

Dal libro alla storia animata Creatività e storytelling con l'I-Theatre

Miriam Rifuggio

Scuola dell'Infanzia "Mater Divinae Gratiae" - I.C. "G. Pascoli" TRICASE

Introduzione

Il Progetto intende promuovere lo sviluppo delle competenze di storytelling, delle competenze digitali, del problem-solving e della creatività.

Il percorso, dall'ascolto di storie e racconti, alla loro rappresentazione grafica e successivamente alla loro animazione, si presenta come un laboratorio multimediale che coniuga l'esperienza narrativo-teatrale e l'utilizzo del digitale, in particolar modo dell'I-theatre.

L'i-Theatre è un ambiente digitale per l'apprendimento, un laboratorio mobile e, al contempo, un tavolo interattivo e un arredo trasportabile.

Si presenta come un carretto, con uno schermo touchscreen e sul fronte un cassetto scanner. L'utilizzo risulta semplice e intuitivo per supportare la creazione dell'animazione. Si presenta con un linguaggio grafico essenziale, semplici feedback visivi, e un'interfaccia tangibile, basata su oggetti, che va incontro alle modalità esperienziali dei bambini e al piacere collegato ai giochi di costruzione. Gli oggetti dell'interfaccia sono alcuni mattoncini di legno colorati per costruire e comporre le diverse sequenze del filmato, alcune carte per attivare 'funzioni speciali' (come ad es., il ritaglio digitale) e oggetti di forma diversa in legno, utilizzabili per archiviare personaggi, sfondi, racconti multimediali.



Fig.1 I-Theatre



Fig.2 Schermo touchscreen e cassetto-scanner



Fig.3 Oggetti dell'interfaccia

Il progetto, pertanto, integra nell'esperienza di apprendimento il concreto e l'astratto, il cartaceo e il digitale, la tradizione e l'innovazione.

FINALITÀ

- Promuovere attività didattiche finalizzate al successo formativo e all'inclusione
- Promuovere e sostenere l'utilizzo di metodologie didattiche innovative
- Rappresentare in modo creativo ed individuale la storia proposta attraverso l'uso di altri linguaggi espressivi

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

- Competenza digitale: saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.
- Spirito d'iniziativa e imprenditorialità: risolvere problemi che si incontrano e proporre soluzioni; scegliere tra opzioni diverse; prendere decisioni; agire con flessibilità; progettare e pianificare.
- Comunicazione nella madrelingua: a partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo in una serie di sequenze illustrate, riformularlo a partire da queste e drammatizzarlo.

-

OBIETTIVI

- Individuare e rielaborare le informazioni principali di un testo narrativo per individuarne le sequenze
- Collaborare con le maestre e i compagni per realizzare un prodotto comune
- Arricchire le competenze lessicali e morfosintattiche.
- Rappresentare graficamente in modo creativo un testo narrativo utilizzando molteplici tecniche, materiali e strumenti.
- Acquisire competenze nell'uso di strumenti digitali

Descrizione dell'attività

Il progetto ha coinvolto tre sezioni della Scuola dell'Infanzia dell'Istituto Comprensivo "G. Pascoli" di Tricase e in particolare gli alunni all'ultimo anno di frequenza ed è stato realizzato dalle insegnanti di sezione.

Il percorso didattico è iniziato a Febbraio e terminerà a Giugno. Di fatto, è ancora in corso.

La prima fase del percorso prevede la presentazione del racconto. La storia è stata dapprima proposta attraverso la lettura del libro. Non una volta, ma più volte. Si è dato, quindi, ampio spazio all'ascolto. Successivamente, si è presentato il video racconto pubblicato su Youtube. È seguita l'analisi del testo basata sull'individuazione delle caratteristiche dei personaggi e degli ambienti/sfondi della storia.

La seconda fase prevede la rappresentazione grafica. I bambini, individualmente o in piccoli gruppi, hanno rappresentato e riprodotto i personaggi, gli ambienti/sfondi e gli elementi principali della storia. Si sono usate tecniche diverse, dalla coloritura con pastelli, acquerelli e tempere, alla spugnatura, etc..

La terza fase prevede il passaggio al digitale attraverso l'utilizzo dell'I-theater. Per il trasferimento delle proprie creazioni al formato digitale si è utilizzato il cassetto-scanner e il pulsante appropriato (uno per i personaggi e uno per gli sfondi/ambienti).

La quarta fase è l'animazione del racconto. Questa fase prevede che i bambini possano manipolare le sagome dei personaggi da loro creati che compaiono sullo schermo con un vocabolario

gestuale molto semplice (spostamento, rotazione, zoom), mentre lo sfondo rimane fisso o può essere cambiato. È possibile registrare utilizzando i mattoncini di legno che si collegano l'un l'altro, permettendo quindi la “costruzione” in sequenza della narrazione.

L'I-theatre prevede la registrazione delle voci, ma in questa prima esperienza si è deciso di utilizzare un registratore digitale per registrare le voci dei bambini, sia per ottenere un racconto corale che per coinvolgere tutti i bambini nella narrazione. Ciascun bambino ha registrato la sua parte, riascoltandosi e decidendo se era soddisfatto o se voleva rifarla, per esempio per cambiare intonazione.

Nella quinta fase, attraverso un semplice programma di montaggio video, le voci saranno montate sulle immagini del filmato. Al momento il progetto è arrivato a questo punto.

Il prodotto finale non è stato ancora realizzato.

FASE 1

Letture del libro, visione del video racconto https://youtu.be/z_dM0IEecZg, discussione guidata.



Fig.4 Copertina del libro "Avrò cura di te"

FASE 2

Rappresentazione grafica degli sfondi e dei personaggi.



Fig.5 Rappresentazione grafica di uno sfondo



Fig.6 Rappresentazione grafica del personaggio "Albero"



Fig.7 Rappresentazione grafica di un elemento dello sfondo



Fig.8 Rappresentazione grafica del personaggio "Capinera"

FASE 3

Inserimento degli sfondi e dei personaggi attraverso il cassetto scanner e i comandi predisposti. Con le carte-funzione si possono ritagliare i personaggi e cestinare ciò che non è utile.

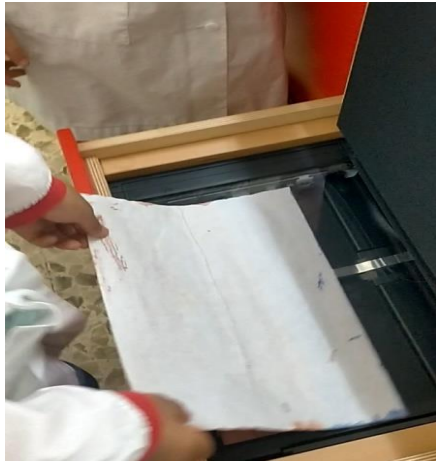


Fig.9 Inserimento del disegno nel cassetto scanner



Fig.10 Comando di acquisizione dello sfondo



Fig.11 Carta-funzione "Cancella"

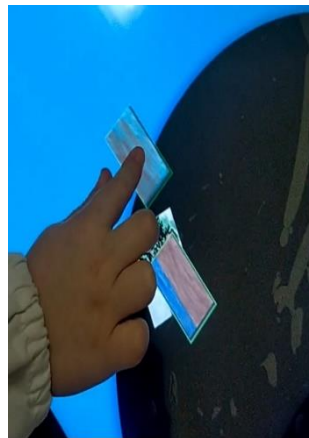


Fig.12 Trascinamento delle immagini da cancellare



Fig.13 Ritaglio delle immagini

FASE 4

Animazione delle immagini e narrazione: è sufficiente premere il tasto 'registrazione' e narrare la storia, raccontando con la voce e muovendo i personaggi sullo schermo.



Fig.14 Animazione delle immagini

Metodologia

Al fine di favorire la curiosità, la scoperta, l'esplorazione concreta, il procedere per tentativi, tutte le attività sono state svolte attraverso l'utilizzo delle seguenti metodologie:

- Learning by doing
- Cooperative Learning

Risultati

Il progetto- laboratorio è, ad oggi ancora in corso. Tuttavia, è possibile formulare alcune riflessioni sul lavoro fin qui svolto.

Nelle varie fasi di lavoro l'entusiasmo dei bambini era tangibile. L'approccio all'apprendimento sicuramente è stato più attivo, consapevole e partecipato.

La strutturazione del percorso in fasi, l'organizzazione in piccoli gruppi, le attività tanto diverse tra loro, hanno consentito a tutti di esprimersi al meglio al momento opportuno e secondo le proprie capacità.

Una precisazione è d'obbligo: si è trattato della primissima esperienza di utilizzo dell'I-theater per i bambini e anche per noi maestre. Pertanto, non abbiamo insegnato nulla, ma abbiamo appreso insieme ai bambini, svolgendo più il ruolo di coordinatrici dei lavori, di mediatrici e di promotrici di creatività. I bambini hanno appreso molto più velocemente di noi, in quanto nativi digitali, e sono stati spesso più pronti delle maestre a risolvere piccoli imprevisti.

Riferimenti

1. *Avrò cura di te*, Cartonato di Maria Loretta Giraldo (Autore), Nicoletta Bertelle (Illustratore), Ed. Camelozampa (25 febbraio 2021)
2. <https://www.i-theatre.org/it/>

Keywords: storytelling, laboratorio multimediale, competenze digitali, learnig by doing, creatività, I-theatre