

BENESSERE SCOLASTICO E PARTECIPAZIONE

L'esperienza dei prodotti comunicativi

Fuoriclasse



Autori: Carlotta Bellomi, Camilla Bianchi, Alberto Di Monte, Gabriella Grassi, Elisa Rocco Si ringraziano: Stefano Franco, Alessandro Menduni, Francesca Tacchia Rispetto di genere Per Save the Children, da sempre, il rispetto di genere rappresenta una priorità fondamentale, e, in tutte le nostre attività, poniamo la massima attenzione al rispetto dei diritti delle bambine. Nel presente documento, per semplificazione e sintesi, utilizziamo il termine generico "bambini" come falso neutro e cioè come riferimento sia a bambine che bambini. Tale termine, sempre ai fini della semplificazione del linguaggio, ricomprende

Save the Children

anche la fascia d'età dei ragazzi fino ai 18 anni inclusi.

SAVE THE CHILDREN ITALIA ONLUS

BENESSERE SCOLASTICO E PARTECIPAZIONE

L'esperienza dei prodotti comunicativi

Fuoriclasse



INDICE

CAPITOLO 1

FΙ	JORICI A	ASSE	CONTR	ROIA	DISPERS	IONE	SCOL	ASTICA
		\JJ_		\sim L $^{\prime}$				

1.1	Il programma Fuoriclasse	p. 4
1.2	Benessere scolastico e partecipazione	p. 5
1.3	I laboratori motivazionali	р. 6

CAPITOLO 2

PRODOTTI DI COMUNICAZIONE FUORICLASSE: UN'OPPORTUNITÀ DI PARTECIPAZIONE A SCUOLA

2.1	Finalità dei prodotti comunicativi	p. 8
2.2	Gli eventi di peer education	p. 9

CAPITOLO 3

COME NASCONO I PRODOTTI COMUNICATIVI

3.1	Progettazione educativa	p. 11
3.2	I prodotti comunicativi nella scuola primaria	p. 12
3.2.1	Il Kamishibai	p. 12
3.2.2	Piccolo vademecum per insegnanti	p. 13
3.3	I prodotti comunicativi nella scuola secondaria	p. 15
3.3.1	StoryMap	p. 15
3.3.2	Piccolo vademecum per insegnanti	p. 17
3.3.3	StoruMap tutorial	p. 19

APPENDICE

Prodotti comunicativi realizzati dalle scuole	p. 21
Materiali utili per i docenti	p. 22



CAPITOLO 1

FUORICLASSE CONTRO LA DISPERSIONE SCOLASTICA

1.1 Il programma Fuoriclasse

Ritardi, ripetenze, assenze, frequenze irregolari, qualità scadente degli esiti, fino all'abbandono vero e proprio. Questo fenomeno viene indicato con il termine dispersione scolastica e rappresenta il sintomo di un disagio sociale connesso al contesto scolastico, culturale, economico, familiare, che spesso presenta condizioni di rischio, emarginazione e devianza. Non a caso, la Strategia Europa 2020 ha posto, tra gli obiettivi de raggiungere nel campo dell'istruzione, la riduzione al di sotto del 10% della quota di abbandoni scolastici/formativi precoci.

Dal 2011, Save the Children è impegnata nell'analisi del fenomeno e nella definizione di un intervento efficace nel contrasto della dispersione scolastica, costruito in collaborazione con le scuole. Il programma, denominato Fuoriclasse, è un intervento integrato rivolto a studenti, docenti e famiglie. Interviene con attività a supporto della motivazione allo studio e dell'apprendimento, al fine di garantire la piena attuazione del diritto all'istruzione, come sancito nella Convenzione Onu sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza. Fuoriclasse agisce in maniera preventiva con interventi educativi sia in ambito scolastico che extrascolastico. Nello specifico, viene proposto alle classi IV e V delle primarie e II e III delle secondarie di I grado, al fine di accompagnare il passaggio da un ordine scolastico a quello successivo.

Attraverso i laboratori in classe e i campi scuola si promuove la motivazione, l'autostima e il benessere relazionale, tra pari e con gli adulti di riferimento. I consigli Fuoriclasse insistono invece sul protagonismo di bambini e adulti per rendere la scuola un contesto sempre più accogliente e stimolante. Per gli studenti con maggiori difficoltà rispetto alla didattica, è garantito un servizio continuativo di accompagnamento allo studio presso i centri educativi Fuoriclasse, caratterizzato da una forte co-progettazione con gli insegnanti di riferimento. I docenti e i genitori sono inoltre coinvolti in percorsi formativi, che mirano a rafforzare il dialogo scuola-famiglia ed a promuovere lo sviluppo di una comunità educante capace di contrastare la dispersione scolastica sui territori. Grazie alla collaborazione con la Fondazione Giovanni Agnelli, per la prima volta in Italia un programma complesso di contrasto alla dispersione scolastica è stato sottoposto ad una valutazione di impatto. I risultati raggiunti ci inducono a continuare questo percorso, insieme alle tante scuole che ci chiedono di poter beneficiare del programma. Per garantire uno sviluppo su scala della metodologia promossa da Fuoriclasse, (ad oggi attivo in tre quartieri periferici di Bari, Milano e Torino), dal 2016 abbiamo avviato anche Fuoriclasse in Movimento, ovvero la costituzione di una rete di scuole che a livello nazionale promuove il benessere scolastico attraverso il



protagonismo di studenti, docenti e famiglie. L'ambizione dell'intervento è di contribuire, partendo da un'esperienza concreta, al rinnovamento delle metodologie e degli strumenti con cui si affronta il fenomeno della dispersione scolastica in Italia.

Per maggiori informazioni sul programma Fuoriclasse, puoi vedere il video di presentazione: https://youtu.be/sysLBPqGpLc

1.2 Benessere scolastico e partecipazione

Ogni classe è una sorta di organismo vivente a cui ciascuno prende parte reagendo al contesto delle relazioni reciproche.

Franco Lorenzoni, I bambini pensano grande

Un unico organismo, un unico corpo al cui interno si muovono, si incontrano e si scontrano tante componenti diverse. Ciascuna ha il proprio obiettivo specifico, la propria missione, ma si trovano tutte all'interno della stessa superficie, quella scolastica. L'armonia, come in un corpo, si compone nella relazione che ciascun elemento intrattiene con l'altro, e qui, nel caso dell'orizzonte scuola, iniziano le prime difficoltà.

Lo stare bene a scuola passa attraverso il riconoscersi parte della scuola stessa, di quell'organismo specifico. La scuola, luogo che i ragazzi vivono quotidianamente, può diventare il posto che gli studenti scelgono di vivere nella pienezza di ciò che può offrire: apprendimento, relazioni, possibilità di sentirsi protagonisti nel proprio percorso di studi e di crescita.

Il benessere scolastico ha le sue radici qui, in una congiuntura positiva tra i desideri, le aspirazioni dei singoli ragazzi, la volontà di creare, fare ed agire di un gruppo classe e la possibilità di sperimentare tutto questo all'interno di una cornice che è quella della didattica e delle competenze, elementi essenziali dell'impianto scolastico in cui vigono regole e ruoli determinati.

Davanti a tutto questo c'è il gioco di un equilibrismo non facile, ma, una volta ottenuto, davvero virtuoso.

Creare una situazione diffusa di benessere, intesa come possibilità di stare bene di tutti gli attori in gioco nell'ambito scolastico, comporta che ciascuno si senta maggiormente motivato nello svolgimento del proprio compito e del proprio ruolo.

Una possibilità per stimolare il benessere scolastico è il pieno protagonismo di ciascuno. Permettere che i ragazzi, solitamente intesi come discenti, possano co-costruire il loro stare a scuola, insieme ai docenti e all'istituzione nella sua interezza, è un elemento cardine in questo processo. Più gli studenti si sentiranno chiamati in causa nell'esprimere la loro opinione sui temi che li riguardano, più saranno motivati nel portare avanti le decisioni condivise e intraprese, più interesserà loro abitare la scuola stessa.



Questo processo si costruisce insieme - docenti, studenti, famiglie, agenzie del territorio - e avrà un esito positivo nella misura in cui tutti questi attori si percepiranno come protagonisti all'interno di una sola comunità educante.

Il percorso si snoda nella consapevolezza di dover sempre calibrare obiettivi e strumenti a partire dal contesto in cui si è inseriti.

È importante saper proporre strumenti innovativi per coinvolgere e per mostrare altre possibilità di comunicazione e di interazione tra pari e tra ragazzi e adulti, provando a far dialogare insieme la sfera degli apprendimenti con le dimensioni emotive: testa e cuore non sono slegati! Una scuola capace di tenere conto delle emozioni e delle diverse ricadute che una situazione di partenza svantaggiata può creare sul singolo, è una scuola inclusiva che non fa parti uguali a disuguali e che promuove il benessere scolastico a partire dal protagonismo di ciascuno rispettandone il proprio personale ritmo. Proprio come un organismo che si conosce e si ascolta.

1.3 I laboratori motivazionali

All'interno di Fuoriclasse, i laboratori motivazionali coinvolgono l'intero gruppo classe in un percorso educativo orientato all' "imparare facendo". Il percorso, che prevede appuntamenti settimanali per circa un quadrimestre, mira a:

- supportare la motivazione degli studenti nei confronti della scuola;
- promuovere dinamiche inclusive nel gruppo classe e favorire il benessere relazionale;
- approfondire il fenomeno della dispersione scolastica attraverso la realizzazione di prodotti comunicativi;
- sensibilizzare i pari e gli adulti di riferimento sull'importanza della scuola.

A partire dalle specificità delle singole scuole e classi, suggeriamo alcune strategie educative per il successo del percorso laboratoriale:

Studenti protagonisti

- Coinvolgimento degli studenti nell'elaborazione del **patto d'aula**, affinché obiettivi, tempi e spazi dell'agire educativo siano condivisi. Il patto d'aula permette inoltre di costruire insieme le regole del laboratorio e, a fine percorso, le buone pratiche imparate grazie all'esperienza.
- **Ascolto del gruppo**, valorizzazione delle restituzioni degli studenti per ricalibrare la progettazione in itinere. Si consiglia di dedicare, per ogni laboratorio, il momento di apertura e/o chiusura a questa importante attenzione.
- Progettazione di **attività rilevanti** per gli studenti, con ricadute pratiche sulla loro vita personale ed esperienza scolastica.
- Valorizzazione di metodologie efficaci per stimolare il **piacere di imparare ed esprimersi**, a partire dai talenti dei singoli studenti e dalle caratteristiche del gruppo.
- Identificazione insieme agli studenti dei **prodotti comunicativi** più adatti per le loro inclinazioni e il contesto di riferimento (per approfondire, si veda il capitolo 3).

Dinamiche inclusive

• Valorizzazione di diversi **linguaggi comunicativi** (dalla parola all'immagine, dal corpo al suono...), per coinvolgere al meglio tutti, con un'attenzione particolare agli studenti non italofoni e con disabilità.



- Utilizzo di materiale a misura di bambino/ragazzo, ad alta leggibilità e tradotto laddove necessario¹.
- Progettazione di attività che prevedono diversi **livelli di coinvolgimento** (dall'individuale al collettivo, in piccoli gruppi e in plenaria), con momenti di condivisione calibrati sulle inclinazioni dei singoli studenti e della classe.

Comunità educante

- Partecipazione degli **insegnanti** in tutte le fasi del percorso: dall'analisi dei bisogni alla co-progettazione, dalla realizzazione delle attività alla valutazione finale.
- **Apertura verso la scuola** o altri contesti educativi del territorio, organizzando attività di educazione tra pari e confronto sui temi del laboratorio.
- Coinvolgimento delle **famiglie** nel processo e nei risultati raggiunti (ad esempio prevedendo una festa finale di presentazione dei prodotti comunicativi), offrendo loro la possibilità di conoscere i figli sotto nuovi punti di vista.



¹ Per le attività sui diritti consigliamo le versioni *child-friendly* della Convenzione Onu sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (scuole primarie: https://goo.gl/6hPvsw; scuole secondarie di I e II grado: https://goo.gl/fajggq) e le traduzioni in inglese, francese, spagnolo, cinese e arabo (https://goo.gl/bNdjrz).



CAPITOLO 2 PRODOTTI DI COMUNICAZIONE FUORICLASSE: UN'OPPORTUNITÀ PER LA PARTECIPAZIONE A SCUOLA

2.1 Finalità dei prodotti comunicativi

L'idea di realizzare un prodotto comunicativo all'interno dei laboratori, ideato e costruito a partire dal contributo dei bambini, nasce con l'obiettivo di **valorizzare il protagonismo di tutti gli studenti**. La creazione di un prodotto tangibile diventa un prezioso strumento per trasmettere ai coetanei e agli adulti il proprio pensiero sulla scuola e i contenuti emersi nei laboratori.

Il percorso esperienziale consente di lavorare sul **rafforzamento del ruolo di ciascun alunno e sulle relazioni in gioco all'interno del gruppo classe**. I prodotti comunicativi raccolgono un senso simbolico e metaforico preciso: insieme, valorizzando le competenze e le attitudini di ognuno, è possibile raggiungere ottimi risultati. In alcuni casi per la realizzazione dei prodotti sono stati coinvolti più plessi scolastici, facilitando dinamiche relazionali positive non solo nelle classi, ma anche tra le scuole.

Grazie a Fuoriclasse sono stati realizzati fumetti, giochi, video, Kamishibai e StoryMap che, grazie agli eventi di peer education, hanno portato all'attenzione di moltissimi studenti l'importanza della scuola, attraverso il punto di vista dei bambini stessi. Con il maturare dell'esperienza progettuale, si è passati da un approccio in termini di contrasto alla dispersione, ad uno costruttivo in termini di promozione e supporto al benessere scolastico. Inizialmente, i laboratori e i prodotti erano orientati ad una riflessione sugli aspetti che incidono sul fenomeno della dispersione, sugli elementi che generano apatia, noia e paura e che spesso conducono all'allontanamento e alla partecipazione passiva alla vita scolastica. Dal 2015, l'intervento ha rivestito non solo un significato preventivo, ma in grado di promuovere nell'ordinarietà, in maniera diffusa, il benessere a scuola. Il cambio di prospettiva ha portato in questa seconda fase a chiedersi non più, o non solo, "Cosa non mi fa andare volentieri a



scuola? Cosa mi allontana dalla scuola?", ma soprattutto "Cosa mi fa stare bene a scuola?", così da incentivare e valorizzare quegli aspetti positivi e piacevoli offerti dall'ambiente scolastico.

In sintesi la progettazione e la realizzazione dei prodotti comunicativi mira a:

- valorizzare il protagonismo dei ragazzi;
- promuovere il benessere relazionale attraverso il lavoro individuale e di gruppo;
- creare un prodotto tangibile che funzioni da "ricordo" dell'esperienza progettuale;
- creare un prodotto di sensibilizzazione che possa facilitare l'esperienza di peer education

Va posta particolare attenzione a **privilegiare il raggiungimento degli obiettivi conoscitivi e relazionali** dei laboratori e valorizzare il ruolo di ciascun studente in ogni fase del processo.

2.2 Gli eventi di peer education

Un punto distintivo dell'intervento è rappresentato dalle attività di peer education, letteralmente "attività di educazione tra pari". Si tratta di una strategia educativa volta a promuovere conoscenze e competenze da parte di alcuni membri di un gruppo ad altri pari.

In quanto promotori di apprendimento e cambiamento tra i coetanei, **i ragazzi vengono considerati esperti sul tema della dispersione e del benessere scolastico**. Grazie agli strumenti realizzati possono raccontare e condividere l'esperienza vissuta come gruppo classe attraverso un segno tangibile del loro protagonismo. Il tema della dispersione scolastica non è più un argomento di cui si discute soltanto, ma una situazione di partenza su cui intervenire positivamente, attraverso il coinvolgimento diretto degli attori sociali interessati.

Lasciare effettivamente il segno del proprio passaggio nella scuola, attraverso la realizzazione di un prodotto, contribuisce a sviluppare nei ragazzi fiducia sia in loro stessi che negli adulti che li hanno affiancati, oltre a favorire un forte senso di appartenenza alla scuola e responsabilità verso di essa.

Perché è importante la peer education?



Liberamente tratto dalla carta dell'Associazione «Contorno Viola»



Prodotti comunicativi realizzati

Dal 2011 ad oggi, oltre 2000 studenti Fuoriclasse di Bari, Crotone, Milano, Napoli, Scalea e Torino hanno approfondito il tema della dispersione scolastica e creato prodotti comunicativi *child-friendly* per sensibilizzare i loro pari sull'importanza di andare a scuola. Dalla creatività e dall'impegno dei bambini delle primarie sono stati realizzati e diffusi 4 pubblicazioni di fumetti, 1 libro-gioco, 13 giochi in scatola, 4 album di storie per il kamishibai. I ragazzi delle scuole secondarie di I grado si sono messi in gioco con gli strumenti multimediali: 47 video e 6 mappe interattive per raccontarci dal loro punto di vista il mondo della scuola, con le sue bellezze e le sue difficoltà.

Per approfondire: a pagina 21 sono contenuti i link di alcuni prodotti realizzati dalle scuole.





CAPITOLO 3

COME NASCONO I PRODOTTI COMUNICATIVI

3.1 Progettazione educativa

Per progettare un intervento educativo attraverso la realizzazione di prodotti comunicativi, è importante declinare gli obiettivi generali in obiettivi specifici per ciascun contesto scolastico. È altresì fondamentale porsi obiettivi **SMART** (specifici, misurabili, raggiungibili, realistici, temporizzabili).

Quali sono gli obiettivi specifici per la tua classe?

Quale obiettivo specifico desidero raggiungere attraverso la realizzazione del prodotto comunicativo?

Il mio obiettivo è misurabile?

(Es. Quanti prodotti comunicativi vogliamo realizzare? Quanti beneficiari vogliamo raggiungere attraverso gli eventi peer?).

È un obiettivo raggiungibile?

Scrivo i 4 passaggi fondamentali per raggiungere l'obiettivo.

Valuto la **realizzabilità:** riuscirò a svolgere autonomamente tutto il processo? Dovrò coinvolgere altri attori? (Es. Dirigente scolastico, colleghi, esperti di comunicazione, genitori...).

Con quali tempistiche desidero raggiungere l'obiettivo?

(Es. Pianifico di svolgere un progetto semestrale o annuale? Quanti incontri penso di dedicare alla realizzazione del progetto?).



Photo: Priscilla Tangari/Save the Children



3.2 I prodotti comunicativi nella scuola primaria

Nella scuola primaria i prodotti comunicativi realizzati rappresentano uno strumento di sensibilizzazione, funzionale a riflettere sui motivi che possono determinare l'allontanamento dalla scuola e sull'importanza di andare a scuola e di starci bene. Sono stati realizzati fino ad oggi: fumetti, giochi in scatola ed il Kamishibai. Analizziamo quest'ultimo in modo specifico.

3.2.1 Il Kamishibai



Il **Kamishibai** (letteralmente "teatro di carta") è una forma di narrazione teatrale di origine giapponese. Consiste in un teatro in legno di misure ridotte (in formato A3) all'interno delle quali uno o più narratori fanno scorrere tavole disegnate che illustrano una storia.

Alle classi è stato richiesto di scrivere e illustrare una storia sul tema della partecipazione a scuola come elemento chiave del benessere scolastico, attraverso un linguaggio fantastico e metaforico, e di sperimentarla nella narrazione orale e teatrale.

Caratteristiche e potenzialità dello strumento comunicativo sono:

- ✓ la possibilità di esprimere i messaggi sia attraverso la parola (scritta e orale) sia attraverso le immagini, cosa che lo rende uno strumento particolarmente inclusivo;
- ✓ la possibilità di proporre **ruoli diversificati all'interno della classe**, cosa che aiuta a rafforzare le competenze di base, in particolare per quanto riguarda le materie umanistiche e artistiche (invenzione e scrittura di una storia, disegno, narrazione orale).



Da cosa è composto il Kamishibai:

- struttura in legno che contiene le immagini, il Kamishibai;
- fogli in cartoncino formato A3 che scorrono nella struttura in legno, contenenti immagini che raccontano le storie;
- libretto esplicativo delle storie: contiene i testi e le immagini delle storie di tutte le classi. Sarà utilizzato dal narratore per raccontare le favole.

Gli eventi peer

Il Kamishibai è uno strumento interattivo che funge da facilitatore degli eventi di peer education in quanto adatto per sua natura al coinvolgimento di un pubblico partecipe, grazie al racconto e alla possibilità di problematizzare e favorire lo scambio tra i narratori e il pubblico.

Inoltre il teatro può essere riutilizzato autonomamente dalle classi che, avendone sperimentato la tecnica e le potenzialità, potranno creare nuove storie e rappresentazioni. Si tratta di uno strumento aperto, che potrà essere riutilizzato in nuovi percorsi e progetti, con un impatto positivo a lungo termine, che va oltre il laboratorio annuale.

3.2.2 Piccolo vademecum per insegnanti

- Può essere utile iniziare con un incontro sulla struttura delle fiabe o delle storie, ricordando di offrire una proposta esperienziale e di tipo ludico.
- L'ideazione iniziale della storia può essere fatta in plenaria, attraverso il circle time e un brainstorming.
 Pensiamo sia importante scegliere in maniera condivisa da tutta la classe:
 - 1. il messaggio che si vuole trasmettere;
 - 2. l'ambientazione;
 - 3. i personaggi principali (protagonisti/antagonisti/aiutanti).

La realizzazione della storia

In un secondo momento è utile suddividere la classe in gruppi di lavoro per poi procedere con la realizzazione concreta della storia.



A ciascun gruppo viene affidato un elemento della struttura della storia: situazione iniziale, complicazione, sviluppo della storia, conclusione.

É importante suddividere la storia in sequenze; a ciascuna sequenza corrisponderà una tavola illustrata che rappresenta i momenti salienti del racconto.

Ricorda:

- le tavole vanno illustrate mantenendo i fogli in orizzontale;
- nell'impostare il lavoro in classe è utile ricordare ai bambini che i personaggi e gli elementi ricorrenti vengano rappresentati con le stesse caratteristiche per essere riconoscibili all'interno della storia;
- occorre numerare le sequenze e le tavole corrispondenti.



Photo: Priscilla Tangari/Save the Children



3.3 I prodotti comunicativi nella scuola secondaria

Nella scuola secondaria i prodotti comunicativi realizzati rappresentano uno strumento per approfondire i temi legati alla dispersione scolastica e promuovere il protagonismo dei ragazzi come opportunità per esprimere pensieri e proposte ai compagni di scuola o adulti di riferimento. Si è privilegiata la realizzazione di video (spot, story telling, inchiesta) e la realizzazione di uno strumento cross mediale: la StoryMap, che analizziamo di seguito in modo specifico.

3.3.1 StoryMap



Photo: Priscilla Tangari/Save the Children

"Stare bene a scuola, avere un luogo dove poter esser felici": a partire dalle parole di uno studente di Crotone, ci siamo messi in gioco, nella consapevolezza che la scuola bisogna provare a guardarla con gli occhi di chi la abita tutti i giorni.

Lo strumento comunicativo delle secondarie prende le mosse dai seguenti passaggi:

- Informarsi
- Consultare
- Farsi un'opinione
- Prendere posizione



A questi passaggi si affianca il percorso sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza attraverso le fasi sotto riportate, al fine di creare una **mappa digitale interattiva della scuola** che possa cogliere tutti gli aspetti precedenti e restituirli nella loro completezza.

- Diritti promossi e diritti negati: prima fase di analisi da parte del gruppo classe rispetto al proprio contesto scolastico.
- Consultazione interna: ogni classe approfondisce un tema tra spazi scolastici, relazioni tra pari e con gli insegnanti, didattica.
- 3. Consultazione esterna: il gruppo classe consulta i coetanei e i docenti. In questo caso può essere molto importante la presenza (o le indicazioni chiare) di un adulto esperto, per aiutare i ragazzi a individuare gli strumenti più adatti per la ricerca (Es: video, audio, scrittura, disegni e foto...).
- **4. Sintesi**: qual è la situazione? Mi faccio un'opinione. In questa fase sarà importante un confronto tra ciò che emerge dai diversi strumenti utilizzati per l'analisi.
- **5. Decido cosa e come rappresentarlo**: a seconda della mappa scelta, è possibile immaginare diverse interazioni tra gli elementi narrativi e visivi raccolti.

La scelta di questo prodotto comunicativo, permeabile ai diversi contributi provenienti da studenti, docenti e genitori permette di favorire un reale scambio di opinioni sulla scuola e facilita la realizzazione di eventi e attività di peer education. Inoltre la creazione di una StoryMap consente la presentazione agli alunni di un nuovo strumento che può essere utilizzato anche per altre attività didattiche come ad esempio compiti, ricerche, tesine.



3.3.2 Piccolo vademecum per insegnanti

Abbiamo visto che per raccontare quanto c'è di bello, e quello che invece funziona meno a scuola, è possibile avere a disposizione 5 strumenti: video, audio, scrittura, disegni e foto.

Cosa serve per utilizzarli al meglio?

Ecco una lista pensata per essere letta insieme agli studenti.

Video

- 1. Anzitutto serve una mano ferma e una buona luce.
- 2. Servirà una regia, un soggetto da riprendere, un luogo preciso in cui ambientare la storia.
- 3. Ricordate sempre la regola: prima di riprendere qualcuno chiedete sempre il permesso. In caso di minori sarà utile verificare l'assenso alle riprese e alle fotografie tramite liberatoria.
- 4. Non c'è storia senza una traccia di argomenti, una scaletta di quel che volete dire.
- 5. Voce alta, silenzio intorno e... niente timidezza!

Audio

- 1. Fate delle prove per scegliere la giusta distanza dal microfono.
- 2. I suoni dell'ambiente sono importante ma attenzione ai luoghi troppo rumorosi.
- 3. Parlate lentamente e chiaramente, gli altri non vedono dove vi trovate ma devono capire ogni parola.
- 4. Servirà una traccia da seguire per un racconto breve e interessante.
- 5. Cercate di incuriosire chi non conosce la scuola.

Scrittura

- 1. Non scriveremo un libro: brevità e precisione.
- 2. Rileggete fino a quando il testo non vi convince.
- 3. Le immagini, specie quelle in movimento, sono più rapide, ma scrivendo potete raccontare con parole vostre: pensateci!
- 4. Attenzione agli errori ortografici e alle ripetizioni.
- 5. Avete pensato di scrivere in piccoli gruppi?



Disegni

- 1. Qui si gioca tutta la vostra fantasia e creatività, potete stupire.
- 2. Ricordatevi di non inventare, raccontiamo il meglio e quello che non vi piace, all'interno della scuola.
- 3. Cercate di farvi capire da chi non conosce i luoghi.
- 4. Potete usare vignette e didascalie per aiutarvi.
- **5.** Fotografate o scansionate il disegno con attenzione.

Foto

- 1. La foto, come il video, merita mano ferma e una buona luce.
- 2. Scegliete bene l'inquadratura e la messa a fuoco.
- 3. Prima di fotografare qualcuno, a scuola come nella vita, chiedete sempre il suo consenso.
- 4. In uno scatto dovete raccontare una storia vera: non barate.
- 5. Scegliete il migliore di una serie di scatti, non accontentatevi.

Se volete interessare qualcuno a quello che racconterete, dovete anzitutto divertirvi voi.

Proviamo a vedere cosa sapete fare! Buon divertimento.



Photo: Priscilla Tangari/Save the Children



3.3.3 StoryMap tutorial

Come si costruisce una StoryMap?

Fermo restando la necessità di alcune competenze tecniche per portare a termine il processo, condividiamo le istruzioni di base per costruire una StoryMap.

Si può accedere allo strumento all'indirizzo web: https://storymap.knightlab.com.

Effettuare l'accesso:

- 1. Cliccare su Make a StoryMap.
- 2. Nella schermata successiva, cliccare su Login with your Google Account.
- 3. Scegliere un account per loggarsi.

Trasformare un'immagine in una mappa di sfondo:

- 1. Se intendete usare una mappa di "open street" come sfondo passate al capitolo successivo.
- 2. Se volete trasformare una foto o un disegno in una mappa scaricate il software gratuito **Zoomify** e inserite nel programma la vostra immagine.
- 3. Caricate le cartelle che il programma vi restituirà nella folder "download" sopra una repository online (noi abbiamo usato **git hub**).
- 4. Copia il link per accedere al gruppo di cartelle all'interno dello StoryMap selezionando tra le mappe disponibili la funziona "gigapixel".

Aggiungere o modificare una tappa:

- Sulla barra di sinistra selezionare una tappa per modificarla, o cliccare sull'ultima opzione Add Slide per aggiungerne una nuova.
- 2. Dalla sezione che mostra la mappa è possibile inserire e spostare il segnale che indica la presenza di una tappa che avrete precedentemente caricato a partire dalla impostazioni di base della mappa.
- 3. Nella sezione inferiore a destra, è possibile inserire un titolo e del testo.
- Nella sezione inferiore a sinistra è possibile inserire un media: per caricare una foto dal proprio computer, premere Upload an Image > Choose File. Dopo aver selezionato l'immagine, premere Upload.
- 5. Per caricare un video (o altro media presente sul web), basta semplicemente incollare il link al media nello spazio **URL to your media.** Ad esempio, incollare il link ad un video di YouTube.



 Per modificare lo sfondo cliccare in basso a destra su Background Options. Da qui è possibile cambiare il colore di sfondo tramite Background Color, e un'eventuale immagine tramite Background Image > Choose File > Upload.



Photo: Priscilla Tangari/Save the Children

PRODOTTI DI COMUNICAZIONE REALIZZATI DALLE SCUOLE

Pubblicazioni

Fumetti

- A scuola o dietro i pifferi, Napoli e Scalea https://www.slideshare.net/fondAgnelli/fuoriclasse
- Con lo studio si può andare sulla luna, Milano http://issuu.com/savethechildrenit/docs/fumetto_2015
- I consigli di Super Diritto e Super Dritta, Bari

http://issuu.com/savethechildrenit/docs/fumetto_i_consigli_di_super_diritto

Libro gioco

 A scuola da Fuoriclasse, un libro gioco per affrontare i mostri della dispersione scolastica, Torino https://issuu.com/savethechildrenit/docs/librogioco10

Kamishibai

- E vissero felici e contenti... anche a scuola!, Milano https://issuu.com/savethechildrenit/docs/milano_def_low
- Favole per una scuola felice, Torino https://issuu.com/savethechildrenit/docs/torino_def_low
- Raccontami una s... scuola, Bari https://issuu.com/savethechildrenit/docs/bari_def_low

Video

Video Spot

- IC Japigia I Verga, Bari https://youtu.be/V9T9vOkK2RE
- IC Caloprese, Scalea https://youtu.be/aJNJ9IQ8rQE
- IC Val Lagarina, Milano https://youtu.be/9UBZl2-Mcjk
- IC F. Russo, Napoli https://youtu.be/qFdzuPIOHrU

Video inchiesta

- IC Caloprese, Scalea https://youtu.be/tNcNI4RhYvl
- IC F. Russo, Napoli http://youtu.be/8_7UnUEtse8

Video animazione

• Scuola Da Vinci, Torino https://youtu.be/JpNhElMAVWk

StoryMap

- IC Console Marcello, Milano goo.ql/j89fYn
- Scuola di Via Sapri, Milano goo.ql/z6anrP
- Scuola di Via Gallarate, Milano goo.gl/bwUtKU
- Scuola Viotti, Torino goo.ql/rd4Ld4
- Scuola Tollegno, Torino goo.gl/4xFgEf
- Scuola Scarlatti, Torino <u>qoo.ql/Qb66q2</u>
- Scuola Manzoni-Lucarelli, Bari goo.gl/jAvMiG
- Scuola De Marinis, Bari goo.ql/kbpzrR



MATERIALI UTILI PER I DOCENTI

- Save the Children, (2017), "Scuola di qualità, educazione in comunità: inclusione, protagonismo e lotta alla dispersione": https://issuu.com/savethechildrenit/docs/posizionamento_stc_scuola
- Save the Children (2016), "Scuole Fuoriclasse": (https://issuu.com/savethechildrenit/docs/scuole fuoriclasse def)
- Save the Children (2016), "Diverse lingue, stessi diritti, gli articoli della Convenzione Onu sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza in sei lingue":
 https://www.savethechildren.it/sites/default/files/files/uploads/pubblicazioni/diverse-lingue-stessi-diritti.pdf
- Save the Children e Fondazione Agnelli (2014), "Fuoriclasse, un modello di contrasto alla dispersione scolastica":
 (https://www.savethechildren.it/sites/default/files/files/uploads/pubblicazioni/fuoriclasse-un-modello-di-successo-il-contrasto-alla-dispersione-scolastica.pdf)
- Save the Children (2012), "Convenzione Onu sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza": https://www.savethechildren.it/sites/default/files/files/uploads/pubblicazioni/la-convenzione-sui-diritti-dellinfanzia-e-delladolescenza-illustrata.pdf
- Save the Children (2007), "Verso una pedagogia dei diritti, guida per insegnanti": http://images.savethechildren.it/IT/f/img_pubblicazioni/img48_b.pdf

