

PER NON PERDERSI NEL BOSCO: MEDIA EDUCATION E INCLUSIONE

PERCORSO DI SCRITTURA CREATIVA IN OTTICA
INCLUSIVA ATTRAVERSO LA MEDIA EDUCATION

Liboria Pantaleo

ABSTRACT:

Il progetto nasce da tre esigenze di fondo: rendere gli alunni protagonisti attivi e consapevoli nella comunicazione mediale, stimolare l'acquisizione e l'uso di competenze riferite alla scrittura creativa, agire in ottica cooperativa e inclusiva per il numero di alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES) e con difficoltà di apprendimento presenti nella classe. Per essi è stato necessario creare un contesto significativo che tenesse conto delle loro capacità potenziali, dello sviluppo delle stesse e dell'approccio alla conoscenza attraverso linguaggi diversi.

Parole chiave:

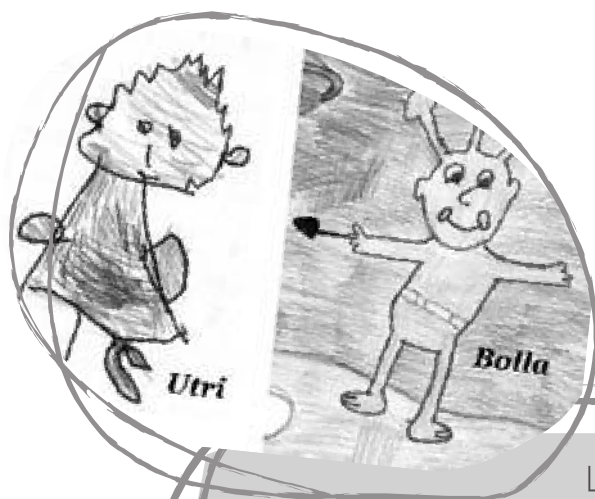
inclusione, scrittura creativa, *cooperative learning*, ipertestualità

The project stems from three basic needs: to make students conscious and active protagonists in media communication, to stimulate the acquisition and the use of creative writing skills, to work, adopting a cooperative and inclusive vision, with the pupils with Special Educational Needs and learning difficulties of the class. For them in particular, it was necessary to create a meaningful context that would take into account their potential capacity and its development, as well as a general approach to knowledge reached through different languages.

Keywords:

inclusion, creative writing, *cooperative learning*, hypertextuality

Liboria Pantaleo
lidia.pantaleo@gmail.com
www.maestralidia.org – <http://boxmaestralidia.altervista.org>



LUOGO: Scuola primaria «Arcobaleno» – Padova

UTENTI: sedici alunni di 7-8 anni di classe

seconda primaria

DURATA PROGETTO: 40 ore circa

MATERIALI E TECNOLOGIE: computer, LIM, microfoni, cuffie audio, scanner, fotocamera e registratore audio digitale, disegni, marionette, software open source e free, musica podsafes

PRODOTTI REALIZZATI: ipermedia

PREMESSA

Quando un bambino va a scuola, è come se fosse portato nel bosco. Ci sono bambini che, addentrandosi in esso, usano sassolini per segnare la strada, altri briciole di pane secco che le formiche presto cancellano. Questi ultimi si perdono in esso e non ritrovano la via di casa (Canevaro. 1976).

Il nostro bosco è la classe Giardino (alias 4A), non abbiamo sassolini o briciole ma tanta voglia di crescere insieme condividendo ricchezze e difficoltà: per alcuni sono l'accento o la divisione, per altri la sindrome Down, le problematiche neuropsichiatriche accompagnate da disprassia e ritardo mentale, le difficoltà di apprendimento o sociali, il ritardo linguistico.

Ci guida un imperativo: lavorare ogni giorno nell'ottica della *speciale normalità* (Ianes, 2006).

La Media Education è stata per noi una compagna di viaggio preziosa. Ha permesso di sperimentare più linguaggi e di produrre testi in cui poter coniugare l'esigenza curricolare della scrittura con quella educativa dello scrivere con e per i media in modo sempre più consapevole e critico. Il prodotto della composizione è divenuto mezzo di comunicazione con un significato negoziato tra bambini autori-lettori, testo stesso e medium usato.

IL PROGETTO

Finalità e obiettivi formativi e didattici

Mirando all'acquisizione di abilità e competenze estese e metacognitive:

- produrre testi scritti creativi funzionali alle esigenze comunicative *con e per* media;
- imparare ad apprendere insieme agli altri nel rispetto delle potenzialità di ciascuno;
- esplorare, interagire e costruire consapevolmente prodotti mediali;
- creare le condizioni e avviare l'alunno ad aver consapevolezza del suo poter essere fruitore-produttore attivo nel processo di comunicazione mediale;
- utilizzare più medium per gestire e fare comunicazione.

Finalità e obiettivi inclusivi

- Stimolare le varie intelligenze;
- diversificare, espandere e amplificare le modalità didattiche;

- fondare i percorsi sulle abilità potenziali degli alunni con BES;¹
- interagire con media richiedenti competenze tecnologiche minime;
- personalizzare la forma del prodotto mediale destinato ai bambini con BES;
- potenziare abilità e motivazione sfruttando il canale ludico;
- stimolare la partecipazione attiva del soggetto con BES e la condivisione tra le figure che operano con lui;
- integrare le competenze tecnologiche con quelle fabulatorie e manipolative;
- favorire l'apprendimento senza errori.

Aspetti didattici e tecnologici

A livello progettuale ho legato le scelte metodologiche all'uso di determinati media al fine di uscire dalla logica del *one to one* e di centrare l'azione educativa sul singolo alunno in un contesto apprenditivo attivo e cooperativo, su compiti scindibili in unità semplici, sul progettare per competenze, sulla revisione in itinere e sul proporre situazioni realistiche e sfidanti.

Ho scelto il modello cooperativo del *Complex Instruction* (Cohen, 1997) che, per via delle sue caratteristiche,² ben si coniuga alle esigenze di un percorso di Media Education inclusiva.

I media sono stati scelti in base alla possibilità di un loro uso autonomo e i software il grado di usabilità e di realizzazione di prodotti mantenendo alto il livello di ludicità. La scelta è ricaduta su software *free friendly* come Jclik, Audacity, Photostory: i primi due per creare LO³

¹ BES è la sigla per Bisogni Educativi Speciali.

² Questo modello prevede: strutturazione di compiti complessi che implicano l'uso di più abilità; assunzione di responsabilità di ogni membro del gruppo nei confronti degli altri; disposizione all'aiuto reciproco; abilità cognitive e sociali; interdipendenza positiva; scelta di norme da imparare e rispettare e di abilità specifiche su cui lavorare; caratterizzazione del compito legata a complessità, differenziazione, integrabilità e attivazione di abilità multiple; assunzione e rotazione dei vari ruoli previsti.

³ *Learning Object*, inteso non come unità di istruzione per l'*e-learning*, risorsa di apprendimento autoconsistente riutilizzabile in contesti diversi, ma fortemente situato come oggetto didattico multimediale creato per e in un preciso contesto tenendo conto delle peculiarità e delle necessità cognitive e motivazionali di un profilo non standard di alunno (Marconato, 2009).

interattivi, divertenti e plastici rispetto agli stili cognitivi degli alunni, il terzo per la semplicità d'uso.

Ho proposto il tutto con gradualità rispetto a modi d'uso, gradevolezza dell'interfaccia e capacità di co-costruzione insita. Il mio *scaffolding* iniziale ha presto lasciato il posto al *peer-to-peer* e uno degli alunni con BES con una grande passione per le tecnologie ha fatto da tutor a molti compagni.



Procedura e metodo

Il progetto è stato avviato con l'uso di due *Learning Object* (LO) che ho creato con Jclie: uno ispirato a *I Tre porcellini*, l'altro a *In una notte di temporale* di Y. Kimura. I LO servivano a stimolare il processo di scrittura e/o ri-scrittura attraverso la ludicità e a sostenere la comprensione della struttura testuale della fiaba.

Ho prestato molta attenzione ad audio e grafica usando la mia voce per connotare emotivamente il prodotto e realizzando immagini essenziali nelle linee e forme per non sovraccaricare percettivamente i bambini con BES.

In entrambi i LO i bambini hanno ascoltato e giocato con le storie per scoprirne le caratteristiche testuali. In fase di *debriefing* hanno avuto modo di riflettere insieme su: caratterizzazione dei personaggi, comportamenti e loro reazioni emotive e di riscrivere finali o continuare le storie.

Nel caso del primo LO, creati tre gruppi cooperativi, sono stati ideati tre nuovi finali che attraverso la LIM sono stati linkati al testo originale per comporre un piccolo libro game digitale.

Nel secondo⁴ ho usato, tra le altre, immagini tratte dal film di animazione *Nemiciamici. Le avventure di Gav e Mei* di S. Gisaburo, per invogliare i bambini a volerne prendere visione. Non a tutti loro però è piaciuto il nuovo finale così abbiamo fatto il gioco *Cosa sarebbe successo se...*

Sono fiorite nuove ipotesi anche da parte dei bambini BES che, per la difficoltà di linguaggio di uno di loro,⁵ hanno potuto usare delle

⁴ Per il download di questo LO seguire il link indicato in sitografia.

⁵ Il bambino in questione è portatore di Sindrome di Down e presenta grosse difficoltà nella produzione e nella fluency verbale.

marionette per esprimersi al meglio. Una scelta che ha fatto proliferare dialoghi e dettagli o creare vere riscritture. Inoltre, per le caratteristiche dell'altro alunno BES⁶ si è sviluppata una simpatica «intervista impossibile» al lupo con tanto di microfono.

Tutto è stato documentato digitalmente dagli stessi bambini (audio e foto) e conservato nello «Scrigno delle idee» per un uso futuro.

IL PRODOTTO

Da un *circle time* sul significato di *diverso* il gruppo è arrivato all'invenzione di due personaggi, protagonisti di una nuova storia: un bambino terrestre e uno extraterrestre. Ciascun alunno si è impegnato nell'ideazione del proprio personaggio e lo ha *raccontato* al gruppo che ha scelto i più interessanti.

A partire dal binomio fantastico individuato, il gruppo ha sviluppato le piste narrative, condividendole alla LIM, il cui uso ha permesso di tener traccia dell'intervento di tutti e di registrarne l'interazione verbale e a schermo.

Conclusasi questa fase, i bambini hanno creato alla LIM dei post-it virtuali, per trascrivere velocemente le idee, e hanno definito alcuni ruoli, come quello dei «lettori trasportatori» che dovevano leggere i vari post e spostarli nella pagina in base a quanto veniva deciso insieme. Quest'incarico è stato affidato dal gruppo stesso ai compagni con BES che hanno avuto così modo di fruire di uno strumento di facilitazione procedurale e di verbalizzazione in un forte contesto immersivo.⁷

Si è proceduto poi a definire la storia, scannerizzare i disegni e registrare digitalmente le varie parti.

Per strutturare il tutto, ho diviso la classe in gruppi cooperativi in cerca di una soluzione. Ben presto i bambini si sono resi conto che dalle *idee normali* (il testo su carta) i file audio venivano «estromessi» e che

⁶ Quest'alunno ha una ottima capacità di linguaggio e di fabulazione, ma non sempre riesce a mantenere separato il mondo della fantasia da quello reale o, come in questo caso, da quello drammatizzato, finendo con l'interagire con l'oggetto fantastico come fosse un personaggio reale.

⁷ Le esperienze condotte finora mi spingono a poter affermare che, per le sue stesse dimensioni, la LIM ha l'effetto di catturare fisicamente i bambini che hanno difficoltà di tipo visivo e motorio-prassico.

vedere tutto diventava complicato.⁸ È nata così da loro stessi l'idea di creare qualcosa al computer.

Ho accolto la loro proposta e, per non aggravare i bambini di ulteriori conoscenze tecniche e di fasi di progettazione cognitivamente impegnative, specie quelli con BES, ho proposto la realizzazione di un video-racconto con Photostory. A questo punto hanno realizzato lo *storybord*, caricato i file audio e le immagini già in possesso, scelto le musiche per la colonna sonora e montato il tutto in modo condiviso grazie alla LIM.⁹

È stato importante monitorare costantemente le attività per capire se quelle proposte andassero nella giusta direzione; per verificare che l'uso dei media non assumesse connotazioni di svago; per analizzare la reale usabilità dei media scelti; per misurare la qualità dei LO realizzati in funzione degli scopi prefissi; per osservare il coinvolgimento degli alunni BES nel processo e l'integrazione della Media Education nella didattica della scrittura.

La complessità del progetto e la necessità di far lavorare i bambini mantenendo una immagine positiva di sé, capace di prendere atto delle difficoltà in modo non frustrante, mi hanno condotto alla valutazione formativa.

Ho stabilito all'inizio i parametri base creando griglie-guida per l'osservazione *in itinere* e per il *debriefing*, questionari e rubriche autovalutative riferite al processo e ai prodotti,¹⁰ una simbologia concordata e condivisa per l'auto-eterovalutazione tra gruppi.¹¹ Ciò ha permesso, ai bambini, di mantenere, e in alcuni casi di sviluppare, una immagine positiva di sé ma realistica, alta motivazione, fiducia e rispetto verso gli altri compagni sperimentando la ricchezza e la diversità di ciascuno; a me, di tenere sotto controllo l'intero processo apportando le eventuali modifiche in corso d'opera.

⁸ I bambini, anche se inconsapevolmente, si erano resi conto di quanto la linearità tipica della scrittura o del documento scritto potesse costringere la poliedricità del pensiero.

⁹ Il prodotto realizzato e il resoconto del percorso di ideazione con i materiali testuali e grafici creati dai bambini sono disponibili sul web agli indirizzi indicati in sitografia.

¹⁰ I materiali creati per la verifica sono disponibili in download all'indirizzo indicato in sitografia.

¹¹ La simbologia concordata e preparata su cartoncini prestampati e distribuiti a tutti gli alunni: 0_0 (Siete dei campioni!), °° (Bravi), o_0 (Però? Interessante!); «o» (Andrà meglio la prossima volta, siamo qui per imparare!).

CONCLUSIONI

Le scelte metodologiche operate hanno permesso ai bambini di imparare a far uso dei media per svolgere compiti complessi all'insegna della cooperazione e della co-costruzione.

Dal punto di vista media-educativo è stato possibile attivare processi di cooperazione, di relazioni, *dare* tempi e modi che nel paradigma lineare usuale sarebbero rimasti impliciti e che hanno permesso di comprendere meglio l'utilizzo dei vari codici mediali e di sperimentare la scrittura *attraversando un bosco sconosciuto*.

Questa esperienza mi ha fatto capire che i rischi di sovraccarico cognitivo, paventati per l'eccessiva compresenza di stimoli e linguaggi mediali, possono essere superati se l'approccio a essi è supportato da capacità cognitive, affettive e metacognitive. Questo si è tradotto didatticamente in una buona familiarizzazione con i media e i loro codici di base, con il far rivestire al bambino un ruolo attivo e rendendolo consapevole del processo creativo.

La Media Education ha permesso di organizzare e diffondere contenuti, ma soprattutto di supportare la conversazione, il confronto, la dialogicità tipica della conoscenza e dell'apprendimento nonché lo svolgimento di attività concrete che hanno coinvolto ogni singolo alunno. Il lavoro ha stimolato anche un cambiamento a livello metacognitivo: i bambini si sono sempre chiesti come *fare a far capire* e vedere meglio le cose che raccontavano *attraverso le macchine*.

Alla luce delle attività sperimentate, posso affermare che la ME non è uso di mezzi e che l'inclusione non si costruisce senza «farla giocare» ai bambini sul campo con l'assunzione di ruoli, con il giusto risalto alle abilità di ciascuno. Ognuno, con le sue possibilità, può fornire quel sassolino, quella briciolina che aiuta il singolo a non perdersi nel bosco.

Questa esperienza dimostra, inoltre, quanto sia possibile tradurre in ambito didattico ciò che è previsto dalla Convenzione ONU (2007) sui diritti delle persone con disabilità (artt. 7; 9; 24).

Le competenze didattiche richieste nelle nostre classi sono sempre più eterogenee e devono spingere a *ideare e far evolvere dispositivi di differenziazione* (Perrenoud, 2002), in una prospettiva inclusiva dove la classe stessa è elemento fondante per lo sviluppo degli apprendimenti *di tutti e di ciascuno*.

BIBLIOGRAFIA

- Canevaro A. (1976), *I bambini che si perdono nel bosco. Identità e linguaggi nell'infanzia*, Scandicci (Fi), La Nuova Italia.
- Cohen G.E. (1997), *Organizzare i gruppi cooperativi. Ruoli, funzioni, attività*, Trento, Erickson.
- Ianes D. (2006), *La speciale normalità*, Trento, Erickson.
- Kimura Y. (1998), *In una notte di temporale*, Milano, Salani.
- Perrenoud P. (2002), *Dieci nuove competenze per insegnare. Invito al viaggio*, Roma, Anicia.

MATERIALI DIGITALI

- LO «In una notte di temporale» in download all'indirizzo: http://boxmaestralidia.altervista.org/progetto_notte_di_temporale.zip
- Documentazione del percorso di ideazione disponibile su: <http://www.slideshare.net/maestralidia/utri-e-mitru>
- Video-racconto «Utri e Mitru» disponibile su: <http://www.youtube.com/watch?v=HaEQKexVjKs>
- Allegati per la verifica in download all'indirizzo: http://boxmaestralidia.altervista.org/allegati_mediaeducation_e_inclusione.pdf