

TECNICHE DI NARRAZIONE

GEO – CAMMINATA

STORYTELLING

CCV -MB-

12 novembre 2020

Prof.ssa Angela Petrone

Apprendimento Cooperativo/CL

[Johnson, Slavin, Cohen *et alii*]

Metodologia: Didattica collaborativa/Cooperative Learning/Attivismo

Focus

- *Interdipendenza positiva*
- *Interazione e mediazione sociale*
- *Sviluppo delle competenze sociali e del senso civico*
- *Valorizzazione di apprendenti BES e gifted student/APC*
- *Potenziamento delle 'zone di sviluppo prossimale'*

[Ogni individuo è dotato di un potenziale che gli permette di *acquisire nuove conoscenze nel momento in cui entra in contatto con* altri individui con una maturazione cognitiva e una cultura maggiori, Vigotskij]

Modello CSCL [Computer – Supported Collaborative Learning]

Focus

Ambiente - setting di apprendimento virtuale

Tutor di rete

Piattaforma di condivisione ed interscambio/Condivisione di risorse

Risolvere criticità inerenti il 'silenzio interattivo' degli apprendenti

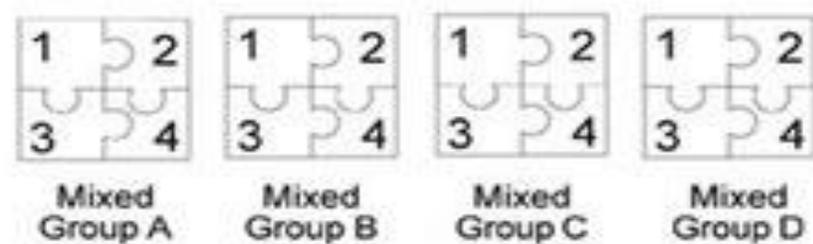
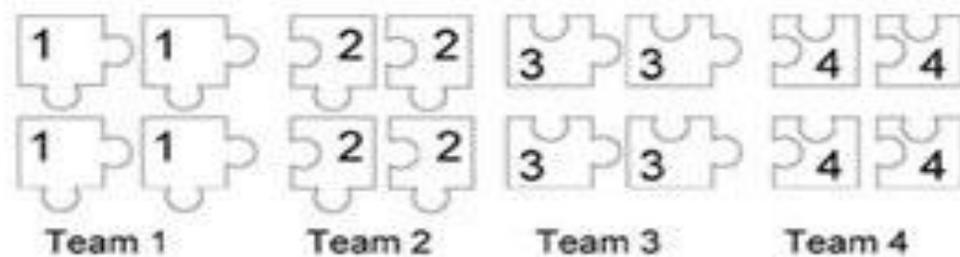
Varianti del Cooperative Learning

[Johnson & Johnson, 1984]

- Gruppi di investigazione
- Jigsaw/Puzzle/specializzazione del compito
- Student Team Learning → compito sfidante
- Tutoring → tutor/tutee
- Mentoring → mentor/mentee



Modello Jigsaw **metodo di apprendimento cooperativo**



Educazione tra pari/Peer education, P2P

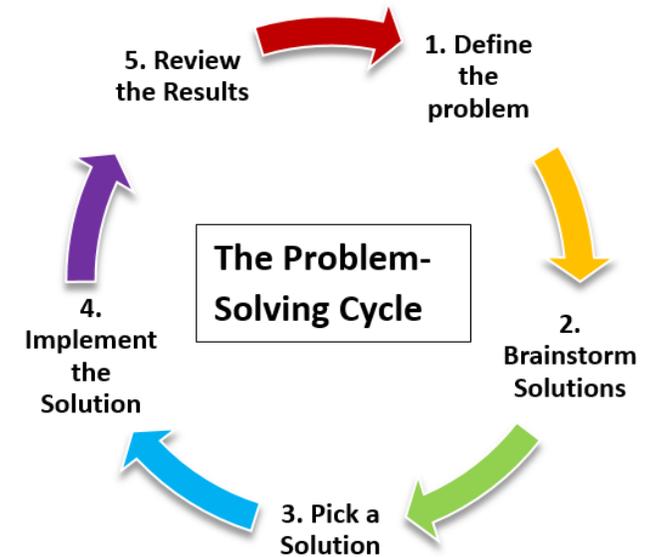
- ✓ *capacità di problem solving*, pensiero critico e creativo, possibilità di risolvere i problemi individuando soluzioni originali e personali
- ✓ *comunicazione efficace*, capacità di esprimersi in modo appropriato nelle diverse situazioni
- ✓ *empatia*, capacità di “decentrarsi”, eludere l’egocentrismo e l’etnocentrismo
- ✓ *efficacia personale*, organizzare efficacemente una serie di azioni e di poter gestire le nuove situazioni
- ✓ *efficacia collettiva*, condivisione da parte di un gruppo di idee e valori che consentono di raggiungere obiettivi comuni

Problem Posing, Problem Solving

GEO-CAMMINATA e passeggiate inferenziali

F.A.R.E.

<i>Focalizzare</i>	Creare un elenco di 'problemi' Selezionare il problema Verificare e definire il problema	Descrizione del problema
<i>Analizzare</i>	Raccogliere i dati di riferimento Determinare i fattori rilevanti	Elenco dei fattori critici Brainstorm solutions
<i>Risolvere</i>	Generare soluzioni alternative Selezionare una soluzione/decision making Sviluppare un piano di attuazione	Piano di attuazione
<i>Eseguire</i>	Eseguire il piano Monitorare l'impatto durante l'implementazione	Impegno organizzativo Piano eseguito Monitoring, Processing, Feedback



Il metodo di Lasswell e la Geo-Camminata: 5 W, 2 H

WHO	Chi è il referente, a chi si rivolge
WHAT	Che cosa si deve fare/progetto
WHERE	Dove si deve intervenire
WHEN	Quando va fatto
WHY	Perché si fa/obiettivo
HOW	Come si deve fare
HOW MUCH	Quanto si può spendere?

APPROCCIO MULTISENSORIALE E METODO VAKT [Fleming, Mills]

Canale visivo o iconografico, cinestetico, uditivo, visivo, verbale, tattile

- Apprendenti BES/APC, gifted student
- Diversi stili di apprendimento

Stile Visivo/VISUAL LEARNING: Gli apprendenti che preferiscono lo stile visivo in generale ricordano meglio ciò che possono vedere. Sono comunque suddivisi in due ulteriori categorie: visivo-linguistico e visivo-spaziale. Chi preferisce lo stile visivo-linguistico impara attraverso il linguaggio scritto, cioè con attività di lettura o scrittura. Chi preferisce lo stile visivo-spaziale, invece, impara attraverso grafici, tabelle disegni e videoproiezioni.

Stile Auditivo: Gli studenti con prevalenza dello stile auditivo hanno bisogno di ascoltare ciò che devono imparare. Amano la lettura ad alta voce e a volte ripetono a voce alta o parlano tra sé e sé mentre studiano. Possono avere difficoltà con i compiti scritti mentre lavorano molto bene nelle situazioni di dialogo con altri studenti. Amano registrare e riascoltare le lezioni.

Stile Cinestetico: Chi è orientato verso lo stile cinestetico ha bisogno di toccare oggetti e di essere in movimento. Questi studenti non riescono a concentrarsi se sono costretti a stare immobili per lungo tempo, amano prendere appunti ed essere coinvolti in varie attività durante le lezioni. Hanno spesso necessità di pause frequenti.

STORYTELLING: Affabulazione, arte di scrivere o raccontare storie catturando l'attenzione e l'interesse del pubblico [Fontana, Barone, et alii]

- Focalizzazione, punto di vista interno, fisso, variabile e multiplo
- Coordinate spazio-temporali
- La poetica della 'Meraviglia'/Il Climax
- La colonna sonora
- La persuasione

- what: in cosa consiste la storia;
- why: il/i fattore/i scatenante/i;
- where: contestualizzazione spaziale;
- when: contestualizzazione temporale;
- who: il/i protagonista/i della storia.



STORYTELLING: TECNICHE

- *In Media Res.* Questa tecnica consiste nel cominciare la storia raccontando il suo momento più avvincente per poi fare un salto nel passato, utilizzando flashback, per spiegare le origine e le cause di quanto accaduto. Molto utile se vuoi catturare l'attenzione del lettore da subito per poi raccontare aspetti secondari.
- *Il viaggio dell'eroe.* Questa modalità narrativa consiste nell'incentrare il racconto sulle avventure del protagonista: dal tema del superamento degli ostacoli, a quello della perdita, dal tema del ritrovamento a quello del ritorno a casa.
- *Show Don't Tell.* Questa tecnica prevede una descrizione ricca di dettagli di ciò che sta accadendo raccontando scena per scena. Sono i dettagli della scena a raccontare la storia.
- *Cliffhanger.* Finale sospeso. E' un espediente narrativo usato in letteratura, nel cinema, nelle serie televisive o nelle opere videoludiche, in cui la narrazione si conclude con una interruzione brusca in corrispondenza di un colpo di scena o di un altro momento culminante caratterizzato da una forte suspense. La narrazione cliffhanger crea nell'immaginario del lettore il bisogno di conoscere l'epilogo, spingendolo così a cercare di scoprire cosa accadrà dopo/Problem solving.
- *Racconto Ciclico.* Questa tecnica fa sì che la storia inizi e finisca nello stesso modo: la narrazione parte con la descrizione di un accadimento e si conclude parlando di nuovo dello stesso.

CAMMINATA DI QUARTIERE/OUTREACH

- Apprendimento per scoperta;
- Apprendimento cooperativo;
- *Learning by doing*;
- Competenza in materia di cittadinanza e n. 6 UE 2018;
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali n. 8 UE 2018;

6. Competenza in materia di cittadinanza

Si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

Conoscenze, abilità e atteggiamenti

La competenza si fonda sulla conoscenza dei concetti e dei fenomeni di base riguardanti gli individui, i gruppi, le organizzazioni lavorative, la società, l'economia e la cultura. Comprende la conoscenza delle vicende contemporanee nonché l'interpretazione critica dei principali eventi della storia nazionale, europea e mondiale.

Abbraccia inoltre la conoscenza delle politiche dei movimenti sociali e politici oltre che dei sistemi sostenibili, in particolare dei cambiamenti climatici e demografici a livello globale.

Ciò presuppone la capacità di partecipare in modo costruttivo alle attività della comunità, oltre che al processo decisionale a tutti i livelli, da quello locale e nazionale al livello europeo e internazionale.

8. *Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali*

Conoscenze, abilità e atteggiamenti

Questa competenza richiede la conoscenza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e dei prodotti culturali, oltre alla comprensione di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui.

Presuppone la consapevolezza dell'identità personale e del patrimonio culturale all'interno di un mondo caratterizzato da diversità culturale e la comprensione del fatto che le arti e le altre forme culturali possono essere strumenti per interpretare e plasmare il mondo.

Comprende anche la capacità di riconoscere e realizzare le opportunità di valorizzazione personale, sociale o commerciale mediante le arti e altre forme culturali e la capacità di impegnarsi in processi creativi, sia individualmente sia collettivamente.

GEO – CAMMINATA: la ‘rottura con i modelli tradizionali’

- *Learning by doing*
- *Problem posing, Problem solving, F.A.R.E., metodo di Lasswell/cinque W, due H*
- *Cooperative learning e Apprendimento tra pari*
- *Tutoring e Mentoring*
- *Attivismo pedagogico*
- *Ricerca-Azione*
- *Jigsaw/Gruppi di esperti*
- *Visual learning/Metodo multisensoriale VAKT*
- *Storytelling*

LA PROGETTAZIONE DELLA GEO – CAMMINATA

proposte operative

- Inserire la progettazione nel PTOF d'Istituto
- Stipulare le polizze assicurative per gli apprendenti
- Riprese di Backstage
- Sopralluoghi e piani d'azione con gli enti territoriali, Protezione Civile etc.
- Definire materiali e strumenti [videocamera, mdp, macchina fotografica, bussola, cartografie, telescopio etc.]
- Archivi fotografici, multimediali etc.
- Monitoraggio in itinere
- Prodotto finale
- Divulgazione del prodotto