tirare in gioco le emozioni. A riguardo sono state realizzate alcune ricerche (Gardner, 2002; LaBar, LeDoux, 1999; Goleman, 1996) che hanno studiato e dimostrato l’impatto positivo che le emozioni hanno sull’apprendimento. Nel realizzare un Digital Storytelling è dunque importante cercare di dar vita ad un prodotto empaticamente condivisibile, in grado di coinvolgere le persone emotivamente e personalmente, non solo concettualmente. Lavorare con il Digital Storytelling, dunque, vuol dire lavorare su tre piani: la medialità, la socialità e l’emozionalità. Sulla base di questi aspetti, è possibile delineare le competenze necessarie per la produzione di un Digital Storytelling:

- Saper riconoscere e gestire il *modello narrativo orale/visuale* come modalità comunicativa efficace; tale modello implica la necessità di avere buone abilità di lettura e di scrittura;
- Utilizzo consapevole dei media digitali, attraverso una riflessione critica propensa alla partecipazione ed intenzionalità di agire nel sociale;

- Competenza più tecnica sul vero e proprio uso degli strumenti (macchina fotografica digitale, videocamera, software di editing e di montaggio video), strettamente legata a competenze artistiche ed espressive (Petrucco, 2009).

TABELLA 2

8



Nel filone del Digital Storytelling, si inserisce la strategia affrontata in queste pagine della stop – motion. Avendo affermato che la narrazione di storie è da sempre parte integrante e spontanea delle vite di ogni essere umano, a conferma del fatto che essa sia utile per le pratiche di sviluppo dell’apprendimento in età scolare, sono stati realizzati vari progetti con il chiaro scopo di utilizzare la tecnica del passo a uno nelle classi. Uno di questi progetti è quello proposto da Cinedumedia e di cui Denicolai scrive nel suo testo “ *Scritture mediali*” (2017). Tramite il prototipo realizzato, è

⁸ TABELLA 2: Petrucco, 2009

stato possibile constatare l'efficacia della stop – motion come esplicativa di logiche dell'animazione e come grande risorsa educativa. Tale modello di prova, pone le sue basi sull'idea che il film d'animazione sia un prodotto coinvolgente per un pubblico di bambini, ma anche di adulti, le immagini, i colori, i suoni, catturano l'attenzione e aumentano il grado di empatia, di comprensione e di immedesimazione con i personaggi e i contenuti del video. “ Con lo stop – motion abbiamo individuato una tecnica che ci consente di spiegare e di dimostrare le logiche dell'animazione, rimarcandone i suoi principali elementi di fascinazione e sfruttandone le potenzialità educative” (Denicolai, 2017, p. 105). Il prototipo a cui si fa riferimento si pone come obiettivo l'ideazione di un modello che pone al centro dell'educazione lo studente come produttore di informazioni prima che semplice fruitore. La possibilità che uno strumento quale quello dello stop – motion offre, è quella di poter trattare un qualsiasi argomento utilizzando un numero di pillole di breve durata, permettendo agli studenti una migliore comprensione del tema affrontato ed un'analisi più profonda. Questo avviene sia grazie al lavoro preparatorio, sia grazie ad un'accurata progettazione del video che si andrà a creare. Il fatto di dividere in brevi scene l'intera narrazione, oltre ad essere una modalità didattica efficace, aiuta il bambino a suddividere in maniera logica e ordinata i suoi contenuti mentali, aiutandolo ad esempio nel problem solving e a capire come agire nel modo più corretto nelle situazioni di vita reale; lo aiuta a crearsi degli schemi mentali ben precisi. Mayer (2009) parlava di “*segmentin principle*“, principio secondo il quale è bene per gli studenti ricevere l'informazione in pillole suddivise, qualora non fossero in grado di sostenere il materiale fornito in quanto troppo complesso. Ciò che un'insegnante di scuola primaria può fare in merito a ciò, è educare i suoi studenti all'uso corretto dei media, anche quelli che i giovani non sono ancora abituati ad usare o magari non hanno avuto la possibilità di entrarne in possesso perché nessuno ne ha esplicito loro le potenzialità. La metodologia da utilizzare è quella di apprendere mediante la risoluzione di problemi. Il lavoro in classe è suddivisibile in differenti passaggi ed è preferibile che la classe lavori in

piccoli gruppi da 6 o 7 persone massimo, in modo tale da rendere più efficace l'apprendimento e la buona riuscita dell'attività in sé. I passaggi individuati da Cinedumedia sono i seguenti:

- 1) L'IDEAZIONE DEL CONCEPT che aiuta nello sviluppo della competenza della comunicazione, della collaborazione e della progettazione, in quanto gli studenti in classe sono chiamati a lavorare insieme su una tematica e sui suoi approfondimenti. Il compito svolto dall'insegnante sarà quello di valutare la capacità dei suoi studenti di lavorare in gruppo. Come ad esempio si è verificato per la mia sperimentazione che ha visto la classe affrontare la tematica della disabilità in un primo momento collaborando insieme senza suddivisioni in gruppi distinti.

- 2) SCRITTURA DELLA SCENEGGIATURA che aiuta nello sviluppo della capacità di progettazione e nell'acquisizione ed interpretazione delle informazioni. La classe è invitata a riorganizzare in scene il racconto e l'insegnante è chiamata a preoccuparsi di verificare che i suoi alunni utilizzino un linguaggio corretto ed appropriato anche in base ai diversi stili linguistici che il racconto può assumere a seconda del tema trattato ed inoltre verifica la conoscenza acquisita.

- 3) STORYBOARD⁹ permette lo sviluppo della competenza del progettare, di risolvere problemi, di individuare collegamenti e relazione e di acquisire ed interpretare informazioni. A seconda della sceneggiatura, la classe disegna le immagini. In questo modo gli studenti possono osservare su carta ciò che loro stessi hanno prima immaginato ed ideato mentalmente e verbalmente, dando un volto concreto alla loro idea. Non è necessario che gli studenti

⁹ “generalmente gli storyboard contengono una serie di bozzetti disegnati su carta o anche realizzati direttamente con semplici programmi [...], e che visti nell'insieme formano una sequenza temporale ben precisa; da questo punto di vista infatti una storia è un insieme di eventi ordinati nel tempo in cui si deve cogliere una relazione di causa-effetto” (Petrucco e De Rossi, 2014, p. 65)

rappresentino graficamente ogni scena, ma solamente una che possa essere significativa dell'insieme. Questa attività permette agli studenti di sviluppare la capacità di sintesi e di identificazione degli aspetti più salienti dell'insieme, capacità che verrà successivamente presa in considerazione e valutata dall'insegnante.

- 4) **COSTRUZIONE DELLE SCENOGRAFIE E DEI PERSONAGGI** prevede la costruzione, che può essere bidimensionale o tridimensionale, da parte degli studenti stessi dei personaggi e della scenografia necessaria alla produzione del video. La costruzione, come gran parte del progetto, è un'attività di collaborazione, aiuta quindi nello sviluppo della competenza del lavoro in gruppo, della progettazione e della risoluzione dei problemi. Per quanto riguarda l'aspetto valutativo, si fa riferimento a più discipline e più assi culturali.
- 5) **RIPRESE** le quali avvengono tramite l'uso di applicazioni facilmente installabili su smartphone. La classe è suddivisa in piccoli gruppi da 6 o 7 persone e ogni singolo gruppo effettua le riprese utilizzando la tecnica appunto dello stop – motion. In questo caso, i bambini vengono in parte facilitati dall'uso di un'applicazione che ripropone gli scatti realizzati già in movimento, evitando il lavoro aggiuntivo di posizionare ogni singolo fotogramma vicino per la resa del movimento. Le competenze sviluppate riguardano ancora la collaborazione, la partecipazione e la capacità di agire in modo responsabile ed autonomo, facendo collegamenti e stabilendo relazioni tra informazioni.
- 6) **MONTAGGIO E POST-PRODUZIONE** mette in gioco la capacità dello studente di interpretare le informazioni e saperle rendere in maniera efficace. La classe, insieme, realizza il video montando le diverse scene e cercando di rimandare al pubblico il messaggio che si era proposta di mandare, aiutandosi con l'utilizzo di musiche,

suoni o scritte. Il montaggio avviene tramite l'uso di programmi appositi, perfettamente ritrovabili via internet. Il ruolo dell'insegnante è in questo caso quello di essere in grado di far comprendere ai suoi allievi l'importanza della costruzione di un senso attraverso suoni e immagini.

- 7) RESTITUZIONE E ANALISI consistono nella riproduzione del proprio filmato davanti a tutta la classe e all'insegnante, motivando le proprie scelte e presentandole. È questa la fase di verifica durante la quale il pubblico è chiamato a commentare e a valutare il prodotto, sottolineando sia i punti di forza che quelli di debolezza, in maniera costruttiva nei confronti dei propri compagni. Tale attività viene monitorata e guidata dall'insegnante che deve stimolare la discussione e il confronto.

E' questa la strategia di azione individuata da Cinedumedia, strategia che ho utilizzato e seguito per lavorare all'interno della classe in cui ho svolto la mia sperimentazione, in quanto ritengo sia la più efficace e facilmente adattabile ad un contesto classe di una scuola primaria. Le modalità di gestione e di azione facilitano il lavoro e forniscono una scansione ben precisa del lavoro da svolgere.

Per concludere dunque la trattazione sull'importanza del digital storytelling per lo sviluppo dell'apprendimento in classe, è possibile seguire sei diverse direzioni di applicazione. Si può pensare, per quanto riguarda gli studenti, come un raccontare la quotidianità degli studenti durante la quale hanno dovuto affrontare una qualche problematica, oppure come modo per spiegare teorie storiche o scientifiche, o ancora come documentazione dei propri progressi narrativi e come rappresentazione ed esternazione di se stessi. Per quanto riguarda gli insegnanti invece è utile per verificare la propria azione professionale, a livello personale come autovalutazione e anche a livello più istituzionale e socialmente condivisibile. (Petrucco, 2009).

CAPITOLO III

L'applicazione in classe

3.1 Il contesto

L'istituto scolastico in cui ho realizzato la sperimentazione è situato alle porte di Venaria Reale, in un contesto paesano anche se sul confine con Torino. La classe è composta da 25 alunni divisi, in modo omogeneo tra maschi e femmine. All'interno vi sono diversi alunni con problematiche più o meno gravi, tra cui una bambina che soffre di un Disturbo oppositivo provocatorio ed è seguita regolarmente da un'insegnante di sostegno che si occupa solamente di lei e inoltre, circa due giorni alla settimana, viene affiancata da educatori messi a disposizione dall'Asl del paese di provenienza. In classe sono poi presenti altri bambini con necessità di sostegno, tra cui due con un leggero ritardo mentale e altri ancora certificati come DSA (dislessici, disgrafici e disprassici). Le insegnanti presenti in classe quotidianamente sono dunque molte e questo permette non solo ai bambini con difficoltà, ma anche a tutti gli altri, di essere seguiti nel migliore dei modi e di non essere lasciati soli nel momento del bisogno. Esiste un buon legame anche tra le insegnanti stesse che collaborano per la buona riuscita del loro ruolo di educatrici. Per quanto riguarda le famiglie, non tutte sono presenti e pronte ad affiancare i propri figli nel lavoro a casa. Molte di esse fanno anche fatica ad accettare eventuali problematiche del bambino, inventando scuse sui compiti non svolti a casa o sulle motivazioni delle difficoltà che i propri figli riscontrano. Questo atteggiamento porta a risvolti negativi nel rendimento scolastico del bambino e contribuisce ad abbassare la sua autostima. Molti di loro infatti, senza il dovuto supporto della famiglia, si rendono conto di avere difficoltà e si pongono a confronto con i propri compagni di classe, pensando che non saranno mai in grado di svolgere un compito all'altezza delle aspettative dell'insegnante. Andranno inoltre a ricercare il problema in loro stessi, quando invece basterebbe un maggiore aiuto e supporto. L'attività di sperimentazione si propone come obiettivo la partecipazione di tutti i membri della classe, anche di coloro che hanno più difficoltà, perché attraverso modalità diverse rispetto a quelle della lezione tradizionale, si può esprimere il punto di vista del soggetto e scoprire che anche quello dei propri compagni è altrettanto corretto e

fornisce un'occasione di confronto e riflessione. Il passo precedente alla scelta della classe in cui sviluppare la sperimentazione è stato quello di valutarne tutti i possibili risvolti che l'attività stessa avrebbe potuto avere sul complesso degli alunni. Non è sufficiente scegliere una delle tante classi a disposizione, si rischia di banalizzare il lavoro e di non apportare nulla di costruttivo agli alunni. Per questo motivo, la scelta del contesto è fondamentale alla buona riuscita della sperimentazione. La scelta di questo quadro ha preso forma dopo diverse ore di tirocinio ordinario, durante il quale ho osservato gli alunni, ho cercato di capire quali fossero le loro esigenze, ho provato a scorgere quali fossero i riscontri positivi che avrei potuto apportare alla loro quotidianità e altro aspetto fondamentale, se le insegnanti avessero ritenuto adatto questo tipo di percorso per la propria classe. Le risposte degli alunni alle mie domande interiori sulla scelta non sono tardate ad arrivare. Mi trovavo di fronte ad un gruppo classe unito, volenteroso di apprendere e di mettersi in gioco, disposto ad accettare nuove sfide. E qui dunque la scelta. Un ruolo di fondamentale importanza lo hanno svolto le insegnanti che mi hanno accolto ed in particolare la maestra Simona che mi ha affiancata e seguita nel percorso. Dalla presentazione del mio progetto fino alla conclusione sono stata supportata in tutto e per tutto. L'attività da me proposta ha da subito suscitato interesse nell'insegnante che si è messa a disposizione per la ricerca del materiale che mi sarebbe potuto servire e mi ha ceduto le sue ore di lezione, seguendo con entusiasmo i miei interventi. In accordo con lei, abbiamo ritenuto fosse corretto spiegare ai bambini il perché di quell'attività così diversa dalle tradizionali che erano abituati a svolgere nella loro quotidianità. Questo gesto è poi risultato essere un punto di forza per la buona riuscita dell'attività stessa dal momento che ha responsabilizzato gli alunni e li ha resi orgogliosi di essere stati scelti per la realizzazione di questo progetto. L'impegno che hanno riposto infatti è stato massimo e l'entusiasmo non è mai mancato. Ho avuto modo di ricevere riscontro anche dalle famiglie dei bambini in occasione della recita scolastica, i quali mi hanno chiesto informazioni più dettagliate sull'attività e hanno concluso con la richiesta di poter visionare anche loro, in un

secondo momento, il prodotto finale e quindi il video. Il contesto della scuola e la sua posizione, mi hanno permesso di incontrare questi bambini anche per strada o durante le loro attività extrascolastiche quale per esempio l'oratorio. Ritengo che questo sia un ulteriore punto di forza per la buona riuscita di un elaborato finale, perché se i bambini hanno la possibilità di interagire con l'insegnante anche in occasioni che non prevedono la presenza di un banco e di una lavagna, è quasi automatica la costruzione giorno dopo giorno di un rapporto basato sulla fiducia e sul rispetto reciproco. E' indispensabile che nell'ambiente in cui si agisce si respiri un clima sereno, in caso contrario si corre il rischio di lavorare male e di vivere l'attività con l'angoscia. Questo è un aspetto che riguarda sia i bambini che le insegnanti. Il rapporto insegnante – bambino, bambino – bambino e insegnante – insegnante deve essere il più possibile genuino, positivo e stimolante per essere il più fruttuoso possibile. Questo è l'ambiente in cui mi sono trovata immersa e che ho scelto, per avere la possibilità di lavorare in modo costruttivo e con un clima di serenità e collaborazione

3.2 Il materiale utilizzato

Il materiale di cui mi sono servita per la sperimentazione è di vario genere e prevede sia la ricerca individuale sia la creazione in aula. Per quanto riguarda la prima parte dell'attività, più improntata sulla condivisione di idee e di esperienze, dopo uno stimolo iniziale, sono stati i bambini stessi gli artefici dei materiali come punto di riflessione. Ho fatto in modo che la tematica venisse affrontata il più possibile in maniera creativa e ho lasciato molto spazio all'aspetto della condivisione di esperienze. Ho potuto notare infatti, già dalla prima lezione, che il tema della disabilità inizialmente e poi della multimedialità dopo, catturava molto l'attenzione dei bambini e dava libero sfogo ai loro pensieri. Durante la prima lezione, in seguito alla lettura di un brano con protagonista una bambina disabile, ho richiesto agli allievi di produrre un disegno rappresentando la scena che più li avesse colpiti. Il disegno è stato poi accompagnato da un pensiero sulla tematica. Nella

seconda parte della lezione, mi sono servita della lavagna Lim per mostrare alla classe due cortometraggi riguardanti sempre la tematica in questione e successivamente i bambini hanno elaborato un prodotto scritto nel quale veniva loro richiesto di mettersi nei panni dei protagonisti dei due filmati ed esprimere con sincerità quali sarebbero stati i loro atteggiamenti al riguardo se si fossero trovati in quella situazione. Durante la terza lezione, non è stato utilizzato nessun tipo di materiale se non quello ricavabile dalla classe, in quanto ai bambini è stato richiesto di inventare una storia in piccoli gruppi e poi drammatizzarla davanti al resto della classe. Dopo le prime tre lezioni in cui i materiali utilizzati si può dire fossero fine a se stessi, dalla quarta in poi è stata avviata la stesura collettiva del testo che sarebbe poi diventato la trama del video. Nella seconda parte della sperimentazione protagonista è stata l'applicazione scaricabile su un dispositivo portatile, nel mio caso il cellulare, chiamata "*stop-motion studio*". Dopo la realizzazione dei personaggi del racconto con il das e della scenografia necessaria, il video è stato completamente realizzato dai bambini divisi in gruppi di cinque componenti circa. I personaggi sono stati realizzati con il das e poi dipinti. Sono vari i materiali da poter utilizzare nella realizzazione dei personaggi e della scenografia e la scelta avviene generalmente da parte della classe o dell'insegnante, e si basa sulla tematica in questione e sul racconto che si decide di affrontare. Si può intraprendere un lavoro bidimensionale: nel caso di questo lavoro è stato utilizzato per la scenografia (il cielo e la terra sono stati realizzati con una stampa su foglio A3) oppure un lavoro tridimensionale: i personaggi, gli alieni, sono stati creati con il das e poi dipinti. Si tratta dunque di una scenografia a due dimensioni su cui si muovono oggetti in tre dimensioni. La pratica di modellare i personaggi della propria storia, aiuta il bambino a ragionare sui materiali possibili da utilizzare: di recupero, ad esempio, per stimolarli sull'impegno del riciclo, oppure usare dei materiali "poveri" e facilmente recuperabili in casa: la pasta di sale ad esempio (Denicolai, 2017).

Ritornando sul lavoro a gruppi, ad ogni cinquina, prima dell'inizio delle riprese, veniva spiegato il funzionamento dell'applicazione e tutte le

accortezze del caso: era necessario trovare un appoggio per il cellulare in modo tale che questo non si muovesse e quindi che il filmato non risultasse sfocato, era inoltre importante non spostare di troppo i personaggi all'interno della scena per non correre il rischio di dare l'effetto "teletrasporto", infine, nel momento in cui un compagno scattava la fotografia, era prudente non mettere le mani in scena perché il risultato sarebbe stato ricominciare il video dal principio. Per il montaggio del video finale, è stato utilizzato il programma " Movavi Video Editor ". Il video in stop - motion è stato fatto visionare ai bambini, che hanno assistito entusiasti ed un po' emozionati alla proiezione del loro lavoro. Per quanto riguarda la valutazione finale della sperimentazione, mi sono servita dell'utilizzo di una rubrica valutativa prettamente incentrata sull'uso della tecnica dello stop-motion in classe.

3.3 Gli spazi utilizzati

Gli spazi utilizzati per la realizzazione della sperimentazione variano al variare delle attività proposte. Per quanto riguarda la lettura del brano, la drammatizzazione, la produzione dei materiali e la stesura della storia, ci si è serviti degli spazi della classe. Ogni alunno era seduto al proprio posto e svolgeva l'attività dalla propria postazione. Per la visione dei cortometraggi è stata utilizzata l'aula della classe 5°A che possiede una lavagna Lim e che quel giorno non era presente a scuola. La riproduzione del video finale, invece, è avvenuta in un'aula con la lavagna Lim, messa a disposizione dalla scuola per tutte le classi. La particolarità di questa aula è l'assenza di banchi, quindi i bambini hanno assistito alla proiezione del video seduti per terra.

Vorrei rivolgere per un istante l' attenzione all'utilizzo di questo strumento innovativo che è la Lavagna interattiva multimediale (LIM) sempre più diffuso nelle scuole di oggi. Infatti, quasi ogni scuola ne possiede almeno una, gli istituti che hanno maggiori disponibilità economiche ne posseggono

una per classe (riporto l'esempio che mi è capitato di constatare personalmente per quanto riguarda l'istituto " E. Defassi" di Borgaro torinese che, in seguito alla vincita di un concorso tra scuole, ha ricevuto i fondi necessari per l'acquisto di una lavagna LIM per ogni classe, più la consegna di un pc che ogni alunno può portare a casa e riconsegnare al termine del ciclo di studi primari ,a partire dalla classe seconda) oppure altre scuole che invece posseggono la lavagna in un' aula apposita in cui le insegnanti si possono recare a turno (ne è l'esempio l'istituto di " Rigola " di Venaria Reale in cui ho svolto il mio progetto di tesi). Questo strumento riveste, in questa nuova era delle tecnologie a scuola, un ruolo importante di sintesi e di messa a fuoco degli aspetti più importanti affrontati in classe. Entra anche in gioco per comparare in maniera immediata diversi punti di vista sullo stesso argomento, esponendo con modalità differenti e da diverse prospettive, le nozioni e i concetti affrontati (Bonaiuti, 2009).

Infine, l'ultimo spazio utilizzato è quello di un'aula situata tra la classe dei bambini e la palestra, nella quale trascorre la maggior parte del suo tempo la bambina che soffre del Disturbo Oppositivo Provocatorio. È un'aula "di passaggio", quindi non vi sono banchi o sedie disposte nel classico ordine per fare lezione, ma i pochi che ci sono possono essere disposti a proprio piacimento. Ed è in quest'aula che è stato allestito il set del video e sono state fatte le riprese. Un banco è stato posizionato contro il muro sul quale è stata collocata l'immagine della superficie lunare e sul muro una seconda immagine rappresentante l'universo. I personaggi sono poi stati posti sulla superficie lunare e l'inquadratura del cellulare riprendeva solamente la porzione di spazio coperta dalle due immagini.

3.4 Le strategie d'azione e le metodologie

Le metodologie utilizzate nel corso della sperimentazione sono molteplici e differenti tra loro. La presentazione in classe del lavoro è avvenuta mediante la somministrazione ai bambini di un semplice *brain storming* da parte della sottoscritta, sul tema della disabilità, per capire quali fossero le conoscenze e le credenze sul tema affrontato. Le lezioni iniziali prevedevano poi una discussione sul brano ascoltato oppure sul video visionato, in modo tale da avere un confronto di idee, una messa in condivisione, che avrebbe poi portato al lavoro successivo, ovvero quello della produzione di un lavoro individuale. Il ruolo dell'insegnante in questa metodologia è quello di coadiuvare ed aiutare i bambini nell'esposizione di punti di vista e pareri. Un'altra metodologia utilizzata è quella della *simulazione* e *del role playing* che vede i bambini protagonisti della scena, intenti a simulare delle situazioni di vita reale a cui hanno assistito o a cui potrebbero assistere. Ed è anche ciò che accade con la creazione della storia e poi la sua messa in scena. Nel momento in cui i bambini muovono i personaggi nella scenografia, si immedesimano in essi ed avendo scritto loro stessi quel racconto, lo sentono maggiormente vicino. Il lavoro di gruppo è la strategia d'azione scelta per agire. Nella prima parte dell'attività svolta, è stato chiesto ai bambini, divisi in piccoli gruppi, di inventare una storia sulla disabilità per poi rappresentarla sotto forma di drammatizzazione davanti al resto dei compagni. Anche per la realizzazione del video stesso è stata scelta la divisione in gruppi, sia per rendere il lavoro più gestibile, ma anche per permettere ai bambini di poter collaborare con un numero ristretto di compagni, in modo più autonomo e produttivo. Lavorando con un piccolo gruppo, è stato possibile per tutti i bambini provare e sperimentare la realizzazione del video con la tecnica dello stop – motion. All'interno del gruppo ognuno aveva il proprio compito che a giro cambiava per permettere a tutti di sperimentare l'attività; c'era chi scattava la foto, chi muoveva i personaggi nella scena, chi prendeva appunti su ciò che stava accadendo, chi provava a fare da regista e il narratore che registrava la sua voce. La scelta dei componenti dei gruppi è stata fatta dalla sottoscritta con l'aiuto

dell'insegnante di classe, e insieme abbiamo cercato di comporre squadre di lavoro omogenee, tenendo conto delle personalità di ognuno e delle loro attitudini e caratteristiche, in modo tale da riuscire a svolgere il lavoro in modo preciso, ordinato e senza distrazioni. Come ricorda Castoldi in "Progettare per competenze" (2011), un'attività strutturata su un metodo di apprendimento cooperativo, ha bisogno di essere pianificata e preparata anticipatamente, non è possibile improvvisarla, in quanto si rischierebbe di far fare ai propri studenti un lavoro complesso senza avere le basi necessarie su cui fondarlo e impostarlo. Un gruppo che lavora in cooperazione, è diverso da un semplice insieme di persone che hanno uno stesso compito da svolgere; innanzitutto in un gruppo cooperativo i membri godono di un'interdipendenza positiva, anche se hanno la possibilità e il vincolo di lavorare insieme verso un obiettivo comune, hanno una responsabilità condivisa per il raggiungimento di un risultato, strutturano la vita in gruppo attraverso interazioni sociali e possono auto verificare il proprio lavoro al termine (Johnson, Johnson, Holubec, 1996).

Come per ogni metodologia didattica è possibile infine riscontrare dei punti di forza e dei punti di debolezza.

Tra i vantaggi troviamo:

- un alto valore motivazionale dell'integrazione sociale nel gruppo;
- un apprendimento tra pari più efficace, in quanto ci si trova in un contesto in cui i soggetti hanno per lo più la stessa età, uno status sociale che non si discosta troppo da quello dei compagni ed esperienze culturali simili;
- le modalità di costruzione sociale della conoscenza e l'interazione favoriscono l'aumento delle complessità sociali e cognitive;
- le attività collaborative possono avere effetti positivi anche sull'autostima del singolo, sull'aumento di responsabilità, sull'accettazione dell'altro e la disponibilità nei confronti del diverso.

Le problematiche aperte a riguardo invece, ossia i punti di debolezza sono:

- affinché il lavoro cooperativo sia efficace, i membri del gruppo devono possedere necessariamente dei prerequisiti in termini di competenze sociali;
- è indispensabile attuare proposte di ricerca, quali ad esempio momenti di confronto tra i gruppi, per un equilibrio positivo tra collaborazione e competizione;
- i membri con più capacità di lavoro di gruppo e con maggiori conoscenze, rischiano di essere penalizzati per il fatto che venga loro affidato il compito di trascinare il resto del gruppo;
- a causa di un' elevata attenzione verso la metodologia di lavoro, si rischia di trascurare i contenuti disciplinari su cui si vuole lavorare con i propri studenti (Castoldi, 2011)

3.5 Lo sviluppo dell'attività

L'attività di sperimentazione è suddivisibile principalmente in due parti: la prima incentrata sulla tematica della disabilità e la seconda sulla multimedialità e la realizzazione del video in stop – motion. La scelta di affrontare la tematica della disabilità è stata fatta inizialmente per un interesse personale, ma successivamente, in seguito all'osservazione della classe nei mesi precedenti l'inizio della sperimentazione, per una necessità della classe. Ho potuto constatare infatti che il gruppo di bambini con cui avevo a che fare era molto attento a tale questione, anche per la presenza in classe della loro compagna avente il Disturbo Oppositivo Provocatorio. I bambini infatti, sin dal primo anno di primaria, hanno convissuto con questa bambina, la quale, a causa del suo disturbo ha procurato non pochi disagi e frustrazioni ai suoi compagni che sono stati costretti a subire ogni tipo di trattamento psichico e fisico, anche violento, da parte della bambina. Le insegnanti però, hanno sempre cercato di svolgere attività di coinvolgimento della bambina all'interno della classe, che negli anni hanno portato il resto dei compagni a comprendere, sopportare e supportare i comportamenti

dell'amica. Quando ho proposto loro il tema attraverso un *brainstorming*, da subito si sono mostrati interessati e partecipi. Anche quando ho rivelato loro quale sarebbe stata la seconda attività e cosa saremmo andati a creare, hanno mostrato entusiasmo e coinvolgimento.

La prima parte dell'attività si è sviluppata nel corso delle prime quattro lezioni, le quali sono state incentrate sulla disabilità. La tematica è stata affrontata attraverso il racconto di una storia, la visione di cortometraggi e la drammatizzazione di situazioni di vita reali.

Parte prima

LEZIONE 1

L'attività è iniziata con un *brainstorming* sulla parola "disabilità". I bambini hanno espresso tutto ciò che veniva loro in mente riferito a questo termine e hanno manifestato le loro idee, le loro perplessità, le loro opinioni e le loro esperienze.



Figura 1: brainstorming sulla disabilità

Dopo un breve dibattito sulla questione, ho letto loro un racconto dal titolo "Spruzzolotta", il quale narrava di una bambina molto grossa che spruzzava acqua da tutto il corpo e non era ben voluta da nessuno a causa di questa caratteristica. Tutti la prendevano in giro e la isolavano e le uniche persone che le rivolgevano la parola, inizialmente con lo scopo di aiutarla, successivamente si approfittavano di lei per guadagnare soldi. La storia si conclude con la bambina che sulla spiaggia scopre dell'esistenza delle balene e quindi capisce di non essere l'unica sulla terra ad avere la caratteristica di spruzzare acqua e diventa loro amica. Al termine del racconto, che ha colpito molto i bambini, perché nonostante fosse una storia

LEZIONE 2

Nel corso della seconda lezione si è presa visione di due cortometraggi sempre incentrati sulla tematica proposta. Il primo dal titolo “ *The present* ” racconta la storia di un bambino con una gamba sola che è sempre chiuso in casa a giocare con la play station, arrabbiato con il mondo intero, quando un giorno, sua mamma gli fa un regalo: un cagnolino. Inizialmente il bambino appare molto felice del nuovo amico, ma cambia subito idea quando si rende conto che anche ad esso manca una zampa. Il filmato si conclude con il bambino che spegne il gioco e va in giardino a giocare con il suo cane. Il secondo cortometraggio invece si intitola “ *Cuerdas* ” (una parola spagnola che significa “corde”) e narra di una bambina di nome Maria che si prende cura di un compagno di classe appena arrivato, sulla sedia a rotelle, che non parla e non muove quasi per nulla il suo corpo. Nessuno dei compagni gioca con lui o vuole stargli seduto vicino. Maria e il bambino, di cui non si fa il nome, diventano grandi amici, fino al giorno in cui la bambina viene a conoscenza della scomparsa del suo compagno. Al termine della visione dei due video, ha preso forma una discussione collettiva ed ogni bambino ha espresso le proprie emozioni riguardanti i due video. Come affermato dai bambini stessi, la visione dei filmati ha avuto un impatto maggiore rispetto all’ascolto di un racconto. Con quest’ultimo, l’aspetto dei personaggi, degli ambienti, delle vicende in sé, era a discrezione dell’immaginazione di ogni singolo bambino, con la visione di un video, invece, i personaggi hanno un volto ben preciso, una determinata voce che li contraddistingue, delle espressioni facciali e una gestualità adatta alla situazione. Inoltre, di sottofondo vi è la musica che accompagna le scene ed aiuta a suscitare emozioni più forti. Concluso il momento di riflessione di gruppo, ogni bambino ha espresso la propria opinione in modo personale, rispondendo su un foglio alla domanda : “cosa avrei fatto io?” sia per quanto riguarda il primo video, che il secondo.

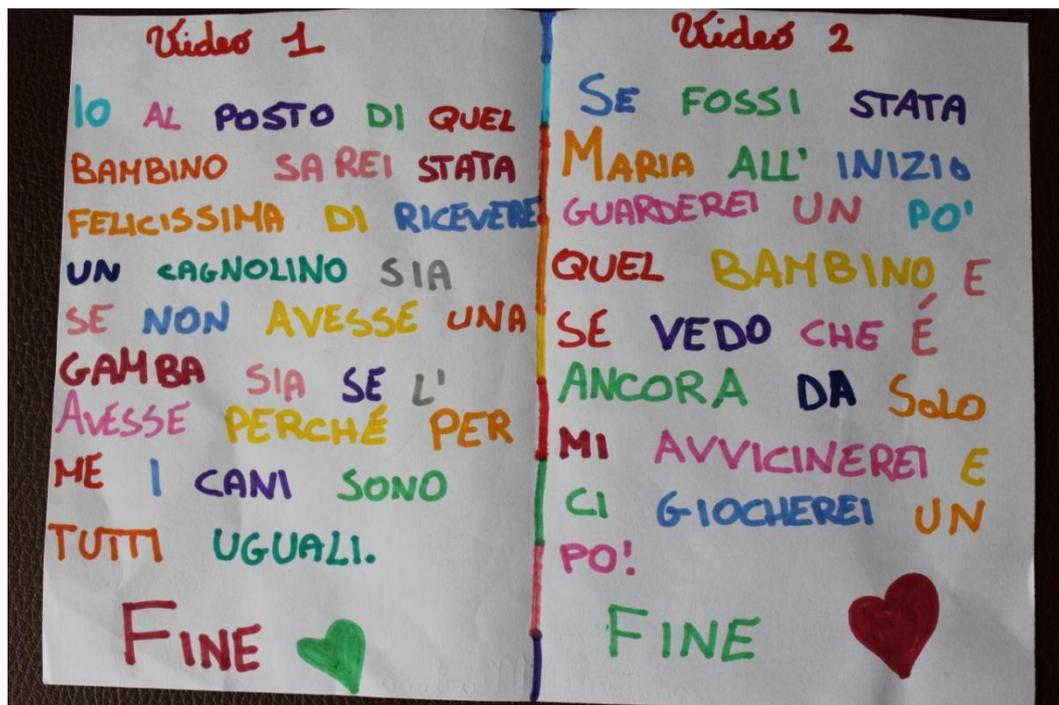


Figura 4: riflessione Martina

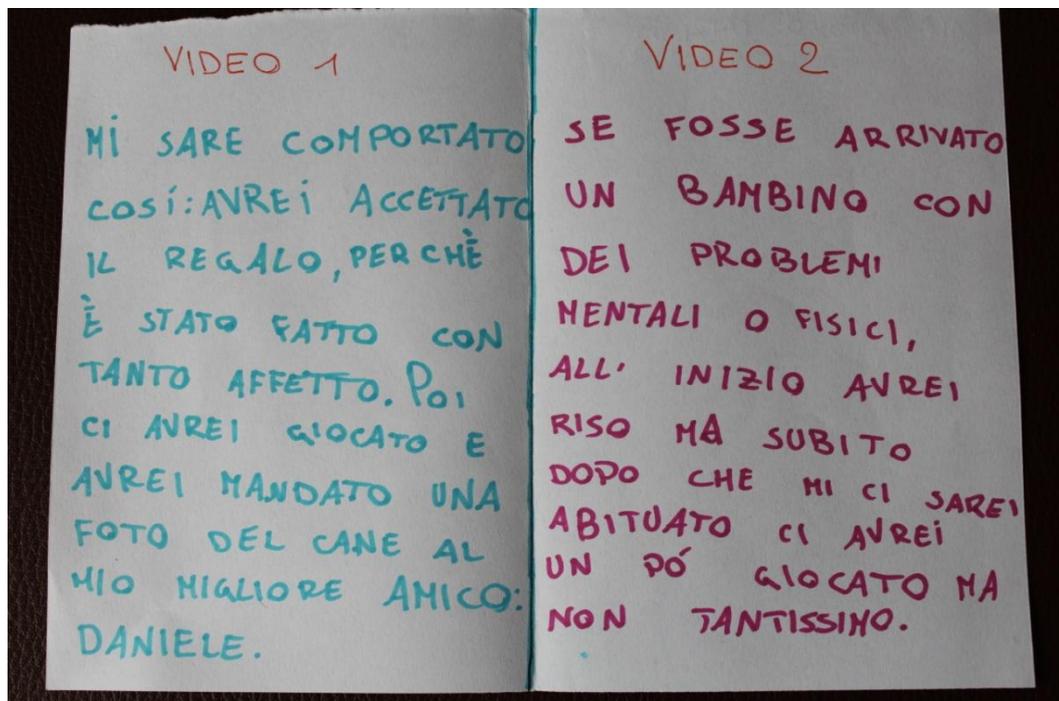


Figura 5: riflessione Alessandro

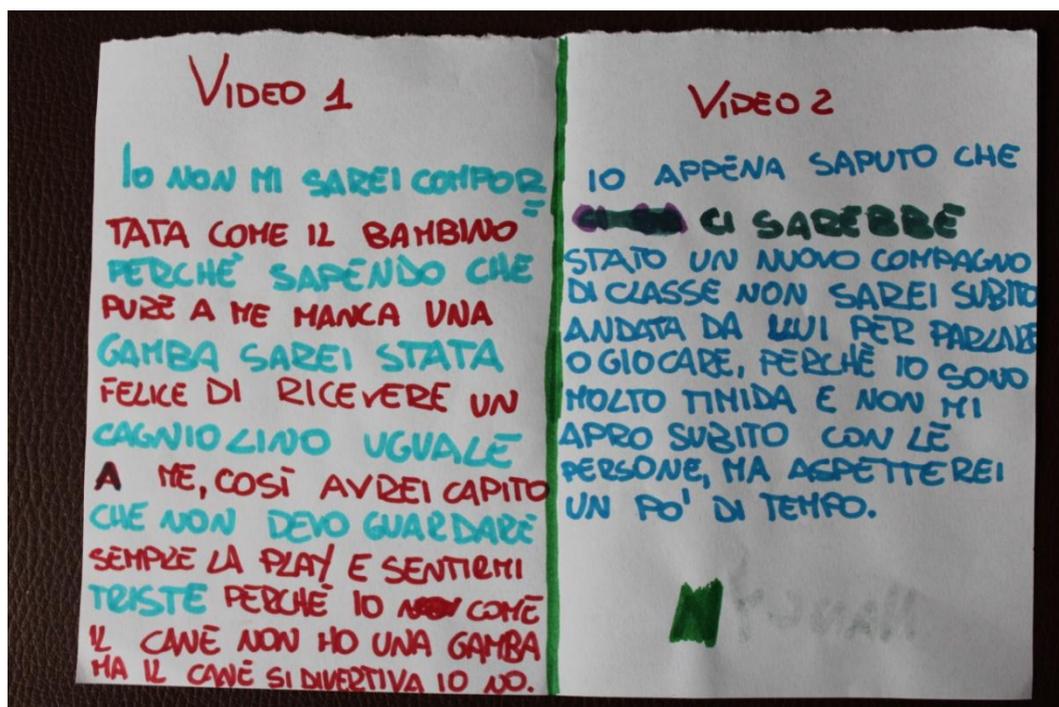


Figura 6: riflessione Nancy

LEZIONE 3

La terza lezione vede protagonisti i bambini stessi nella messa in scena di un racconto sulla disabilità. Dopo aver ascoltato il brano di Spruzzolotta e dopo aver preso visione dei due cortometraggi proposti, è stato chiesto loro di lavorare in piccoli gruppi per la produzione di una scenetta che riprendesse il tema e di affrontarlo drammatizzandolo davanti al resto della classe. I gruppi, composti da circa cinque partecipanti, hanno inventato un racconto sulla base delle loro esperienze personali, su ciò che hanno potuto osservare nei video proposti e nelle loro vite quotidiane e lasciando libero spazio alla fantasia. Ogni cinquina ha poi drammatizzato la propria storia davanti alla classe, la quale, al termine della rappresentazione di ogni gruppo, ha esposto ciò che è piaciuto e ciò che invece non è piaciuto del lavoro svolto dai compagni.



Figura 7: lavoro di gruppo



Figura 8: lavoro di gruppo

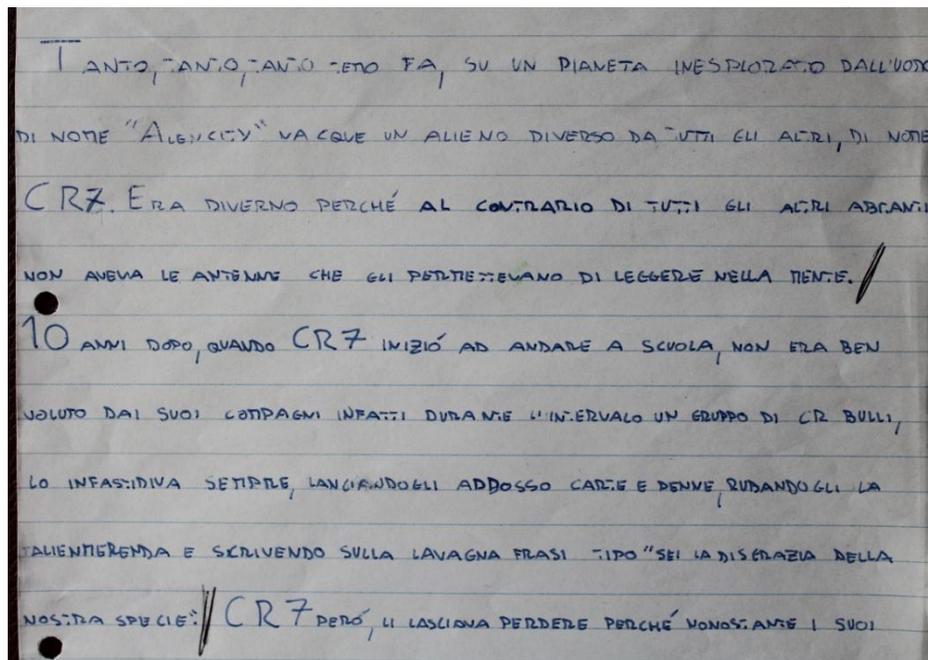


Figura 9: lavoro di gruppo

LEZIONE 4

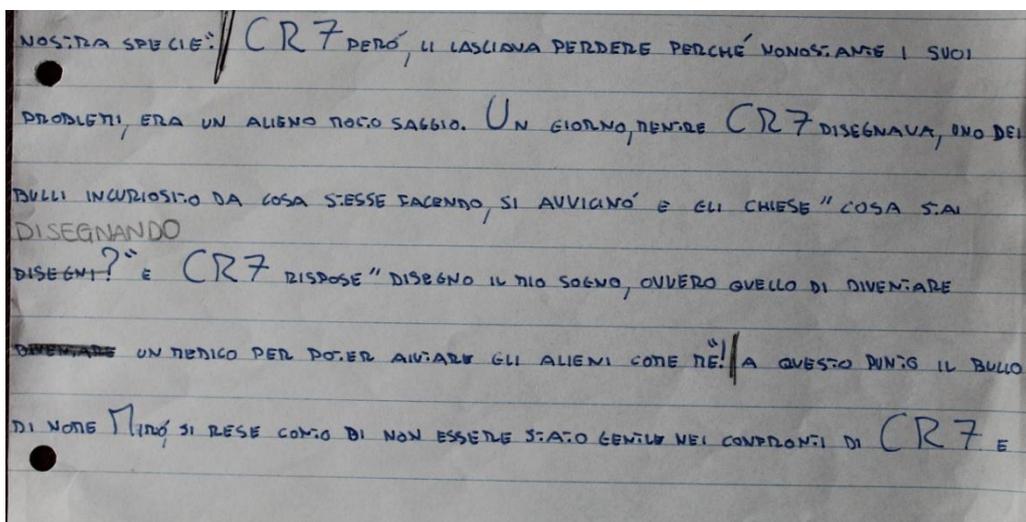
La quarta lezione è stata dedicata alla stesura del racconto che sarebbe poi stato inscenato tramite il video in stop – motion. I bambini hanno inventato completamente la storia da cima a fondo, mettendosi d'accordo su chi fosse il protagonista, che aspetto avesse e quale fosse il suo nome, si sono accordati sul tipo di disabilità che lo contraddistingueva e sulle vicende accadute. Hanno scelto un titolo e hanno deciso il lieto fine che tutti i bambini si aspettano al termine di ogni storia. La sottoscritta aveva il compito di coordinare il lavoro e di scrivere alla lavagna ciò che i bambini dicevano, cercando di intervenire il meno possibile per lasciare loro lo spazio di esprimersi e scrivere una storia che appartenesse completamente alla loro fantasia. Un bambino si è offerto volontario per la scrittura del racconto su un foglio e il resto della classe è stata attenta ad impegnata nel

proprio compito. Ognuno, ad alzata di mano, ha detto la propria idea e se era sostenuta democraticamente dalla maggioranza, veniva scritta sulla lavagna per comporre il racconto. Il sentimento comune è stato quello del coinvolgimento, a partire dalla scelta del personaggio, fino alla fine della storia. I bambini si sentivano scrittori e creatori di quella che sarebbe poi stata, successivamente, la sceneggiatura di un vero e proprio cortometraggio.



TANTO, TANTO, TANTO TEMPO FA, SU UN PIANETA INESPLORATO DALL'UOMO, DI NOME "ALBENICIV" VA COLE UN ALIENO DIVERSO DA TUTTI GLI ALTRI, DI NOME CRZ. ERA DIVERSO PERCHÉ AL CONTRARIO DI TUTTI GLI ALTRI ALBENICI, NON AVEVA LE ANTENNE CHE GLI PERMETTEVANO DI LEGGERE NELLA MENTE. 10 ANNI DOPO, QUANDO CRZ INIZIÒ AD ANDARE A SCUOLA, NON ERA BEN VOLUTO DAI SUOI COMPAGNI INERATI DURANTE L'INTERVALLO UN GRUPPO DI CR BULLI, LO INFESTIDIVA SEMPRE, LANCIANDOGLI ADDOSSO CARTE E DENNE RUBANDOGLI LA TALENTEREMIA E SCRIVENDO SULLA LAVAGNA FRASI TIPO "SEI LA DISERAZIA DELLA NOSTRA SPECIE". CRZ PERÒ, LI LASCIÒ PERDERE PERCHÉ NON SOLO I SUOI

Figura 10: invenzione della storia (pt. 1)



NOSTRA SPECIE". CRZ PERÒ, LI LASCIÒ PERDERE PERCHÉ NON SOLO I SUOI PROBLEMI, ERA UN ALIENO MOLTO SAGGIO. UN GIORNO, MENTRE CRZ DISEGNAVA, UNO DEI BULLI INCIPIOSITO DA COSA STESSE FACENDO, SI AVVICINÒ E GLI CHIESE "COSA STAI DISEGNANDO DISEGNI?" E CRZ RISPOSE "DISEGNO IL MIO SOGNO, OVVERO QUELLO DI DIVENTARE UN MEDICO PER POTER AIUTARE GLI ALIENI COME ME". A QUESTO PUNTO IL BULLO DI NOME Miro SI RESE CONTO DI NON ESSERE STATO GENILE NEL CONFRONTO DI CRZ E

Figura 11: invenzione della storia (pt.2)

GLI CHIESE SE POTESSE PERDONARLO E DIVENTARE SUO ATICO.
LADUE DIVENIRONO COSI' TANTA ATICI CHE MIRO' GRAZIE AL POTERE
DELLA ATICIZIA DIVSCI' A FAR CRESCERE LE ANTENNE ANCHE A CR7.

Figura 12: invenzione della storia (pt.3)

Parte seconda

La seconda parte della sperimentazione è quella incentrata sulla multimedialità. Le cinque lezioni successive, infatti, sono state dedicate alla realizzazione delle scene del video, poi montato successivamente. I bambini sono stati chiamati a lavorare in gruppi da circa cinque componenti l'uno e hanno lavorato su una porzione di testo. Il racconto infatti è stato suddiviso in quattro scene principali, più la scena finale di presentazione di tutti i personaggi. Ogni gruppo si è occupato di montare il video della scena che gli era stata assegnata. I personaggi sono stati realizzati dai bambini che non partecipavano all'ora di religione e con l'aiuto di noi insegnanti, con l'utilizzo del das, mentre invece i banchi sono stati realizzati da me con del legno e delle viti che fungevano da gambe.

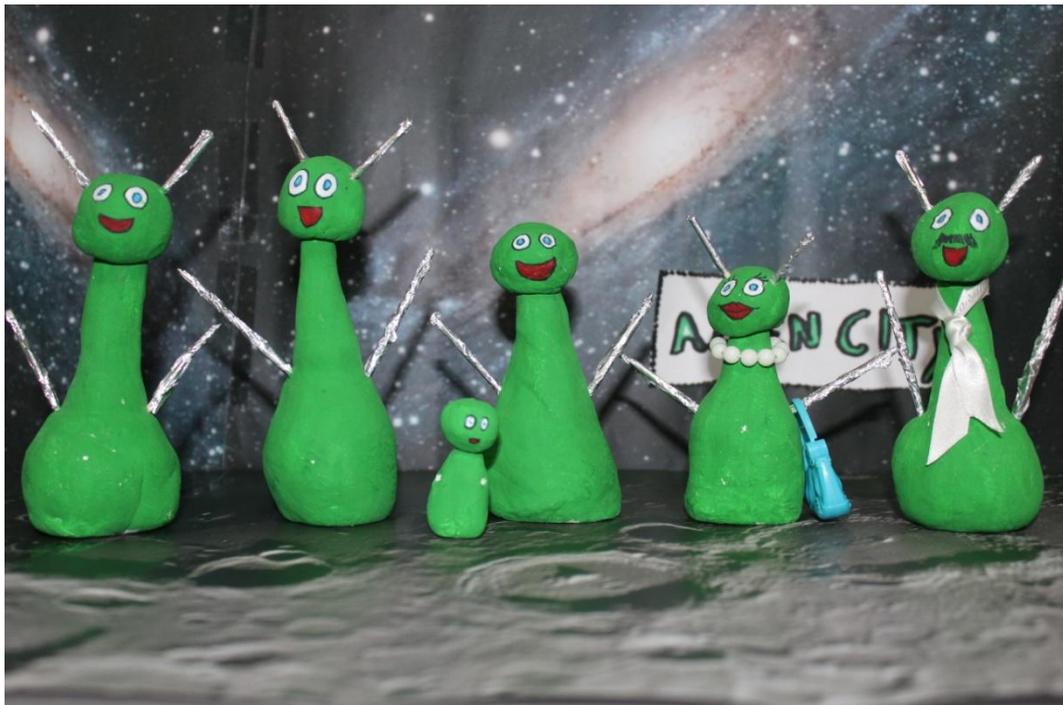


Figura 13: personaggi storia

Ogni gruppo ha lavorato sulla sua scena per un tempo di circa due ore. Spesso infatti è stato necessario rifare gli scatti perché mossi oppure perché qualche bambino aveva premuto il tasto mentre il compagno stava ancora sistemando i personaggi nella scenografia. Il lavoro consisteva

nell'ideazione dei movimenti e degli spostamenti da far fare ai personaggi e nello scatto dei fotogrammi. A turno i bambini realizzavano gli scatti e i compagni che in quel momento non erano impegnati in quell'attività, muovevano i personaggi nella scena. Il primo passaggio che è stato fatto è quello di registrare la voce del narratore che dettava il tempo di durata di ogni video. La scelta di non mantenere lo stesso narratore per tutto il racconto, ma di cambiarlo di scena in scena, è stata presa per dare un po' di movimento alla narrazione, ma anche per dare l'idea di collaborazione di tutta la classe nella creazione del video dall'inizio alla fine. Il concetto è quella di tante voci che insieme vanno a costruire un elaborato finale.

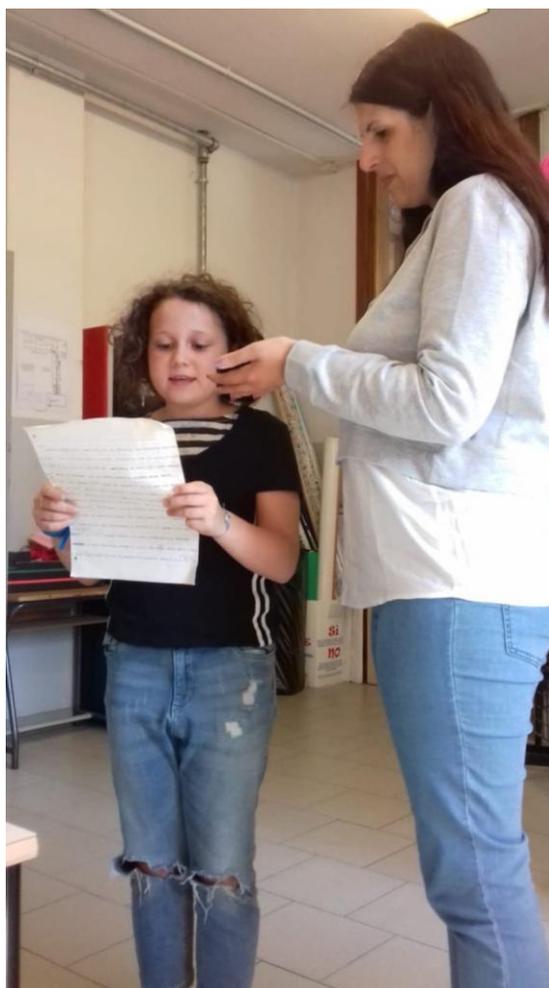


Figura 14: registrazione della voce narrante



Figura 15: spostamento dei personaggi nella scena



Figura 16: produzione di materiale utile alla scena

L'ultima lezione, quella conclusiva del percorso, si è sviluppata in due momenti principali: la visione del video e la condivisione dell'esperienza fatta. Mi sono occupata personalmente del montaggio del video finale, mettendo insieme le varie scene girate dai singoli gruppi. Il prodotto finale è stato proiettato nell'aula multimediale della scuola, quella con la lavagna Lim disponibile, per l'emozione di tutti i bambini che hanno potuto vedere quello che è stato il frutto del loro impegno e del loro lavoro. Positive sono anche state le reazioni delle insegnanti che, assistendo un po' da dietro le quinte al progetto, hanno visto l'evoluzione del lavoro, dalla creazione della storia alla visione sul grande schermo. Al termine della proiezione, ai bambini è stato chiesto di esprimere la loro opinione sul lavoro svolto nei mesi fino ad arrivare al video e di sottolineare i punti di forza e di debolezza. Le risposte sono state varie, ma tutte sulla stessa linea d'onda, ovvero quella dell'entusiasmo.

“ La mia parte preferita è stata fare il video, perché alla fine è venuto un cartone animato ” (Alessio)

“Mi è piaciuto quando abbiamo filmato il finale della storia di CR7 dove io presento la madre e gli altri presentano altri personaggi alieni. Infine la maestra ci ha fatto vedere il video ed è bellissimo”(Vittoria)

“Questa esperienza mi è piaciuta molto, la maestra Ilaria ci ha raccontato una storia e fatto vedere video sulla disabilità che non deve essere per forza senza gambe o su una sedia a rotelle, ma anche cieco o con altri problemi. Questa esperienza mi ha fatto capire che ho ancora un sacco da imparare, la diversità ci rende unici e che le persone con dei problemi sono da aiutare e non lasciare da sole. Noi abbiamo fatto lo stop – motion di CR7 che è un alieno che non ha le antenne come gli altri. È stato molto divertente fare il video” (Marika)

“ Mi è piaciuto fare il video con i miei compagni e la parte che mi è piaciuta di più è quando a CR7 sono cresciute le antenne ed è diventato amico di Mirò. La parte che mi ha fatto ridere è quando hanno fatto la foto con la mia mano e quindi abbiamo dovuto rifare tutto.” (Riccardo)

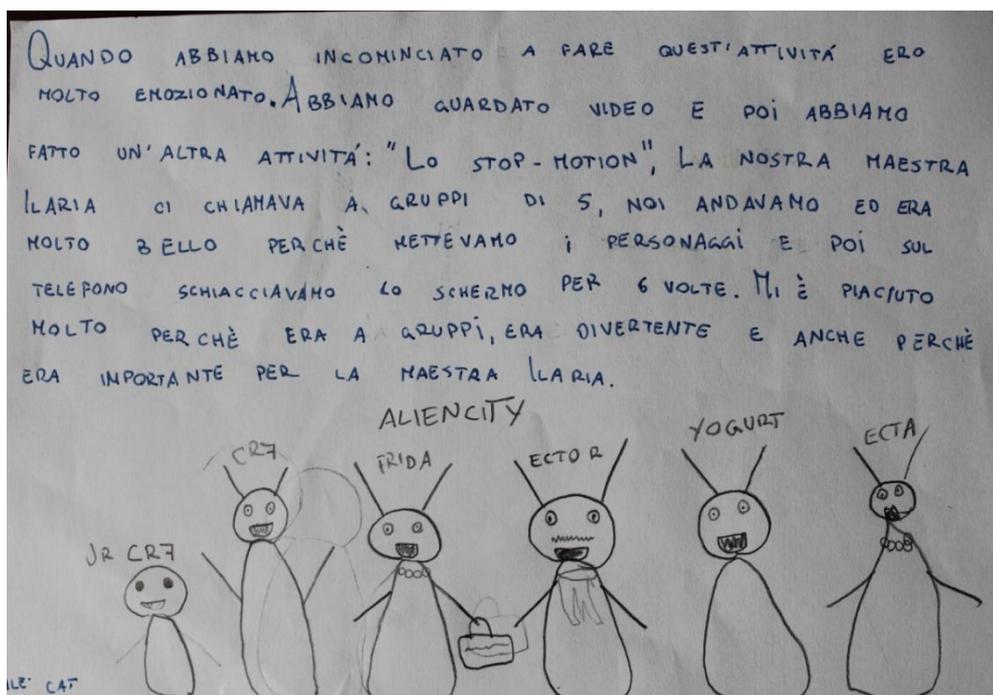


Figura 17: riflessioni finali

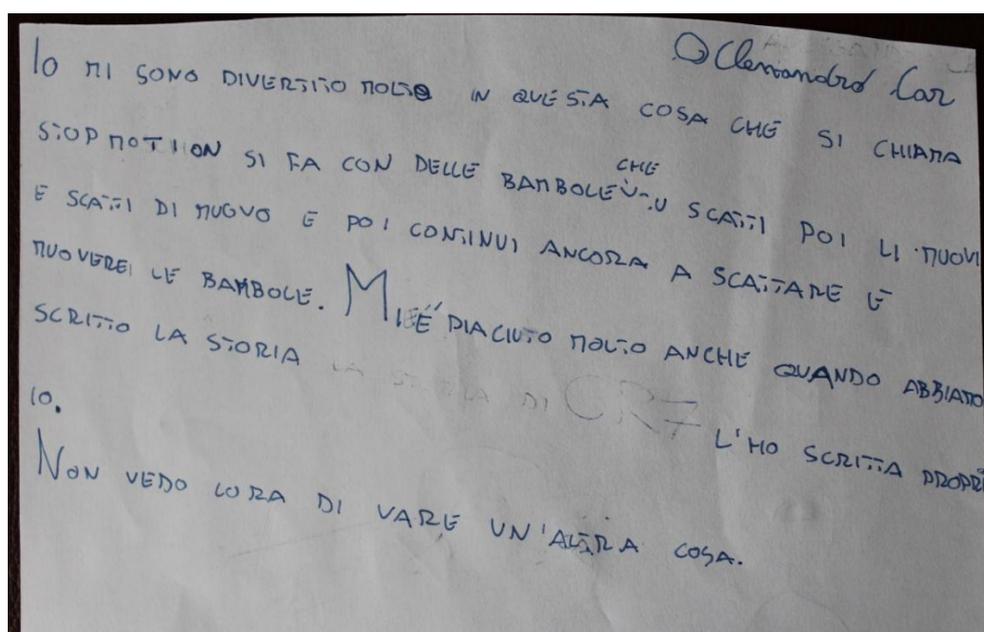


Figura 18: riflessioni finali

Questa modalità di azione tramite l'utilizzo della tecnica dello stop-motion, rimanda ad un approccio interdisciplinare e di didattica trasversale. L'insegnante può usufruirne per spiegare ad esempio un argomento di matematica utilizzando i personaggi del periodo storico affrontato in classe, unendo così due discipline. In riferimento alle 8 competenze chiave, la scrittura mediale aiuta il bambini nello sviluppo dell'abilità dell'imparare ad imparare. Un'attività come quella improntata sulla realizzazione di un video con la tecnica del "passo a uno", aiuta lo studente ad apprendere più velocemente, lo rende più consapevole dell'azione che sta compiendo, lo responsabilizza nella gestione della dimensione spazio-temporale e nel relazionarsi con gli altri componenti del proprio gruppo di lavoro e con se stesso. L'utilizzo della stop-motion in classe con fini didattici sottolinea come sia possibile sviluppare abilità nelle dinamiche di gruppo e come la tecnologia, se usata consapevolmente, può essere un mezzo efficace di espressione e di costruzione del sapere (Denicolai, 2017).

CAPITOLO VI

Conclusioni

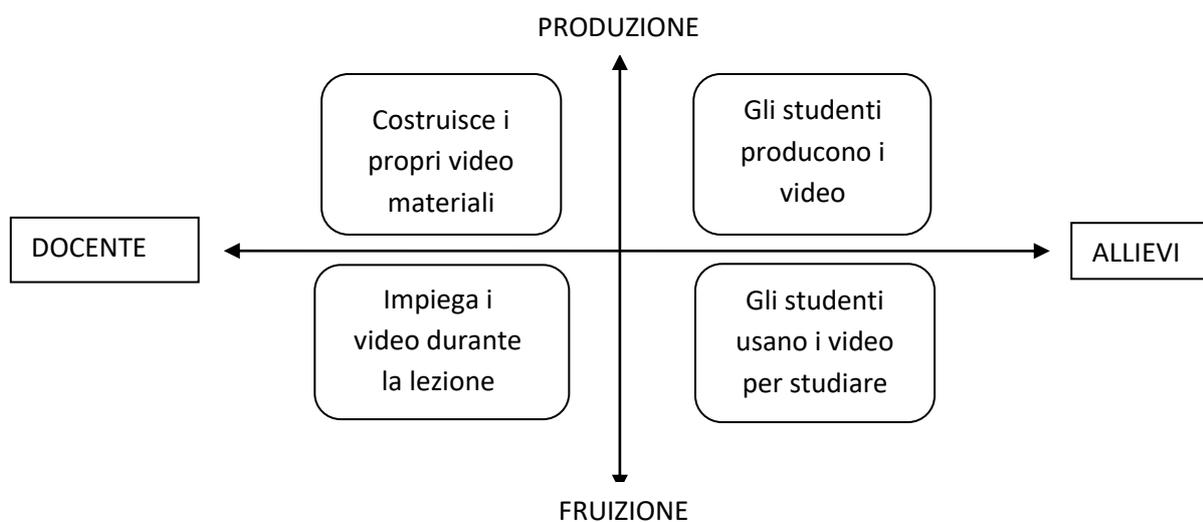
4.1 La valutazione dell'attività tramite l'applicazione della rubrica valutativa.

L'immagine, non solo quella statica, ma anche e soprattutto quella “ in movimento “, è una presenza sempre più diffusa all'interno della nostra società. Questa tenta di richiamare l'attenzione degli individui, con lo scopo di pubblicizzare un prodotto o portare le persone in un determinato luogo o a partecipare ad un particolare evento. I cartelli pubblicitari per le strade spesso proiettano mini – spot e nelle vetrine dei negozi o sui mezzi pubblici sono presenti monitor sempre accesi. Inoltre, quasi ogni individuo è in possesso di almeno un dispositivo mobile che gli permette di visionare immagini e filmati. Siamo oggi giorno in possesso di un'ulteriore possibilità, che è quella di produrre e postare video su tematiche a nostro piacimento e in diversi luoghi, rischiando spesso anche di invadere la sfera privata propria ed altrui. Pubblicare un video è una modalità per raccontare e mettere in mostra le proprie azioni (Bonaiuti, 2010).

Alcuni psicologi tra cui Bergamo, Rigutti, Schenetti (2007) si sono interrogati sul consenso che le nuove modalità multimediali riscuotono tra gli studenti rispetto a quelle tradizionali. La simultaneità di materiale presentato sia oralmente che graficamente porterebbe, in base ai risultati ottenuti dall'indagine, al rischio di un apprendimento confuso a causa del sovraccarico cognitivo. Non tanto la simultaneità quanto invece l'utilizzo delle due modalità in forma distinta (immagine e narrazione; immagine e testo scritto) è un metodo efficace per la memorizzazione e l'apprendimento dei contenuti (Petrucco, 2009). Come sostengono Mayer e Simms (1994) nelle loro ricerche, la comprensione varia al modificarsi degli stili cognitivi di chi apprende. È fondamentale dunque interrogarsi su quali soggetti tale “strategia dell'immagine” ha effetti positivi e su quali invece non li ha. Vi sono, infatti, individui definibili “visualizzatori” che pensano maggiormente per immagini e individui “ verbalizzatori” che invece pensano per concetti scritti (Cornoldi, De Beni, 1993). Tale differenziazione ho potuto riscontrarla anche in sede di progettazione in classe, durante la quale ho

potuto osservare come alcuni bambini fossero più partecipi durante la fase di elaborazione scritta del racconto o delle riflessioni da scrivere al termine delle varie attività, mentre altri erano invece maggiormente coinvolti nell'attività prettamente visiva. L'idea di base che sia possibile utilizzare lo strumento video per l'insegnamento e l'apprendimento di qualsiasi disciplina scolastica è comunque presente nell'immaginario comune, senza però pensare che questo debba modificare l'obiettivo conoscitivo. L'insegnante può produrre e fruire dello strumento video, creandone uno ad hoc per la lezione in base all'argomento trattato e usandolo per la spiegazione. Allo stesso tempo, anche gli studenti possono a loro volta produrre un video (come è avvenuto nel caso della mia progettazione), e utilizzarlo successivamente come supporto allo studio.

TABELLA 3 (Bonaiuti, 2010)



È possibile dunque affermare che un'attività come quella del Digital Storytelling sia valida per l'apprendimento in aula? Per valutare la sua efficacia è necessario soffermarsi ad osservare tre prospettive complementari:

- 1) Le competenze tecnico – operative;
- 2) Le qualità dei contenuti e l'efficacia nei contesti di utilizzo;
- 3) I processi messi in atto.

La prima dimensione si realizza utilizzando una scheda comprensiva di una serie di indicatori o descrittori che hanno lo scopo di valutare le fasi dell'attività (per esempio valutano la qualità del montaggio, delle riprese, dell'audio ecc.); si tratta di una specie di rubrica che comprende criteri per valutare le prestazioni degli studenti e delle/degli insegnanti.

La seconda prospettiva si riferisce al raggiungimento degli obiettivi di apprendimento anche sotto il profilo disciplinare.

Per quanto riguarda il terzo aspetto, quello dei processi messi in atto, è necessario attuare una “valutazione autentica” del lavoro svolto, considerando il rapporto tra ciò che è avvenuto nel contesto classe e ciò che è avvenuto nel mondo al di fuori. (Petrucco, 2009). Come sottolinea Falcinelli (Falcinelli, Savelli, 2006) è importante documentare i processi svolti e in cui sono coinvolti tutti i partecipanti all'attività, valutando i singoli passaggi della produzione volta per volta, i diversi gradi di percezione del cambiamento avvenuto durante l'attività stessa, la socializzazione e la diffusione dell'attività.

Prima di verificare i dati ottenuti dalle valutazioni dei singoli alunni tramite rubrica valutativa, vorrei aprire una parentesi esplicativa dello strumento in questione.

La rubrica valutativa è uno strumento che valuta prestazioni complesse; attraverso di essa si attribuiscono punti in base a dei criteri prestabiliti, per una parte di lavoro svolto o per le dimensioni fondamentali che contraddistinguono quel determinato lavoro. Oltre ad essere uno strumento di valutazione, le rubriche sono anche fondamentali sia per l'insegnamento che per l'apprendimento.

I vantaggi che l'uso della rubrica valutativa offre sono molteplici:

- Il miglioramento dell'autovalutazione;
- Il miglioramento della qualità dell'apprendimento;
- Il miglioramento della motivazione ad apprendere;
- Aiuta nel favorire la personalizzazione;
- Contribuisce a mantenere continuità didattica.

È inoltre importante per i docenti perché permette loro di valutare le prestazioni dei propri studenti in situazioni che più si avvicinano alla realtà rispetto ai test isolati tradizionalmente utilizzati. Inoltre, aiutano i docenti a capire gli aspetti su cui concentrare più l'attenzione perché ancora non assimilati dagli alunni e quelli invece che sono già stati pienamente raggiunti.

La rubrica valutativa punta al raggiungimento delle competenze specifiche per l'attività che si intende valutare. Pellerey affermava che la competenza è l'insieme strutturato di conoscenze, capacità e atteggiamenti necessari per l'efficace svolgimento di un compito. Fa riferimento alla capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche nelle diverse situazioni personali e/o professionali.

Sulla base di quanto affermato, la rubrica valutativa è composta dunque da competenze e si può riferire sia all'apprendimento che all'insegnamento. Andando ad analizzare i due punti di vista, per quanto riguarda l'apprendimento, Gilbert Paquette (Maccario, 2006) propone una tassonomia delle capacità implicite nell'esercizio di una competenza organizzata intorno a 4 ambiti:

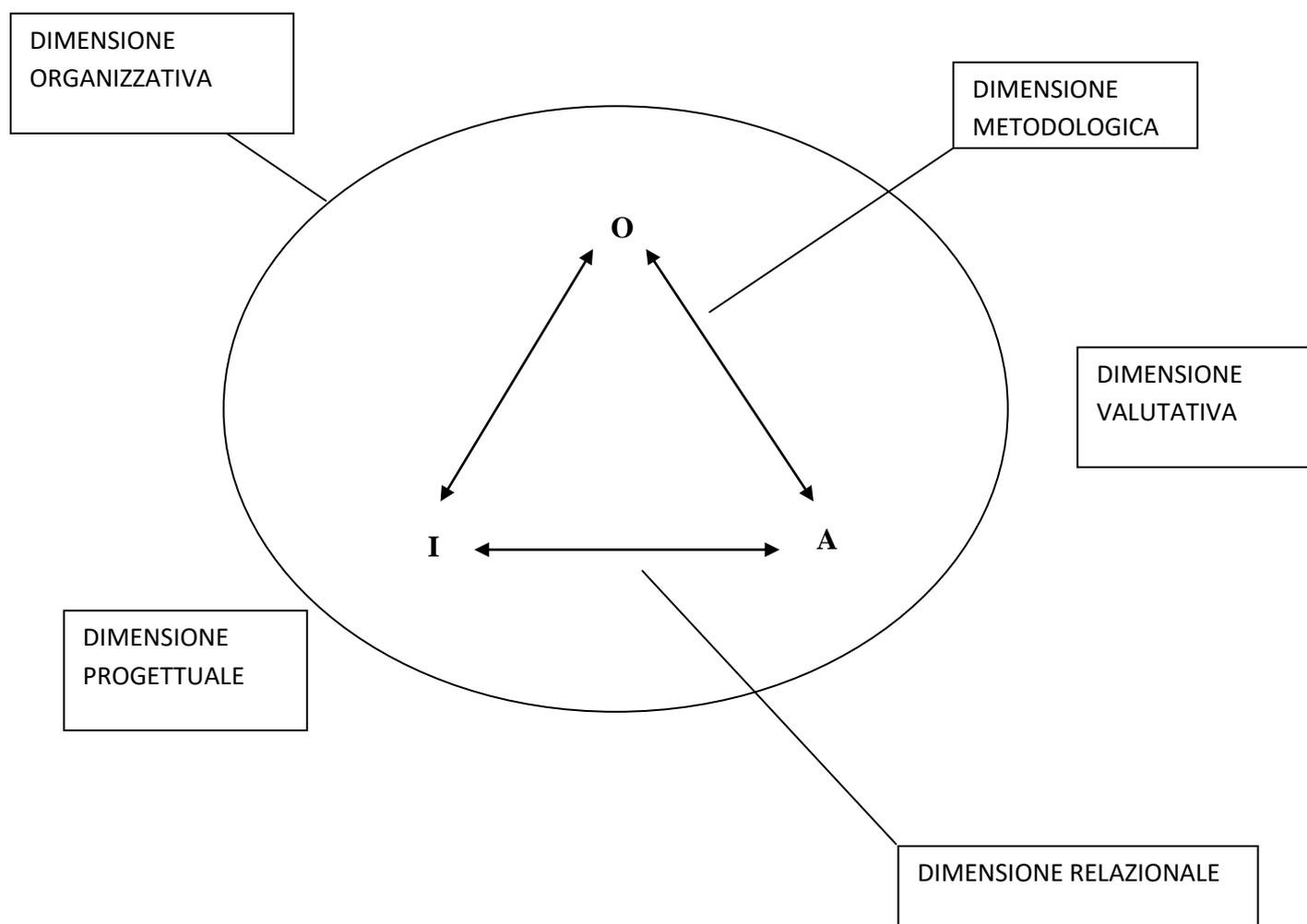
1. RICEVERE: ambito incentrato sul prestare attenzione e il memorizzare;
2. RIPRODURRE: pone in evidenza l'uso di schemi procedurali;
3. PRODURRE: comprende l'analisi, l'adattamento e la sintesi;
4. AUTOGESTIRSI: prevede l'analisi critica, l'autovalutazione e l'autocontrollo.

Nel soggetto che apprende sono dunque presenti un insieme di componenti quali: le risorse (conoscenze e capacità), le strutture di interpretazione (la capacità di lettura di una situazione), le strutture d'azione (la capacità di azione in risposta ad un problema), le strutture di autoregolazione (la capacità di apprendimento dell'esperienza).

Dal punto di vista dell'insegnamento invece, Parmentier e Paquay mettono a punto uno strumento di autovalutazione delle pratiche didattiche che va a comparare “ le attività messe in campo dal soggetto che apprende nell'esercizio di una competenza e le azioni di insegnamento che le promuovono ” (Castoldi, 2011, p. 112). Si guarda dunque alla valutazione del processo di insegnamento in una prospettiva di sviluppo delle competenze in rapporto alle progettazioni didattiche. Ponendo l'attenzione sulla qualità dell'azione didattica, le diverse dimensioni dell'azione di insegnamento sono:

1. Dimensione organizzativa: si occupa della gestione del setting formativo;
2. Dimensione progettuale: è il momento che precede l'azione d'insegnamento;
3. Dimensione metodologica: consiste nella mediazione didattica tra il soggetto in apprendimento e l'oggetto dell'apprendimento;
4. Dimensione valutativa: si occupa di verificare l'azione di insegnamento e i suoi risultati;
5. Dimensione relazionale: riguarda la relazione comunicativa tra docenti e allievi. (Castoldi, 2011)

MODELLO DI ANALISI DELL'INSEGNAMENTO (Castoldi, 2011)



Per la valutazione della mia attività di sperimentazione, mi sono servita di una rubrica valutativa incentrata sulla tematica affrontata. Ho realizzato una valutazione per ogni bambino della classe e raccolto i dati in percentuali su ogni singola competenza.

RUBRICA VALUTATIVA

(Antropologia media rif.: Denicolai-Monticone 2017)

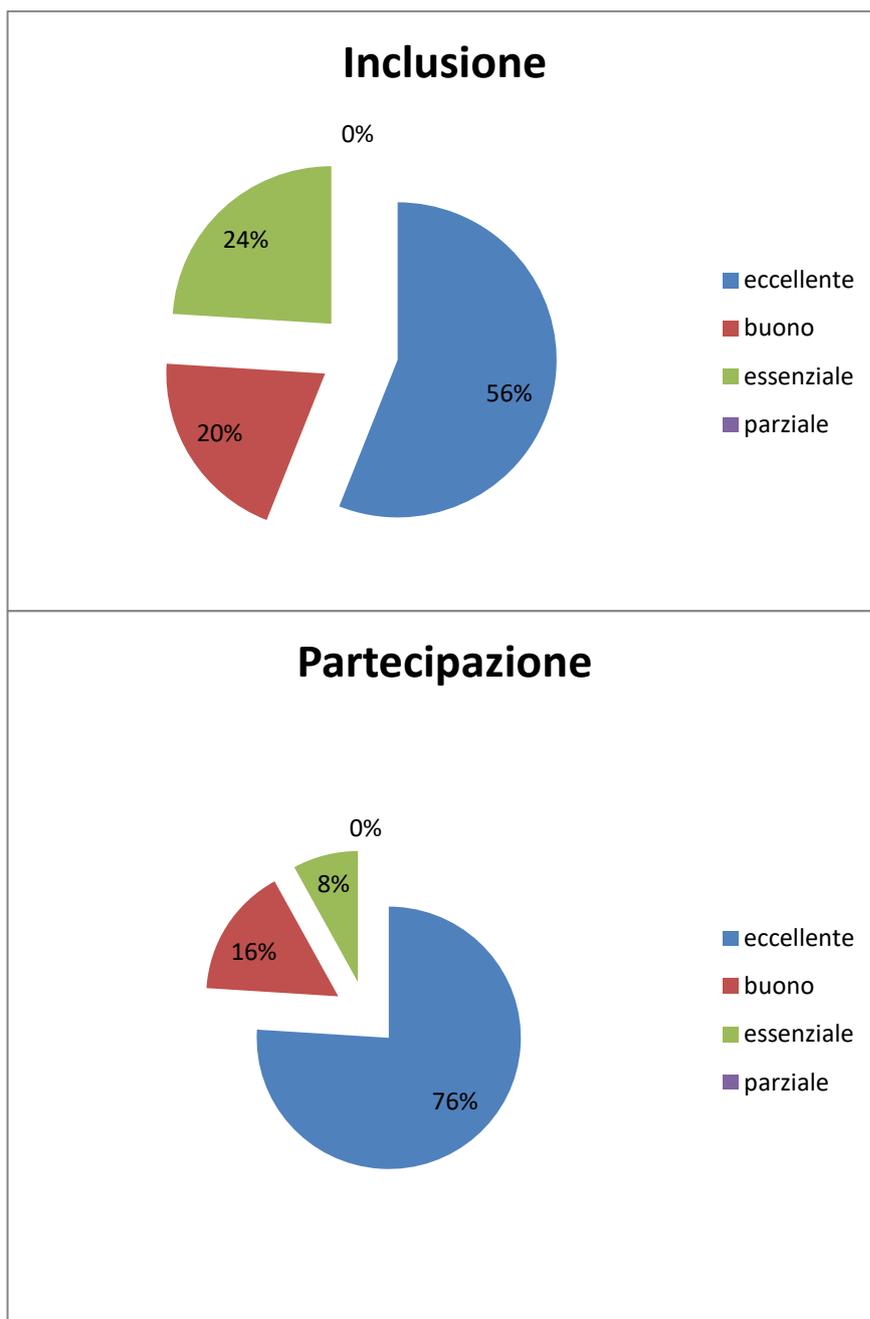
Atteggiamento positivo				
	Eccellente	Buono	Essenziale	Parziale
Partecipazione	L'alunno partecipa in modo attivo e propositivo alle attività.	L'alunno partecipa in modo attivo alle attività, e se spronato propone idee personali.	Se guidato dall'insegnante l'alunno partecipa alle attività.	L'alunno ha difficoltà a partecipare alle attività, anche se aiutato dall'insegnante.
Inclusione	L'alunno dimostra interesse ed impegno nell'inclusione dei compagni con Bes, in maniera autonoma.	L'alunno dimostra interesse nell'inclusione dei compagni con Bes.	L'alunno, se spronato, dimostra impegno nell'inclusione dei compagni con Bes.	L'alunno ha difficoltà ad includere i compagni con Bes anche se spronato dall'insegnante.
Interazione sociale				
	Eccellente	Buono	Essenziale	Parziale
Lavoro in gruppo	L'alunno dimostra di interagire positivamente con il gruppo, con spirito di iniziativa e autonomia.	L'alunno dimostra di interagire positivamente con il gruppo.	L'alunno, se spronato, interagisce con il gruppo.	L'alunno ha difficoltà ad interagire con il gruppo di lavoro, anche se spronato dall'insegnante.
Interazione con gli adulti	L'alunno dimostra di interagire positivamente con gli adulti, con spirito di iniziativa e autonomia.	L'alunno dimostra di interagire positivamente con gli adulti.	L'alunno, se spronato, interagisce con gli adulti.	L'alunno ha difficoltà ad interagire con gli adulti, anche se spronato dall'insegnante.
Auto-regolazione				
	Eccellente	Buono	Essenziale	Parziale
Rispetto dei tempi	L'alunno, autonomamente,	L'alunno rispetta i	L'alunno ha bisogno	Anche con l'aiuto dell'insegnante

	rispetta sempre i tempi assegnati per le varie attività.	tempi assegnati per le varie attività.	dell'aiuto o dell'esortazione dell'insegnante per rispettare i tempi assegnati per le varie attività.	l'alunno fatica a rispettare i tempi assegnati per le varie attività.
Rispetto delle regole	L'alunno, autonomamente, rispetta sempre le regole date nelle varie attività.	L'alunno rispetta i le regole date nelle varie attività.	L'alunno ha bisogno dell'aiuto o l'esortazione dell'insegnante per rispettare le regole delle varie attività.	Anche con l'aiuto dell'insegnante l'alunno fatica a rispettare le regole date nelle varie attività.
Rispetto del materiale	L'alunno, autonomamente, rispetta sempre il materiale impiegato nelle varie attività.	L'alunno rispetta il materiale impiegato nelle varie attività.	L'alunno ha bisogno del controllo dell'insegnante per il corretto utilizzo del materiale dato per le varie attività.	Anche con il controllo dell'insegnante l'alunno fatica ad utilizzare il materiale dato per le varie attività.
Produzione				
	Eccellente	Buono	Essenziale	Parziale
Capacità d'uso	L'alunno sa utilizzare stop-motion, in autonomia e con spirito di iniziativa.	L'alunno riesce utilizzare le stop-motion.	L'alunno riesce ad utilizzare stop-motion solo se guidato dall'insegnante.	Anche se guidato dall'insegnante l'alunno ha difficoltà ad utilizzare stop-motion.
Creatività	L'alunno ha idee creative, personali e innovative in merito alle attività.	L'alunno ha, talvolta, idee creative e personali in merito alle attività.	L'alunno, se spronato dall'insegnante espone le proprie idee personali in merito alle attività.	Anche se guidato dall'insegnante l'alunno non riesce ad esprimere idee in merito alle attività.
Impegno	L'alunno dimostra costante	L'alunno dimostra impegno e	L'alunno, se spronato, dimostra	Anche se spronato, l'alunno ha difficoltà a

	impegno ed entusiasmo nelle attività.	talvolta entusiasmo nelle attività.	impegno nelle attività.	dimostrare impegno nelle attività.
Comprensione				
	Eccellente	Buono	Essenziale	Parziale
Identificazione dello scopo comunicativo	L'alunno comprende autonomamente lo scopo comunicativo delle attività.	L'alunno comprende lo scopo comunicativo delle attività.	L'alunno, se guidato, comprende lo scopo comunicativo delle attività.	Anche se guidato, l'alunno fatica a comprendere lo scopo comunicativo delle attività.
Ricerca delle informazioni	L'alunno ricerca informazioni pertinenti alle attività in modo autonomo, consapevole e spontaneo.	L'alunno sa ricercare informazioni pertinenti alle attività.	L'alunno se guidato e spronato ricerca informazioni relative alle attività.	Anche se guidato e spronato l'alunno fatica a ricercare informazioni relative alle attività.
Analisi delle informazioni	L'alunno analizza le informazioni pertinenti alle attività in modo autonomo, consapevole e spontaneo.	L'alunno sa analizzare le informazioni pertinenti alle attività.	L'alunno se guidato e spronato analizza le informazioni relative alle attività.	Anche se guidato e spronato l'alunno fatica ad analizzare informazioni relative alle attività.

Per quanto riguarda la prima voce della rubrica valutativa, ovvero l'atteggiamento positivo, le competenze che l'insegnante si pone di raggiungere sono:

- La partecipazione;
- L'inclusione.

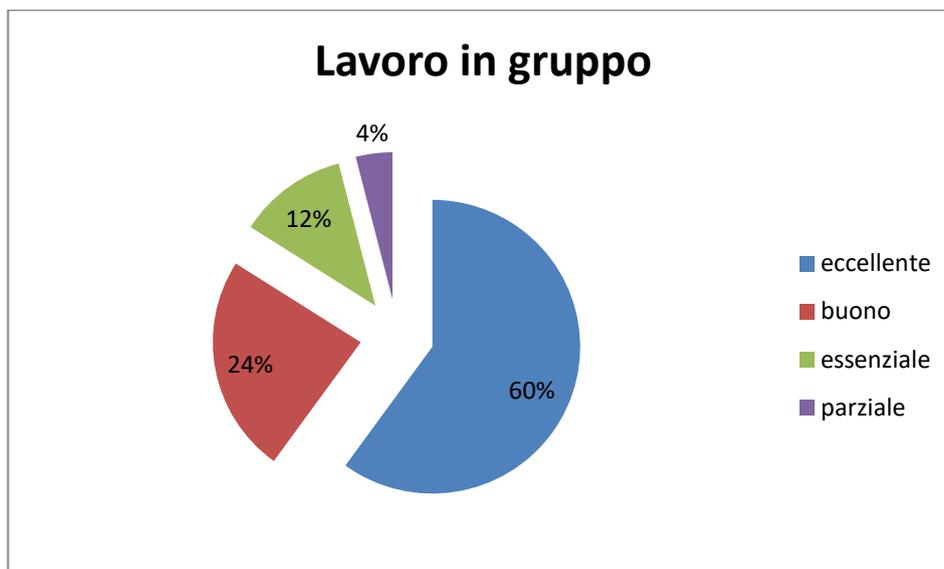


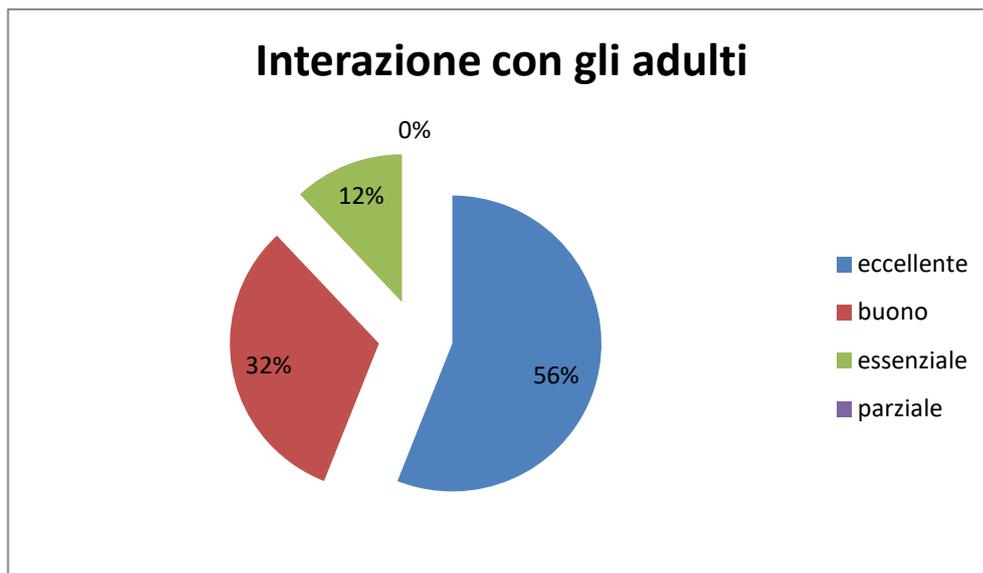
Da ciò che si può vedere nel grafico a torta rappresentato, le percentuali sono elevate nella votazione “eccellente” e “buona”, diminuiscono nella voce “essenziale” e sono assenti in quella “parziale”. Gli alunni che hanno collaborato alla sperimentazione hanno adottato un atteggiamento positivo nei confronti delle attività proposte, hanno partecipato in maniera attiva, proponendo talvolta idee e strategie d’azione differenti ed è stato possibile costruire alcune parti dell’attività insieme. Gli alunni più propositivi e maggiormente coinvolti sono stati in grado di coinvolgere anche coloro che

hanno manifestato maggiori difficoltà. È questo il caso degli alunni con bisogni educativi speciali che spesso proponevano idee interessanti ma solo su esplicita richiesta da parte della sottoscritta o dell'insegnante d'aula.

Per quanto riguarda l'interazione sociale sono state considerate le competenze incentrate sul lavoro svolto dagli studenti in termini di relazione con il resto della classe e con l'insegnante. Nello specifico riguardano:

- Il lavoro di gruppo;
- L'interazione con gli adulti.



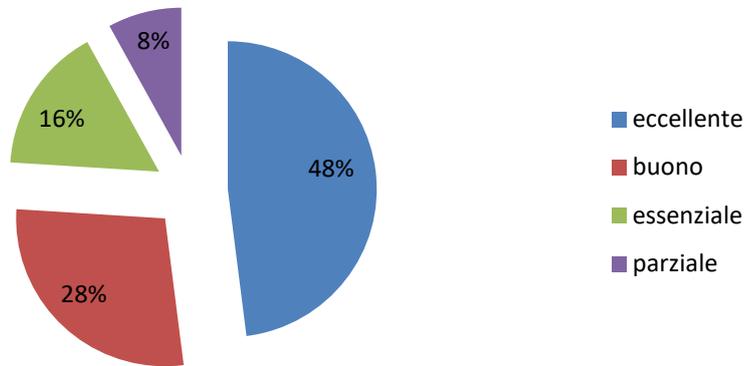


Per quanto riguarda la seconda voce della rubrica valutativa, incentrata sull'interazione sociale, si sono riscontrati risultati simili alla prima voce. L'attività proposta consisteva principalmente nella realizzazione di un elaborato costruito in collaborazione con il resto della classe e con l'insegnante, dunque il lavoro in gruppo era necessario che venisse svolto nella maniera più ottimale. Solo nel caso della competenza del "lavoro in gruppo" è stata riscontrata per il 4% la valutazione della parzialità. Questo è avvenuto in quanto la bambina affetta da D.O.P., a causa appunto del suo disturbo, non è stata in grado di collaborare con il resto della classe, nonostante abbia partecipato alla maggior parte delle attività proposte. Per quanto riguarda l'interazione con gli adulti, invece, le valutazioni sono state per lo più positive.

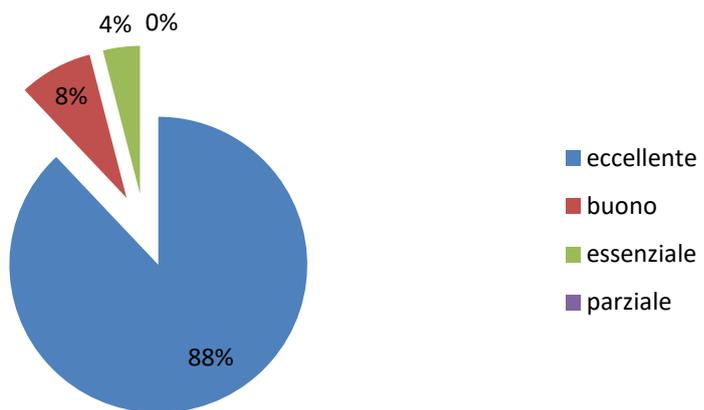
L'aspetto dell'autoregolazione punta a verificare il raggiungimento di competenze mirate al:

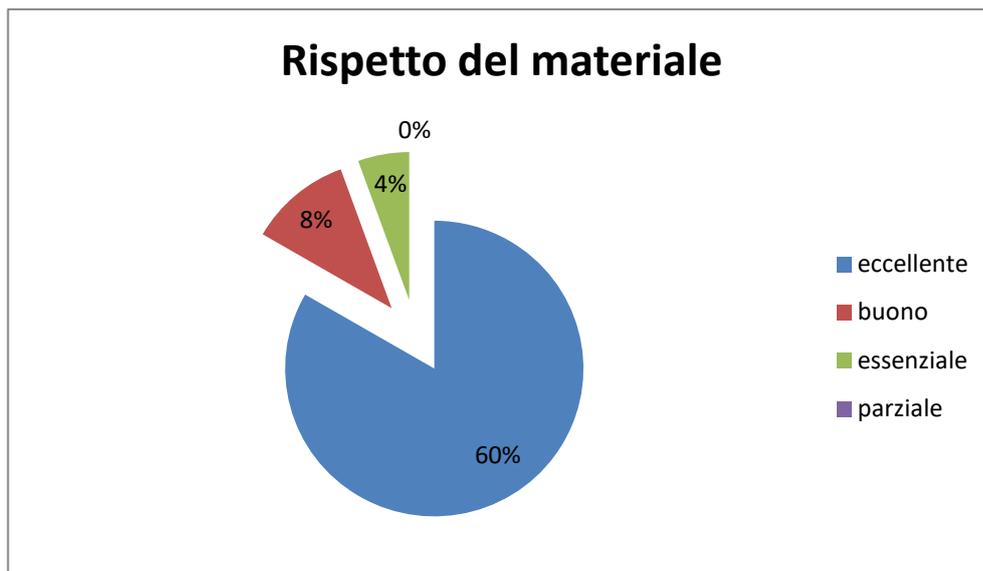
- Rispetto dei tempi;
- Rispetto delle regole;
- Rispetto del materiale.

Rispetto dei tempi



Rispetto delle regole

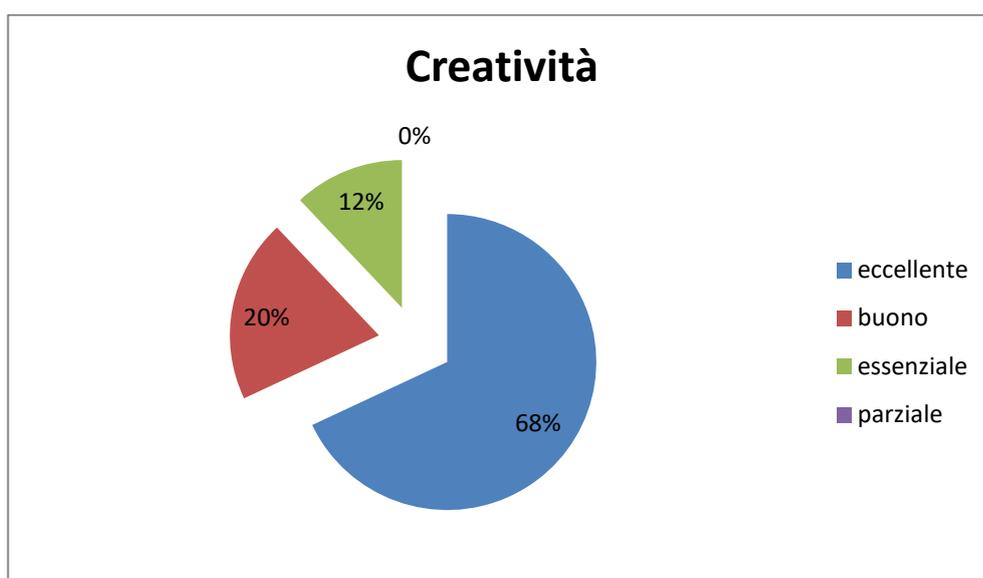
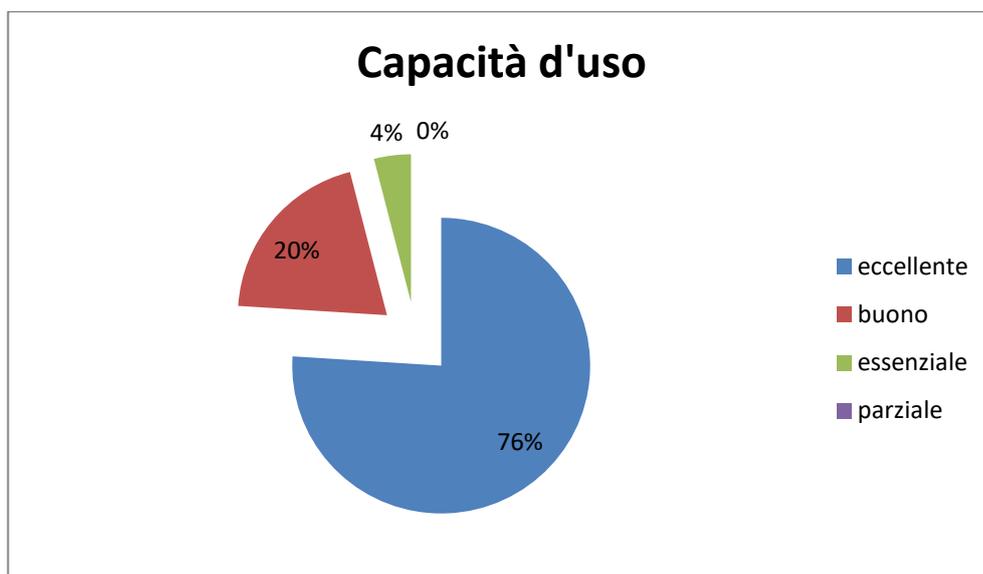


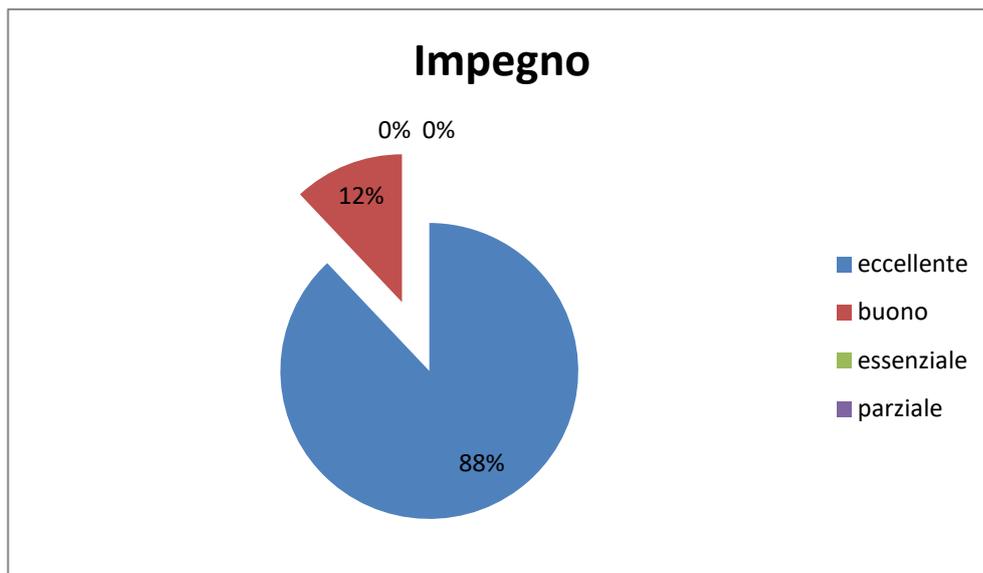


In questo caso le percentuali sono molto alte nella valutazione “eccellente”, tranne per quanto riguarda il rispetto dei tempi che vede una minor percentuale per l’eccellenza e una maggior percentuale per “buono” ed “essenziale”. I bambini che hanno partecipato all’attività hanno rispettato le regole che la sottoscritta aveva fornito loro e hanno avuto cura del materiale assegnato, ma non tutti sono stati in grado di rispettare i tempi. È capitato che per qualche attività fosse necessario metter loro pressione sullo scorrere del tempo. Questo è accaduto perché tanti di loro, per il desiderio di svolgere un lavoro quasi perfetto, hanno impiegato molto tempo nel curare i dettagli. Personalmente ritengo che sia importante rispettare le tempistiche, ma anche che sia fondamentale un buon svolgimento del lavoro, e se per farlo occorre qualche minuto in più rispetto a quanto previsto dalla tabella di marcia non è un errore così grande quanto potrebbe esserlo non avere nessuna cura del materiale fornito o delle regole.

La produzione comprende le competenze che mirano all'impegno e alle modalità di realizzazione dell'attività, in questo caso del video in stop-motion. Questa comprende:

- La capacità d'uso;
- La creatività;
- L'impegno.





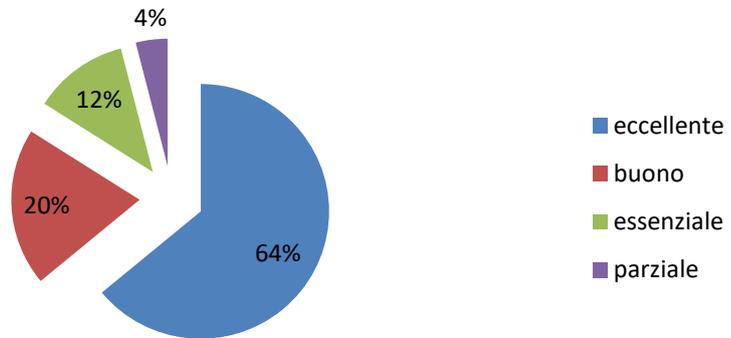
Per quanto riguarda la produzione, i bambini vi hanno messo molto impegno, questo perché l'attività proposta è stata apprezzata in quanto dava loro la possibilità di esprimere le proprie idee e il proprio pensiero e di usare la loro creatività. Hanno inoltre avuto la possibilità di imparare ad utilizzare uno strumento per creare video con una modalità diversa da quella classica. Sono inoltre rimasti piacevolmente stupiti quando hanno scoperto che l'applicazione utilizzata era scaricabile gratuitamente sul cellulare o sul tablet dei propri genitori.

La parte della comprensione include

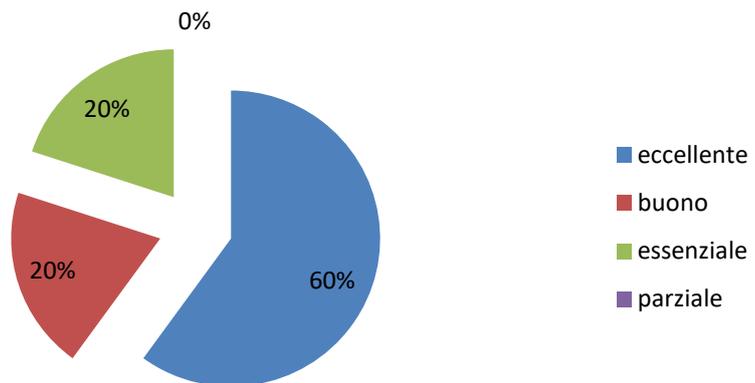
le competenze di:

- Identificazione dello scopo comunicativo;
- Ricerca delle informazioni;
- Analisi delle informazioni;

Identificazione dello scopo comunicativo



Ricerca delle informazioni





In questo caso, invece, lo scopo dell'attività non è stato ben compreso dalla totalità degli alunni. Questo aspetto non dipende solo dai diversi stili cognitivi dei bambini; ho infatti avuto modo di riscontrare in alunni che solitamente avevano più difficoltà a svolgere semplici compiti assegnati dei ragionamenti coerenti con lo scopo dell'attività stessa. Molti di loro, inoltre, appassionati dalla tematica in questione e dalla modalità in cui era stata affrontata, hanno di loro spontanea volontà ricercato informazioni a riguardo, analizzandole, anche se con l'aiuto dell'insegnante.

Un altro aspetto a mio avviso importante da prendere in considerazione, oltre a quello più tecnico e impostato della rubrica, è quello del riscontro lasciato dagli alunni durante la lezione di conclusione dell'attività. Come già spiegato nel terzo capitolo, durante le ultime due ore di lavoro insieme, è stato chiesto ai bambini di scrivere su un foglio cosa più li avesse colpiti, emozionati ed entusiasti del lavoro svolto e cosa al contrario non li aveva appassionati o non li aveva coinvolti emotivamente e cognitivamente. L'aspetto che ha attratto la maggior parte di loro è stato quello della realizzazione del racconto prima su carta e poi tramite video in stop – motion. Il fatto di essere stati loro stessi i creatori e i registi di un cortometraggio, li ha emozionati ed appassionati. L'aspetto che meno è

piaciuto è stato il racconto fatto dalla sottoscritta di una storia con protagonista una bambina disabile. Le loro reazioni sono state per lo più di dispiacere nei confronti di questa bambina, di conseguenza, hanno considerato questo momento come il meno coinvolgente di tutta l'attività. Anche i bambini che solitamente facevano più fatica a concentrarsi durante le lezioni, o a collaborare nei lavori di gruppo, hanno dato riscontro positivo e hanno partecipato cooperando con i compagni talvolta proponendo idee e soluzioni alternative interessanti.

Dai feedback positivi ricevuti da loro e dalle buone percentuali di eccellenze ottenute dalla rubrica valutativa, il lavoro svolto ha fornito indicazioni di efficacia dell'utilizzo di strumenti multimediali in classe, ed in questo caso in particolare della creazione di un video in stop-motion, per lo sviluppo di competenze e di un apprendimento costruttivo. Ciò che vorrei sottolineare è l'importanza della costanza in questo genere di attività. La classe in cui ho realizzato la mia progettazione, non era abituata a lavorare con queste modalità e ad utilizzare strumenti multimediali, di conseguenza, l'attenzione dei bambini è stata immediatamente catturata dalla scoperta di un metodo diverso da quello tradizionale utilizzato dalle loro insegnanti. Questo tipo di attività non deve essere un caso isolato. Ciò non vuol dire che sia necessario utilizzare il digital storytelling costantemente e in qualsiasi occasione, perché si rischia di abusarne e farne cattivo uso, ma significa che l'insegnante dovrebbe impegnarsi ad inserire questo strumento o altri simili nelle proprie lezioni e nel proprio metodo di insegnamento.

BIBLIOGRAFIA

Ackermann C. (2001). *Promo tin development during adolescence*. In p. Engelbrecht & L. Green. *Promoting learner development. Preventing and working with barriers to learning*. Pp.101-108. Pretoria, Van Schaik

Ardizzone P., Rivoltella P.C. (2008). *Media e tecnologie per la didattica*. Milano, vita e pensiero.

Bergamo R., Rigutti S., Schenetti R. (2007). *La comunicazione televisiva come sistema multimediale*, in For@re. Trento, Erickson.

Bruner J. (1993). *La mente a più dimensioni*. Roma-Bari, Laterza.

Bonaiuti G. (2009). *Didattica attiva con la LIM. Metodologie, strumenti e materiali per la Lavagna Interattiva Multimediale*. Trento, Erickson.

Bonaiuti G. (2010). *Didattica attiva con i video digitali. Metodi, tecnologie, strumenti per apprendere in classe e in rete*. Trento, Erickson.

Buckingham D. (2006). *Media education. Alfabetizzazione, apprendimento e cultura contemporanea* (trad. L. Di Nitto). Trento, Erickson.

Caine G., Caine R.N. (1994). *Making Connections: Teaching and the Human Brain*. Menlo Park (CA), Addison-Wesley.

Calvani A. (2007). *Tecnologia, scuola, processi cognitivi. Per una ecologia dell'apprendere*. Milano, FrancoAngeli s.r.l.

Castoldi M. (2011). *Progettare per competenze: percorsi e strumenti*. Roma, Carocci editore.

Cornoldi C., De Beni R. (1993). *Imparare a studiare 2- Strategie, stili cognitivi, meta cognizione e atteggiamenti nello studio*. Trento, Gruppo MT, Erickson.

Denicolai L., Parola A. (2017). *Scritture medialità. Riflessioni, rappresentazioni ed esperienze mediaeducative*. Milano, Mimesis edizioni.

Falcinelli F., Savelli S. (2006). *Media education nella scuola in Umbria*. Perugia, Morlacchi.

Gardner H. (2002). *Formae mentis. Saggio sulla pluralità delle intelligenze*. Milano, Feltrinelli.

Goleman D. (1996). *Intelligenza emotiva*. Milano, Rizzoli.

- Himanen P. (2001). *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*. Milano, Feltrinelli.
- Johnson D., Johnson R., Holubec E. (1996). *Apprendimento cooperativo in classe*. Trento, Erickson.
- Johnson M., Priebe K.A. (2007). *The art of stop animation*. Boston, Cengage Learning.
- Labar K. S., Ledoux J.E. (1999). *I meccanismi cerebrali dell'emozione e dell'apprendimento emotivo*, in *Frontiere della vita*, vol.III, a cura di E.Bizzi, P. Calissano, V.Volterra, Istituto dell'Enciclopedia Italiana. Roma, Treccani, pp. 215-29.
- Schwab K.(2016) “*The Fourth Industrial Revolution*”, Switzerland, World Economic Forum.
- Maccario D. (2006). *Insegnare per competenze*. Torino, SEI editrice.
- Mayer R. E., Simms V. K. (1994). *For Whom Is a Picture Worth a Thousand Words? Extensions of a Dual Coding Theory of Multimedia Learning*, in “*Journal of Educational Psychology*”, 86 (4), pp. 389-401.
- Mayer R. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge (UK), Cambridge University Press.
- McLuhan M. (1967). *Gli strumenti del comunicare*. Milano, Il Saggiatore.
- MIUR (2012). *Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione*. Disponibile su www.indicazioninazionali.it e <http://hubmiur.pubblica.istruzione.it>
- Morin E. (2001). *I sette saperi necessari all'educazione del futuro*. Milano, Raffaello Cortina Editore.
- Ong W.J. (1986). *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola* (trad. A Calanchi). Bologna, il Mulino.
- Petrucco C., De Rossi M. (2009). *Narrare con il digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni*. Roma, Carocci editore.
- Priebe K. A. (2011). *The advanced art of stop-motion animation*. Boston, Cengage Learning.
- Salmon C. (2008). *Storytelling. La fabbrica delle storie*. Roma, Fazi Editore.

Schank R. (1990). *Tell me a story: a new look at real and artificial memory*. New York, Charles Scribner's.

School Education Gateway. (2016). Europe's online platform for school education.

Vygotskij L. S. (1966). *Pensiero e linguaggio*. Firenze, Giunti-Barbera (ed.or.1956).

Wallace P. (2000). *La psicologia di internet*. Milano, Cortina.

RINGRAZIAMENTI

Al termine del mio percorso universitario sento di dover fare dei ringraziamenti alle persone che mi hanno supportata in questi cinque anni non sempre facili.

Ringrazio il mio relatore, il Professor Denicolai per avermi trasmesso il grande interesse per la pratica della stop.motion durante il laboratorio del quarto anno e per aver seguito con cura e massima disponibilità la stesura della mia tesi.

Ringrazio le mie tutor di tirocinio, le quali con la loro esperienza e la loro preparazione, sono state per me un esempio da seguire.

Ringrazio la mia famiglia che mi ha accompagnata, tenendomi la mano sempre, sia nei momenti di gioia e di successo, che nei momenti di sconforto e di sconfitta, donandomi la forza necessaria per riprovarci ancora.

Ringrazio le mie “compagne di banco”, le mie “compagne di studio” e le mie “compagne di percorso”, con le quali ci siamo sostenute a vicenda, ci siamo scambiate appunti dalla scrittura indecifrabile, abbiamo affrontato decine di esami, di ore di lezione, di laboratori, di emozioni, abbiamo festeggiato insieme i nostri successi e condiviso gli insuccessi, con la certezza di poter contare sempre l’una sull’altra.

Ringrazio i miei amici che con una parola di conforto e una di orgoglio mi sono sempre stati accanto, anche quando il percorso diventava buio e tortuoso.

E l’ultimo ringraziamento va ai bambini delle scuole dell’infanzia e della primaria che ho incontrato nei miei quattro anni di tirocinio. Grazie per aver confermato, con i vostri sorrisi, le vostre curiosità e la vostra ingenuità la scelta che cinque anni fa feci per il mio futuro.

