

## **SCHEDA ATTIVITÀ: STORIE ANIMATE: LA TECNOLOGIA COME STRUMENTO DI NARRAZIONE**

**A cura di:** Cooperativa Sociale Ripari

### **Obiettivo**

- Stimolare la capacità di storytelling dei ragazzi e delle ragazze applicando le conoscenze teoriche apprese in classe (generi letterari, struttura del racconto, caratteristiche dell'ambientazione ecc...) alla creazione di una storia.
- Migliorare la capacità di lavorare in gruppo mediante attività che possano coinvolgere i ragazzi e le ragazze sulla costruzione di una storia.
- Favorire un utilizzo costruttivo della tecnologia e degli strumenti digitali.

### **Attività in semplici passi**

- A. ATTIVITÀ INTRODUTTIVA:** l'attività prende avvio con la creazione dei gruppi che dovranno lavorare insieme sulla creazione della storia. Ogni gruppo dedica qualche minuto ad un rapido brainstorming nel quale capire quali saranno i temi della narrazione, i personaggi e l'ambientazione. Viene scritto il racconto con annotati i momenti in cui inserire il movimento dei personaggi e i dettagli sonori.
- B. ATTIVITÀ CENTRALE:** l'attività principale è l'utilizzo delle tecnologie applicate al racconto. I ragazzi e le ragazze sperimentano l'utilizzo di programmi pc volti alla creazione di personaggi costruiti con dei mattoncini in plastica che, mediante alcuni comandi, si muovono e cambiano direzione nello spazio. Si possono utilizzare kit di robotica come ad esempio i [Lego Kit Education](#), attraverso cui si creano i personaggi e li si animano, montando i mattoncini e dandogli dei comandi.
- C. ATTIVITÀ CENTRALE:** una volta creata la struttura del racconto vengono inseriti anche i suoni per connotarne le diverse scene, creati attraverso l'utilizzo di un programma informatico. Si può utilizzare ad esempio [Scratch](#), con il quale è possibile creare circuiti, suoni ed effetti luminosi, dando voce ai personaggi e creando un percorso nello spazio.
- D. ATTIVITÀ CENTRALE:** terminata la parte relativa alla tecnologia, una parte del gruppo si dedica alla creazione della scenografia. Mediante l'utilizzo di pennarelli, pastelli, tempere e cartoni viene creato lo spazio fisico in cui la storia si svilupperà.
- E. CONCLUSIONE:** il gruppo è chiamato a presentare la storia davanti a tutti i compagni e le compagne e mostrare il lavoro concluso. Segue breve ripresa di obiettivi e modalità di lavoro da parte degli educatori e educatrici.

### **Suggerimenti per i docenti e i formatori**

- Questo laboratorio potrebbe essere pensato su una tematica in particolare su cui si desidera far ragionare i ragazzi e le ragazze (esempio diritti, identità e stereotipi, diversità...) in modo da facilitare l'espressione e consapevolezza su argomenti specifici.
- Il laboratorio potrebbe essere inserito in un percorso più ampio relativo all'informatica, anche in collaborazione con alcune realtà della città che possano fornire supporto tecnico in caso di necessità.
- Il laboratorio potrebbe essere inserito in una cornice di "peer education" dove i ragazzi e le ragazze più grandi (ad esempio della scuola secondaria di I grado) aiutano e spronano i bambini e le bambine più piccoli (scuola primaria) nella creazione della storia supportando la parte informatica e relazionale, sempre sotto supervisione degli educatori di riferimento.

**Tempo:** 2 ore

**Materiale:** pc, cartelloni, pastelli, pennarelli, mattoncini di plastica per costruzioni.