

# *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*

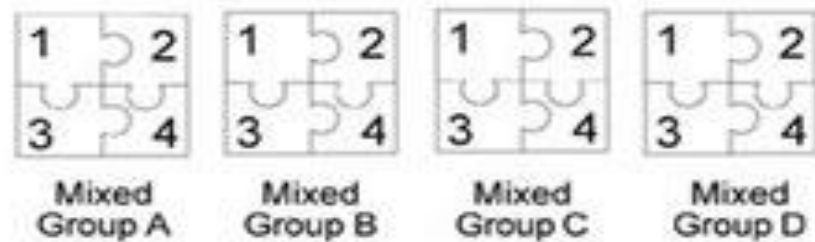
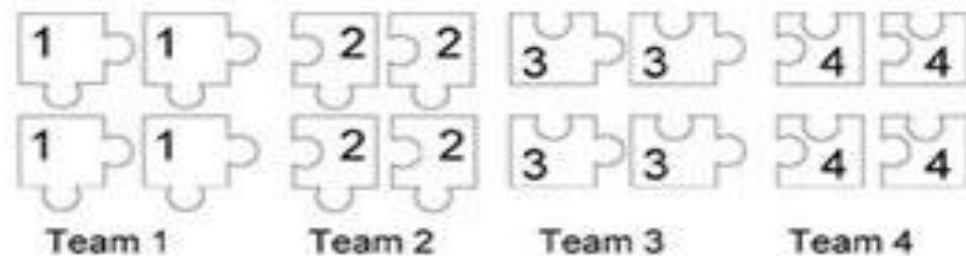
# Varianti del Cooperative Learning

[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*

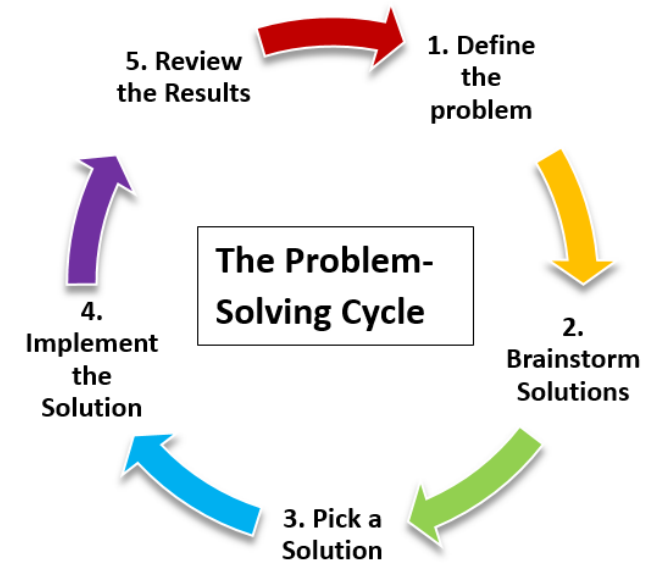
- ✓ *capacità di problem solving*, pensiero critico e creativo, possibilità di risolvere i problemi individuando soluzioni originali e personali
- ✓ *comunicazione efficace*, capacità di esprimersi in modo appropriato nelle diverse situazioni
- ✓ *empatia*, capacità di “decentrarsi”, eludere l’egocentrismo 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'<br>Selezionare il problema<br>Verificare e definire il problema                   | Descrizione del problema  |
| <i>Analizzare</i>  | Raccogliere i dati di riferimento<br>Determinare i fattori rilevanti   | Elenco dei fattori critici<br>Brainstorm solutions                          |
| <i>Risolvere</i>   | Generare soluzioni alternative<br>Selezionare una soluzione/decision making<br>Sviluppare un piano di attuazione | Piano di attuazione   |
| <i>Eseguire</i>    | Eseguire il piano<br>Monitorare l'impatto durante l'implementazione  | Impegno organizzativo<br>Piano eseguito<br>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 origini 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