

Il Digital Storytelling nella classe di Lingua Straniera

The Digital Storytelling in the Foreign Language Classroom

Francesca Machì - Università degli Studi di Palermo
francesca.machi@unipa.it

Abstract

Come si può limitare il ricorso costante alla traduzione dalla L1 alla LS da parte dell'insegnante nella classe di Lingua Straniera? Quali strumenti possono essere realmente efficaci per l'apprendimento precoce e come può l'insegnante strutturare un percorso didattico efficace e motivante avvalendosi di strumenti tecnologici pertinenti al target? Il presente lavoro mira a fornire delle risposte a queste domande individuando nel Digital Storytelling la tecnica multimediale particolarmente efficace per insegnare l'inglese nella scuola dell'Infanzia. Evidenziando la necessità di un uso veicolare della lingua straniera che deve essere presentata in maniera naturale e piacevole. Si è strutturato un percorso di formazione per gli Studenti del Corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria finalizzato alla costruzione didattizzata di un Digital Storytelling in Lingua Inglese destinata agli alunni della scuola dell'Infanzia con l'obiettivo, in prospettiva glottodidattica, di far acquisire agli insegnanti in formazione, le competenze necessarie per padroneggiare gli strumenti offerti dalle tecnologie, favorendo e amplificando le occasioni di contatto ed interazione con la lingua straniera in classe.

in Parole chiave: Lingue Straniere, Tecnologie per la didattica, Digital Storytelling, Formazione docenti, Lingua Inglese, apprendimento precoce

Abstract

How is it possible to limit teacher's continual translation from L1 to L2 in the foreign language classroom? What tools can be really effective for an early language learning and how can a teacher structure an efficacious and motivating learning course using technologies, also suitable to the class target? This work aims at giving answers to these questions, identifying in the Digital Storytelling a multi-medial technique, that can be particularly efficacious in teaching English at the Infant School. It emphasizes the importance of a natural and pleasant vehicular approach to the foreign language in the classroom. We structured a training program for the students of the Course in Science of Primary Education, aimed at realising a Digital Storytelling in English for children of the Infant School. It had, also the purpose of giving teachers in training, the opportunity to acquire the necessary competencies to master technologies, encourage the use of English and increase the occasions of contact with the LS in class.

in Key words: Foreign Languages, Technologies for teaching, Digital Storytelling, Teacher Training, English as Foreign Language, Early Acquisition

Introduzione

Il presente studio rappresenta una parte della ricerca del Dottorato in Formazione Pedagogico Didattica dell'Insegnante in atto presso l'Università di Palermo – Dipartimento di Scienze Pedagogiche, Psicologiche e della Formazione, e del lavoro di sperimentazione ad esso legato. L'ambito didattico disciplinare specifico è quello delle Lingue straniere e le riflessioni da cui parte la ricerca sono il frutto dell'esperienza d'insegnamento e delle osservazioni fatte sia con gli alunni a scuola, che con gli insegnanti in servizio e in formazione Ex. Lege 143 D.M. 85 e nei corsi Sissis negli ultimi 10 anni. Tali esperienze hanno orientato la ricerca all'esplorazione di tre percorsi paralleli:

1. Il Digital Storytelling e il Flipped teaching come pratiche per favorire l'acquisizione di L2

2. Le criticità insite nell'insegnamento /acquisizione della Lingua in età precoce (della scuola dell'infanzia e Primaria) e la gestione didattica della classe Lingua
3. La definizione di pratiche didattiche legate alle tecnologie.

Le questioni di glottodidattica ormai da diverso tempo sono state investite dalle riflessioni sulle Tecnologie, tanto che il termine *glottotecnologie* (Corsino, 2012) sembra dare l'idea di quanto sia stretto il rapporto tra la didattica delle LS e le Tic, che hanno assunto un ruolo essenziale, costitutivo e non solo accessorio dell'attività di apprendimento della Lingua (Balboni 2012:51). E del resto, anche gli studi di linguistica, neurolinguistica, la psicologia e la sociologia confermano le potenzialità della rete e dei computer. Sembrerebbe necessario dunque che il dibattito sul rinnovamento della qualità dell'apprendimento e dell'insegnamento si concentri su due questioni fondamentali: se da un lato non è più pensabile lasciare le tecnologie e i nuovi media fuori dalla classe, dall'altra affinché la didattica sia mediata dalle tecnologie, l'insegnante deve intraprendere un percorso di formazione che dia le competenze strutturali, pedagogiche, relazionali e disciplinari necessarie a riqualificare il proprio ruolo alla luce sia dei nuovi strumenti del mestiere con cui si trova ad avere a che fare sia dei reali bisogni di apprendimento dei discenti.

1. Il Contesto indagato: la classe di LS

Il percorso di ricerca qui presentato è partito dall'analisi delle criticità connesse all'inadeguatezza del metodo di insegnamento tradizionale che vede nell'alternanza della lezione frontale, legata al testo in adozione in classe e all'esercitazione attraverso batterie di esercizi, la modalità più diffusa per insegnare la lingua straniera. Sono stati, dunque, individuati dei nodi problematici: dal punto di vista dell'insegnamento, l'uso non veicolare della LS in classe e il conseguente continuo ricorso alla traduzione da e verso la L1; mentre per quanto concerne gli apprendenti si riscontra uno stentato sviluppo della competenza linguistica in L2/LS soprattutto nella produzione orale, difficoltà ad utilizzare la lingua target in contesti situazionali reali e una bassa soglia di motivazione ad apprendere la lingua.

E anche in presenza di allievi molto piccoli seppure il ricorso alla ludicità sia più diffuso nella prassi, oltre che raccomandato dai Programmi Ministeriali, tuttavia l'interazione linguistica rimane ancorata ad un impianto metodologico che pone la traduzione dall'italiano al centro dell'azione didattica. Tale situazione comporta frustrazione e demotivazione sia negli insegnanti, i quali constatano la scarsa efficacia delle proprie strategie didattiche, sia negli apprendenti che manifestano scarso interesse ad apprendere secondo gli schemi didattici tradizionali. Tutt'oggi infatti nella scuola italiana si insegnano le LS parlando in Italiano e se qualche eccezione comincia ad esserci nelle scuole Superiori, dove gli insegnanti hanno cominciato a sperimentare percorsi in lingua per la lingua e dove pure si attestano eccellenze sia tra i docenti che tra gli allievi, ben diversa è la situazione alla scuola Primaria e dell'Infanzia dove il contatto con la lingua straniera (prevalentemente l'Inglese) è minimo non solo per l'esiguo numero di ore destinate allo studio guidato della LS ,1 ora a settimana alla scuola dell'Infanzia, da 2 a 3 ore a settimana alla Primaria ma anche perché esso spesso è affidato ad Insegnanti che non hanno né le competenze né gli strumenti necessari per insegnare la Lingua Straniera, con il risultato disastroso di rendere l'approccio alla disciplina ostico e poco naturale. Si pone la necessità di addestrare gli insegnanti di Lingua a fare uso della Lingua straniera per la lingua Straniera e ad operare scelte mirate e didatticamente costruttive avvalendosi del supporto delle tecnologie che, indubbiamente, offrono l'opportunità di amplificare il contatto e l'interazione in Lingua.

L'altro nodo problematico riguarda, appunto il rapporto tra le Lingue e le tecnologie e in che modo queste possano essere piegate alle necessità didattiche. Innumerevoli sono le tecniche e gli strumenti digitali e tecnologici di cui un insegnante si può avvalere. Molti gli studi che esplorano le potenzialità e le funzionalità degli applicativi, dei supporti tecnologici utili alla ricerca e alla didattica, tuttavia la velocità con cui le tecnologie mutano e si evolvono possono scoraggiare chi non ha particolari conoscenze e abilità informatiche. Ritrosia personale e carenze strutturali sono le cause dello scarso utilizzo delle tecnologie in classe. Molti insegnanti non sfruttano le tecnologie al pari delle Lingue straniere perché riconoscono di non avere le competenze per farlo. Dal nostro punto di vista occorre rendere gli insegnanti consapevoli delle potenzialità delle tecnologie in prospettiva glottodidattica e metterli nelle condizioni di districarsi tra tutto ciò che le tecnologie offrono, imparando a riconoscere ed identificare, quali possono essere realmente utili didatticamente nel proprio contesto specifico.

2. Il Digital Storytelling una tecnica per fare Lingua con la Lingua

L'introduzione di tecniche quali il Digital Storytelling consente di impiantare l'approccio alle LS su codici multisensoriali che prescindono dall'uso della L1. In una fase di contatto precoce (Coonan 2007) alla LS, la traduzione cui l'insegnante solitamente fa ricorso per aiutare gli alunni a comprendere il significato di quanto detto in lingua straniera, appare un meccanismo inadeguato poiché contrario al concetto di acquisizione della lingua che è auspicabile con alunni molti piccoli i quali imparano la LS/L2 naturalmente (Krashen 1996), per ripetizione, emulazione e sperimentando la lingua per tentativi allo stesso modo in cui imparano la lingua materna. Mentre la traduzione implica, il fatto che la lingua *straniera* venga considerata oggetto di studio, l'esperienza linguistica in età precoce è piuttosto da assimilare ad un processo naturale ed inconsapevole. Inoltre se è vero che l'esposizione alla lingua straniera durante il periodo critico, che va orientativamente dai 2 agli 11 anni, fase durante la quale il bambino è maggiormente sensibile allo stimolo linguistico per fattori sia intrinseci che estrinseci (Colombo 1982 in Lambelet, Berthelet pp. 15-17) secondo le ipotesi maturazioniste (Lenneberg, 1967), così come secondo il concetto di Language Acquisition Device postulato da Chomsky (1965) comportino una competenza linguistica più profonda e duratura, allora è auspicabile riproporre a scuola, nei contesti guidati, quella naturalezza comunicativa che facilita l'apprendimento perché lega la comunicazione ad un bisogno.

Coonan riprendendo Krashen dice che l'apprendimento nella scuola dell'infanzia deve essere mediato dall'esperienza concreta e collegato al suo vissuto. Ad esempio, rimanendo coinvolto emotivamente, come durante la narrazione di una fiaba o una storia, il bambino vive un'esperienza formativa importante. Chiara la distinzione terminologica fatta dallo studioso che vede nell'*apprendimento* un processo conscio e formale, mentre nell'*acquisizione*, un contatto naturale, come quello che i bambini hanno con la lingua materna:

“The first way is language acquisition, a process similar, if not identical, to the way children develop ability in their first language. Language acquisition is a subconscious process; language acquirers are not usually aware of the fact that they are acquiring language, but are only aware of the fact that they are using the language for communication..... The result of language acquisition, acquired competence, is also subconscious. We are generally not consciously aware of the rules of the languages we have acquired. Instead, we have a "feel" for correctness.The second way to develop competence in a second language is by language learning. We will use the term "learning" henceforth to refer to conscious knowledge of a second language, knowing the rules, being aware of them, and being able to talk about them... Some synonyms include formal knowledge of a language, or explicit learning process.” (Krashen, 2009:13-14)

Tra le strategie che possono essere utili per facilitare l'acquisizione linguistica si ritiene che il Digital Storytelling, pur non essendo tra le tecniche multimediali più recenti, sia una tecnica da privilegiare, poiché costituisce un'ottima risorsa per l'insegnante di Lingua Straniera della scuola dell'Infanzia in quanto si presta a dare una risposta alle istanze di rinnovamento e potenziamento

del processo di apprendimento delle Lingue Straniere. Il Digital continua ad essere una tecnica valida che unisce linguaggio visivo e linguaggio sonoro, facilitando la comprensione dei contenuti e si presenta, non solo come tipologia alternativa per le attività di ascolto, ma come strumento per implementare, ad un tempo, tutte le abilità linguistico-comunicative del discente, in una sinergia di spunti e operazioni con e sulla lingua. Avviare un percorso di Storytelling a partire da una fiaba, o favola oppure da un racconto breve, consente di progettare un intervento mirato, motivante e linguisticamente creativo che riabiliti l'ascolto, sia come ricezione acustica sia come comprensione guidata della logica interna al testo narrativo. Soprattutto nei primi ordini di scuola, l'uso di questa tecnica è particolarmente raccomandabile giacché il fascino dell'affabulazione consente di dar vita ad immagini mentali che facilitano la comprensione dell'input linguistico. Dunque, se si introduce nella classe di LS/L2, in fase precoce di approccio alla Lingua una metodologia come il Digital Storytelling, che bypassi la traduzione poiché supportata da codici multisensoriali e linguistici che facilitano la comprensione e la comunicazione, sarà possibile, per gli insegnanti, sviluppare una competenza glottodidattica che comporti un uso spontaneo e veicolare della LS senza il ricorso alla mediazione della L1; dal punto di vista degli apprendenti, inoltre, si otterrà uno spostamento di attenzione rispetto alla lingua target che da oggetto diviene veicolo d'uso in situazioni comunicative trasversali con un conseguente incremento della motivazione, dovuto alla piacevolezza dell'attività proposta in classe .

2.1. Il Digital Storytelling un codice multisensoriale per apprendere le Lingue straniere

Il Digital Storytelling è una tecnica multimediale che consente di utilizzare contemporaneamente diversi linguaggi per raccontare storie. La narrazione o storytelling, è da sempre considerata uno dei meccanismi più interessanti non solo come processo di rielaborazione cognitiva di contenuti, valori, pratiche culturali, ma anche come strumento per socializzare la conoscenza, condividerla e rielaborarla collettivamente. Recentemente, Petrucco e De Rossi (2009) hanno esplorato il digital storytelling come strumento innovativo per veicolare pratiche partecipative e “2.0” di apprendimento. Raccontare/ascoltare, narrare/comprendere, ricostruire/reinventare, sono alcune delle opzioni di lavoro testuale ed extratestuale che l'arte del raccontare (affabulazione) offre all'insegnante poiché come sostiene Valentini i nativi digitali sono più attratti da stimoli narrativi interstestuali, visivi, tattili e da immaginari condivisi e accattivanti (Valentini 2009). Il D.S. consente, di creare l'ambiente ideale per esercitare più abilità linguistiche contemporaneamente e di acquisire le competenze per un reale apprendimento della lingua attraverso l'uso delle parole come strumento trasversale alla comunicazione e stimolando il carico emozionale e motivazionale degli alunni.

“...è una curiosa forma di comunicazione che, proprio perché si basa sulla contaminazione-associazione di più codici, può diventare un vero e proprio strumento di studio linguistico” (Canova, 2009: 23).

Ecco allora che l'utilizzo del video a lezione diventa strumento imprescindibile e anche esperienza irrinunciabile per ogni docente di lingua, il mezzo audiovisivo diviene ottima modalità di contestualizzazione dell'insegnamento di una lingua straniera. L'utilizzo del video a lezione offre spunti di riflessione e di apprendimento linguistico, di introspezione e conoscenza di sé e del mondo. (Guidi 2010). Diadori sostiene che i filmati rappresentano lo strumento più adeguato per portare in classe la realtà di tutto il mondo associato alla lingua oggetto di studio (Diadori, 2009 in Guidi 2010). Anche Gardner, nel suo Sapere per Comprendere, sostiene che l'approccio narrativo nella didattica favorisca l'utilizzo integrato delle varie dimensioni dell'intelligenza (soprattutto quelle linguistica, interpersonale, intrapersonale). Guardando il filmato e calandosi completamente nell'affascinante mondo delle fiabe i bambini dimenticano di dovere apprendere la Lingua Straniera. Si lasciano trasportare in una dimensione di piacevolezza data dal medium, il video accompagnato da suoni, colori disegni, e sono maggiormente stimolati ad apprendere poiché si abbassa il filtro affettivo, quella condizione psico-emotiva che impedisce l'apprendimento

significativo e duraturo (Krashen, 1996). Perché questo avvenga è necessario che l'insegnante sappia strutturare opportunamente il percorso didattico supportato dall'uso del DS e sappia creare le condizioni (relazionali e ambientali) più favorevoli all'apprendimento. Ma la narrazione digitale come già accennato non è utile solo in una prospettiva di apprendimento. Ed è questo l'aspetto centrale del presente lavoro. La tecnologia nella classe di Lingua è una opportunità *per* l'insegnante. Il Digital Storytelling, va visto come un vero e proprio campo di allenamento per l'insegnante che può esercitare, sperimentare, migliorare le proprie competenze digitali, linguistiche e pedagogiche. Perché la costruzione e l'uso DS in classe comporta un impegno complesso e articolato in ogni sua fase dalla progettazione didattica, alla realizzazione tecnica, alla presentazione in classe che si traducono nella necessità di ragionare in una prospettiva autoriale (Corino, 2012) che comporta una maggiore produzione in LS con particolare riguardo ad aspetti della lingua quali la fluency e l'accuracy (Reinders, 2011).

3. La ricerca

Sebbene vi siano molte esperienze di Digital nelle scuole superiori e in ambiti formativi accademici (Rivoltella 2013, Buckingham, 2009, Gregori – Signes, 2008) poco e nulla è stato fatto nei primi ordini d'istruzione. Inoltre come riscontrato anche da Ramirez Verdugo e Belmonte, a parte qualche eccezione (Lewis 2004) non ci sono molte proposte didattiche di come studenti di questa fascia d'età possano fare pratica con la LS attraverso l'uso di internet e delle tecnologie (2007) Pertanto è stato utile partire dal confronto con i dati del lavoro di ricerca svolto da Ramirez Verdugo e Belmonte, (Universidad Autonoma de Madrid – Spagna, 2007) che hanno fornito un prezioso termine di paragone circa la metodologia della ricerca e i presupposti glottodidattici di base.

Il lavoro è stato portato avanti secondo una metodologia di project work laboratoriale con divisione del campione in gruppi di lavoro ai quali è stato assegnato come compito da realizzare un Digital Storytelling da presentare come prodotto finale.

Il percorso di sperimentazione portato avanti ha avuto il duplice obiettivo di mostrare da una parte ai futuri insegnanti coinvolti nel progetto, quanto e come sia possibile usare la Lingua straniera in maniera veicolare, dall'altra di fornire evidenze di come un percorso di formazione che si basa sull'uso delle tecnologie, possa dare vita alla costruzione di nuovi saperi, sviluppati in una cornice di senso in grado di soddisfare sia i reali bisogni degli apprendenti sia le competenze linguistiche e didattiche degli insegnanti.

3.1 Destinatari

I destinatari della ricerca sono stati 265 studenti del II anno del corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria *Im85bis* e 612 alunni di età compresa tra i 3 e gli 8 anni dei primi ordini d'istruzione di diverse scuole del comune di Palermo. Gli studenti sono stati coordinati da 8 tutor del tirocinio i quali hanno lavorato in accordo metodologico col docente di riferimento del corso.

Il progetto di ricerca integrale consta (giacché al momento della stesura del presente articolo la ricerca è ancora in fase di svolgimento) di due fasi: la prima relativa alla formazione dei docenti e alla costruzione dei Digital Storytelling, la seconda della sperimentazione in classe e delle ricadute formative e motivazionali del DS sugli alunni e sull'acquisizione della LS. In questo lavoro verranno presentati i risultati della prima fase del progetto, incentrati sulla prospettiva degli insegnanti. La seconda fase, che avrà inizio nel mese di ottobre e si concluderà nel mese di marzo di questo anno, sarà oggetto di un ulteriore approfondimento del presente studio. Il progetto è stato

condotto nel corso del Laboratorio di Tecnologie per la Didattica durante l'anno accademico 2015/2016, della durata di 48 ore, coordinato dalla Prof. G. Compagno. Il percorso metodologico e procedurale del laboratorio è stato realizzato da me e dalla Prof. Compagno.

3.2. Metodologia

Nella fase iniziale del laboratorio si è privilegiato un lavoro collettivo. Poiché quasi nessuno dei nostri studenti aveva esperienza di DS, nel corso del primo incontro abbiamo fatto una breve introduzione su questa tecnica dandone definizioni, illustrando gli aspetti che lo caratterizzano, i processi che ne sottendono la realizzazione e le fasi di costruzione, i vantaggi ed i limiti. Visto il numero consistente di studenti coinvolti nel progetto abbiamo stabilito la costituzione di gruppi di lavoro ciascuno dei quali è stato coordinato da un tutor supervisore. Al fine di agevolare la comunicazione e le relazioni interpersonali per consentire lo svolgimento del lavoro in un clima sereno grazie all'individuazione dei ruoli, degli obiettivi del percorso e delle strategie procedurali da seguire per monitorare e guidare il lavoro degli studenti, sono state pianificate delle periodiche riunioni operative e di coordinamento tra i docenti coinvolti nel percorso. Ed inoltre, per assicurare omogeneità e chiarezza nelle consegne dei compiti e nelle indicazioni da dare agli studenti, per esemplificare e rendere trasparente lo svolgimento del percorso in tutte le sue fasi, è stato realizzato un cronoprogramma condiviso da tutto il corpo docente e con gli studenti che riportava il lavoro da svolgere per ciascun incontro e il compito da realizzare (fig. 1). A questo punto ha avuto inizio la fase laboratoriale del progetto in cui è stato chiesto agli studenti, che sono stati a questo punto divisi in ulteriori sottogruppi di lavoro (di 8 persone circa), di progettare una attività didattica incentrata sull'utilizzo di un Digital Storytelling a partire da un testo a scelta, destinato ad alunni della Scuola dell'Infanzia, nel corso degli incontri previsti, della durata di 4 ore ciascuno. Gli ultimi due incontri sono stati destinati alla visione e socializzazione e valutazione dei lavori realizzati da tutti i gruppi. Nella scelta dei contenuti e dei temi, dei *topics and contents* si è sottolineata la necessità di porsi in una prospettiva di educazione linguistica.

Dal momento che progettare un'attività di storytelling significa concepire un ampio lavoro di strutturazione della narrazione con precisi intenti educativi e micro-obiettivi disciplinari, è stato chiesto di portare avanti un progetto didattico dal quale esplicitare una serie di elementi necessari alla corretta strutturazione del compito assegnato. Dunque la costruzione didatticizzata dei Digital è stata pianificata per fasi così che, alla fine di ogni incontro, ciascun gruppo doveva portare a termine la consegna prevista per quel giorno. Ad esempio, il primo incontro prevedeva di focalizzare l'attenzione sul target di alunni destinatari, degli obiettivi di apprendimento, generali e specifici, del coinvolgimento dello e degli *storyteller*; della scelta del testo appropriato da narrare; successivamente bisognava prevedere la redazione di uno storyboard in cui gli eventi della storia venissero selezionati e poi concatenati secondo ciò che si voleva raccontare. In questa prima fase abbiamo anche chiesto di individuare le strumentazioni utili alla costruzione dello storytelling.

Ci si è anche soffermati sull'aspetto della fattibilità del prodotto, poiché si ritiene indispensabile nel momento in cui si intraprende un percorso di innovazione e sperimentazione a scuola, che l'insegnante, oltre che capacità didattiche, dimostri di avere capacità nel gestire le variabili logistico-strutturali che possono determinare la concreta realizzazione di un progetto. In particolare, la scelta di avvalersi di uno strumento interattivo e versatile come il Digital richiede un'attenta analisi di prefattibilità che deve tenere conto dei tempi necessari per la realizzazione la fruizione in classe e le attività di supporto, dell'*individuazione dello luogo* in cui lavorare (la classe, un angolo della classe, un'aula più ampia, laboratorio artistico, ecc.), di individuare e reperire i *materiali necessari* per la realizzazione del prodotto multimediale (per esempio, carta crespata colorata, cartelloni, pennarelli, cd player, lavagna, software per il digital storytelling e app., ecc.). A

partire da questi elementi gli studenti hanno seguito uno schema procedurale che li ha portati fase dopo fase alla costruzione del loro DS.

L'azione didattica va sempre contestualizzata ciò significa che deve rispondere alle esigenze specifiche del gruppo di apprendenti con cui si ha a che fare. Conoscere il proprio gruppo classe significa agevolare l'interazione insegnante alunni e facilitare la dinamica di gruppo che è fondamentale al fine dell'insegnamento e, soprattutto, dell'apprendimento. Senza la creazione di una relazione di classe positiva, ogni riflessione sul come insegnare, come costruire situazioni che consentano apprendimento, come procedere in maniera efficace, si rivela inutile. Dunque un percorso didattico non può non partire dall'individuazione delle specificità del gruppo classe di riferimento. Perché una volta individuato il contesto di classe specifico è più facile strutturare le attività didattiche adattandole alle esigenze degli alunni. Pertanto ai nostri studenti, è stato chiesto di stilare un **Class Profile** che tenesse conto di elementi quali: il numero degli apprendenti e la fascia d'età, la classe di appartenenza e il periodo scolastico in cui si ipotizzava di presentare le attività e il DS. Altro aspetto fondamentale per un insegnante, nella stesura del **Class Profile** è l'aver chiaro i pre-requisiti della classe, sia in termini di qualità e quantità di conoscenze acquisite, sia in termini di aspetti affettivi e di relazione riscontrabili nel comportamento scolastico, che rappresentano gli elementi di partenza su cui tarare l'intervento didattico e da cui ricavare gli obiettivi da raggiungere. Nello specifico durante il laboratorio, l'aver chiaro il profilo degli alunni ha favorito da parte degli studenti, la scelta del testo da narrare e del percorso da fare per la costruzione del DS finalizzato a migliorare le abilità linguistiche. Inoltre relativamente alla tecnica e alle modalità didattiche scelte tra i pre-requisiti abbiamo chiesto di tenere conto delle abilità di affabulazione e consuetudine rispetto alla tecnica dello storytelling.

Poiché la maggior parte degli insegnanti non aveva mai sentito parlare di Digital Storytelling abbiamo fornito una bibliografia per i riferimenti teorici e una sitografia da cui attingere risorse per la realizzazione dei video. Tra questi, particolarmente utili sono state ritenute le piattaforme Prezi e ThinkLink. Utilizzate nella fase di preparazione e didatticizzazione del Digital queste piattaforme hanno dato l'opportunità di realizzare mappe concettuali, di grande aiuto per l'individuazione dei contenuti da inserire nel DS e degli obiettivi da raggiungere. Successivamente nelle fasi di realizzazione dei video abbiamo orientato la scelta degli studenti verso l'utilizzo di applicazioni gratuite, tra queste le più utilizzate sono state i video editor di Microsoft Movie Maker e Pawtoon, facili da utilizzare e in grado di lasciare ampio spazio alla creatività degli studenti nel combinare audio, video ed immagini. Nel corso degli incontri di laboratorio dunque, dopo aver messo a fuoco gli elementi della programmazione didattica si è proceduto con la costruzione (**drafting**) del DS e con la revisione (**editing**). Una volta assemblate le storie e trasformate da narrazioni con testi e disegni in contenuti audio arricchiti da effetti sonori e musica di sottofondo, oltre che dalle voci degli studenti stessi, è stato portato avanti l'aspetto di condivisione di questi video. Si è scelto di condividere tutti i lavori su una piattaforma protetta, Google Drive, fruibile da parte dei docenti e degli studenti che hanno preso parte al percorso laboratoriale. Infine poiché la realizzazione dello Storytelling doveva rispondere adeguatamente alle esigenze didattiche individuate dagli studenti del Corso di Scienze della Formazione Primaria, una parte del laboratorio ha visto i gruppi di lavoro concentrarsi sulla elaborazione di strumenti di valutazione dei prodotti realizzati.

Nel corso del laboratorio, ciascuno degli 8 gruppi è stato supportato da un tutor d'aula, un docente in servizio, che ne ha seguito il percorso formativo. Per facilitare il lavoro e la creazione dei lavori, i partecipanti sono stati divisi in ulteriori 24 sottogruppi. All'interno dei quali ogni componente ha ricoperto un diverso ruolo secondo una turnazione interna. Per il monitoraggio dell'andamento dei gruppi di lavoro e l'osservazione in itinere sono state utilizzate check-list appositamente strutturate e condivise con tutto il corso di Laurea. Negli ultimi due incontri del laboratorio i lavori sono stati presentati e socializzati da ciascun gruppo per la valutazione finale da parte dei docenti.

Pianificazione di una Digital Storytelling per la scuola dell'infanzia: a) scelta della fiaba/favola o racconto, b) elaborazione dello storyboard, c) selezione materiali didattici e software/app.	Progettazione dello storyboard sottoforma di mappa digitale.
Costruzione del Digital Storytelling (I parte).	Primo montaggio (draft editing) del Digital Storytelling.
Costruzione del Digital Storytelling (II parte).	Completamento editing del Digital Storytelling e caricamento sulla piattaforma (publishing).
Progettazione e costruzione di strumenti di valutazione per l'attività di Digital Storytelling.	Check list + Rubrica di valutazione.
Valutazione finale del laboratorio	Presentazione delle Digital Storytelling realizzate per gruppi

Tab. 1- Cronoprogramma sintetico del percorso formativo condiviso dai docenti con gli studenti

3.3 Risultati e osservazioni

Il lavoro realizzato nell'ambito del Laboratorio di Tecnologie per la Didattica sul Digital Storytelling è stato molto complesso sia per gli studenti che per i docenti formatori che li hanno accompagnati lungo il percorso formativo. Agli studenti sono state richieste capacità progettuali, abilità narrative, competenze tecnologiche e conoscenza dei contenuti, che non sempre sono riusciti ad individuare facilmente e che avrebbero dovuto essere espresse in un prodotto, risultato di un lungo ed impegnativo processo creativo e formativo, alla fine del quale, tuttavia, il gradimento dell'attività complessiva è stato molto elevato.

Sono state realizzate n. 24 Digital storytelling della durata compresa tra 5' e 13' rivolti ai bambini della scuola dell'infanzia e delle prime classi della scuola Primaria, n.12 delle quali in Lingua Straniera. Il percorso di formazione all'uso del Digital Storytelling nella classe di Lingua è stato valutato attraverso strumenti valutativi a griglie, condivisi da tutto il corpo docente del corso di studi in oggetto e predisposte per la valutazione dei Laboratori. Dati valutativi sul prodotto finale sono poi stati incrociati con i dati valutativi osservati dai tutor sul processo di svolgimento delle attività di laboratorio. Si attende la seconda fase del progetto che prevede la sperimentazione in classe che avrà inizio dal mese di ottobre 2016 al mese di marzo 2017 per fare una ulteriore analisi e valutazione dei dati e dei risultati.

Lo studio fatto, ha cercato di dare una risposta al dibattito su quale profilo e quali competenze debba avere il docente di LS, così come raccomandato dai *Common European Principles for Teacher Competences and Qualifications* (European Commission, 2004) e dall'*Improving the Quality of Teacher Education* (Commission of the European Communities, 2007) nonché dal *European Profile of Language Teacher Education* (EPLTE), il così detto *Kelly Report* (Kelly, Grenfell, 2002; Kelly, Grenfell, 2004), documenti dai quali, non solo si evincono i principi guida della professionalità del docente di Lingua ma soprattutto emerge la necessità di focalizzare maggiore attenzione sulla questione del multilinguismo e delle nuove tecnologie.

Giacché le Tic sono diventate parte integrante di qualsiasi professione, è necessaria una loro effettiva ed efficace integrazione nella formazione; così come la metodologia del group work e del project work adottata durante il laboratorio è apparsa in linea con l'altra grande questione relativa al profilo dei docenti di LS, ossia la necessità di una maggiore disseminazione e condivisione delle conoscenze. Dalla valutazione dei lavori svolti e dall'andamento del percorso di formazione è emerso infatti come gli insegnanti in formazione dimostrino, curiosità ed interesse nei confronti di pratiche didattiche che li stimolino a risolvere problematiche e li portino a mettere in moto la loro creatività. La necessità di rinnovare la didattica e riqualificarla avvicinandola ai bisogni reali degli apprendenti, così come la volontà di imparare per far imparare, sono i dati positivi che sono emersi, inequivocabilmente, durante il percorso. Ulteriori aspetti quali la capacità di calarsi nei panni di *videomakers* e *storytellers*, di orientarsi tra i siti e le risorse messe a disposizione dalla rete per la costruzione e realizzazione dei prodotti digitali, la cui efficacia didattica si legava anche al fatto di essere appetibili e piacevoli, per il target di alunni di riferimento; il grande entusiasmo nel realizzare e progettare attività significative; la cura per i dettagli; la scelta delle storie, dimostrano il grande bisogno da parte degli insegnanti di dare un senso profondo al proprio ruolo inteso come figura educativa preparata e al passo con i tempi.

Per quanto concerne l'aspetto linguistico il percorso di costruzione del DS ha comportato un costante e maggiore uso e controllo della LS da parte dei futuri docenti. Pertanto, nella prospettiva glottodidattica, questa tecnica può essere vista come un valido supporto in linea con i principi auspicati del Cefr che raccomandano: innovazione didattica, creatività, flessibilità, una nuova prospettiva e metodi di insegnamento (Gregori-Signes 2008). Inoltre, come già osservato, il Digital Storytelling implica un coinvolgimento dell'insegnante in ottica autoriale. Nel riadattare una storia, i partecipanti al percorso hanno operato scelte personali, che hanno comportato modifiche e variazione non solo rispetto alla trama, ma anche rispetto al significato stesso del testo da far emergere, lo stile narrativo, il lessico, l'intonazione della voce, l'interpretazione, la gestualità; scelte che li hanno forzati a misurarsi con le proprie abilità linguistiche e paralinguistiche e comunicative. Per quanto concerne l'apprendimento invece, il DS può essere particolarmente utile per migliorare soprattutto le abilità di ascolto e comprensione, l'acquisizione del lessico e della strutture, rimanendo all'interno di un approccio naturale. Il richiamo alla necessità pedagogica di didatticizzare i contenuti multimediali, resa possibile dal costante monitoraggio operato dai conduttori e dai tutor d'aula, ha fatto sì che ciascun gruppo, nel realizzare il prodotto digitale, focalizzasse l'attenzione sui contenuti didattici e sugli obiettivi linguistici prefissati. Altro aspetto che ha caratterizzato il percorso è stato determinato dall'impostazione metodologica del group working che ha agevolato l'interazione tra i partecipanti e la partecipazione alle attività in un clima di armonia che ha favorito la creatività, l'intraprendenza personale e la capacità di problem solving dei partecipanti che hanno realizzato prodotti finali didatticamente interessanti e gradevoli.

3.4. Criticità

Notevoli anche le criticità riscontrate, prima fra tutte la diffusa difficoltà nell'uso della LS, che denota ancora una preparazione linguistica non adeguata alla prassi dell'insegnamento, scarsa dimestichezza con gli strumenti tecnologici didattici e con le risorse specifiche presenti sul web, che hanno rappresentato soprattutto nelle fasi iniziali del progetto un grosso limite alla creatività e un notevole dispendio di tempo. La difficoltà nel didatticizzare le storie (dovuta in parte anche all'inesperienza degli studenti) soprattutto in relazione all'individuazione di obiettivi e strumenti di valutazione dei risultati, attesi ed infine parecchie difficoltà logistiche e carenze strutturali che sono una problematica non soltanto legata al contesto specifico del nostro Ateneo, ma di tutto il sistema d'Istruzione Nazionale, hanno reso complesso lo svolgimento delle fasi del progetto, penalizzando talvolta il prodotto finale (aule non adatte, connessione wi-fi lente, poche risorse e materiali a disposizione degli studenti) e certamente hanno costituito un freno alla volontà di sperimentare e

giocare sia con i materiali che con i diversi linguaggi, non solo quello verbale, esplorabili grazie alla tecnica del Digital Storytelling.

4. Conclusioni

Aldilà delle oggettive difficoltà riscontrate, i dati in nostro possesso, la qualità dei prodotti realizzati e la loro potenziale efficacia didattica, sono tali da farci affermare di avere raggiunto gli obiettivi prefissati. L'insegnante di LS più degli altri colleghi deve essere aperto alle innovazioni e alle opportunità che derivano dalle Tecnologie. Ciò che non vuol dire necessariamente accogliere in classe tutte le risorse tecnologiche possibili, piuttosto acquisire la consapevolezza di volerle e potersene avvalere e sperimentarle per migliorare la propria didattica.

Tuttavia si attende la conclusione della fase successiva del progetto e il confronto con altre esperienze simili, per validare nello specifico l'efficacia dell'utilizzo della tecnica del Digital Storytelling nell'acquisizione precoce delle lingue straniere

Bibliografia: Pedagogia , Didattica Generale e Glottodidattica

AA.VV. (2007) *Quale Profilo quali Competenze per l'inglese del docente di scuola Primaria. Un'esperienza di ricerca*. Firenze : Ansa- Miur

Balboni, P.E. (2011, terza ed.) *Le sfide di Babele. Insegnare le lingue nelle società complesse*. Torino: Utet.

Baldacci, M. (2013) *Trattato di Pedagogia Generale*. Roma: Carocci

Cairo, M.T. (2007) *Pedagogia e didattica speciale per educatori e insegnanti nella scuola*. Milano: Vita e pensieri .

Bosisio, C. (2011). *Il docente di lingue in Italia. Linee guida per una formazione europea*. Milan, Italy: Mondadori Education.

Caon F & Rutka , S. (2004) *La lingua in Gioco. Attività ludiche per l'insegnamento dell'Italiano come L2*. Perugia: Guerra Ed.

Caon F. (2012) *Tecnologie e didattica delle lingue: Teorie, risorse, sperimentazioni* .Torino: UTET Univ.

Cambi, F. (2003) *Manuale di Storia della Pedagogia* . Roma: LaterzaCapra, U. (2005), *Tecnologie per l'apprendimento linguistico*, Roma, Carocci.

Castoldi, M. (2010) *Didattica generale*. Milano: Mondadori Università

Chomsky, N. (1965). *Aspects of the Theory of Syntax*. Cambridge: MIT press.

Chiappetta Cajola, L. & Ciraci, A.M. (2013) *Didattica Inclusiva. Quali competenze per gli insegnanti*. Roma: Armando Editore

Chiappetta Cajola, L. (2012) *Didattica del gioco e integrazione. Progettare con l'ICF*. Roma Carocci

Ciliberti, A. (2012) *Glottodidattica . Per una cultura dell'insegnamento linguistico*. Roma: Carocci

Colombo, J. (1982). *The critical period concept: research, methodology, and theoretical issues*. Psychological Bulletin, 91(2), 260-275

- Compagno, G. (2010) *Una Didattica per Competenze*. Palermo: Palumbo
- Compagno G, Di Gesù F (2013). *Neurodidattica, lingua e apprendimenti. Riflessione teorica e proposte operative. vol. I*, p. 1-244, Roma: Aracne
- Coonan, C. M(2002) *La lingua straniera veicolare*. Torino: Utet Coonan C.M. *Il profilo europeo dell'insegnante di lingua straniera* in Synergies Italie n° 8 - 2012 pp. 19-29
- Corallo, G.. (2010) *Pedagogia Vol. I - L'educazione. Problemi di pedagogia generale* . Roma: Armando Editore.
- Corallo, G.. (2010) *Pedagogia Vol. II - L'atto di educare. Problemi di metodologia dell'educazione*. Roma: Armando Editore.
- Corda, A. / Marello, C. (2004), *Lessico. Insegnarlo e impararlo*, Perugia, Guerra.
- Daloiso, M. (2012) *Lingue straniere e Dislessia Evolutiva-Teoria e Metodologia per una glottodidattica accessibile*. Torino: Utet.
- Ferrari, M, e Palladino, P. (2011). *English Time*. Giunti Scuola. Giunti OS
- Ferotti, C. (2011) *Didattica personalizzata Analisi di Pratiche e formazione degli insegnanti*. Roma: Armando Editore
- Krashen S. (1982) *Principals and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford: Pergamon
- Krashen, S. D., & Terrell, T. D. (1983). *The natural approach*. Oxford: Pergamon.
- La Marca, A. (2005) *Personalizzazione e apprendimento. Strumenti e competenze*. Brescia: La Scuola
- Lenneberg, E. H. (1967). *Biological foundations of language*. New York; London; Sidney: John Wiley & Sons.

Digital Storytelling e Tic

- Buckingham D., (2007) *Beyond Technology: Children's learning in the Age of Digital Culture*. Polity Press: London.
- Faggioli, M (2010) *Tecnologie per la didattica*. Milano : Apogeo
- Fratte, I. (2004), *Tecnologie per l'insegnamento delle lingue*, Roma: Carocci.
- Glazer, Joan I. (1991). *Literature for young children*. Upper Saddle River, NJ: Merrill.
- Guidi E. (2010) *Guarda e impara... Un nuovo approccio all'uso di supporti audiovisivi in classe. Riflessioni ed Esempi Italiano LinguaDue*, n. 2.
- Haddad, W.D. & Jurich, S. (2002). ICT for education: Potential and potency. In W.D. Haddad and A. Draxler (Eds.) *Technologies for education: Potential, parameters and prospects*. UNESCO and Academy for Educational Development, pp. 28-40.
- Isbell, R. (2002). Telling and retelling stories: Learning language and literacy. *Young Children* 57 (2), pp.26-30.
- Jennings, C. (1991). *Children as story-tellers*. Melbourne: Oxford University Press
- Joyce M. 2011. Vocabulary acquisition with kindergarten children using song picture book (Doctoral dissertation), Northeastern University, Boston, Massachusetts. Retrieved from <http://www.dl.handle.net/2047/d20002365>.

Lewis, G. (2004). *The internet and young learners*. Oxford: OUP.

Mohamad Rafik F. 2005. Storytelling and vocabulary acquisition at the elementary level (Master thesis). Mentouri University, Constantine Faculty of Letters and Languages, Democratic and Popular Republic of Algeria. Retrieved from <http://www.bu.umc.edu.dz/theses/anglais/FAD10043.pdf>

Ohler J. (2008), *Digital storytelling in the classroom*, Corwin Press: Thousand Oaks, CA.

Petrucco C. & De Rossi M. (2009). *Narrare con il digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni*. Roma: Carocci

Ardizzone, P. Rivoltella, P.C. (2008) *Media e tecnologie per la didattica*. Milano: Vita E Pensiero

Rivoltella P.C. (2014) *La Media Education*, Milano :DeAngeli Media e tecnologie per la didattica

Soleimani, H. Akbari, M The Effect of Storytelling on Children's Learning English Vocabulary: A Case in Iran International Research Journal of Applied and Basic Sciences © 2013 Available online at www.irjabs.com ISSN 2251-838X / Vol, 4 (11): 4005-4014 Science Explorer Publications

Taddeo, G. (2009), "La componente esperienziale e narrativa nell'apprendimento. Lo storytelling come pratica di rielaborazione culturale", in *REM, Ricerche su Educazione ai Media/Research on Education and Media*, v.1 n. 2, dicembre 2009, Erickson: Trento, pp. 267-283.

Pubblicazioni Web

A.Sadik Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning [PDF] da academia.edu

C Gregori-Signes *Integrating the old and the new: Digital storytelling in the EFL language classroom*
- GRETA, 2008 - academia.edu

C.Valentini *e-Book e LIM, Digital Storytelling per le competenze digitali* unina.it [DOC]

Form@re, Open Journal per la formazione in rete ISSN 1825-7321 Numero 4, Volume 13, anno 2013, pp. 15-29

International Research Journal of Applied and Basic Sciences © 2013 Available online at www.irjabs.com ISSN 2251-838X / Vol, 5 (1): 104-113 Science Explorer Publications (Ultima consultazione settembre 2016)

Joyce, Mary F., "Vocabulary acquisition with kindergarten children using song picture books" (2011). Education Doctoral Theses. Paper 17. <http://hdl.handle.net/2047/d20002365> (Ultima consultazione settembre 2016)

Language Learning & Technology <http://llt.msu.edu/vol11num1/ramirez/> February 2007, Volume 11, Number 1 pp. 87-101

Lenox M. 2000. Storytelling for young children in a multicultural world.early childhood Educational journal, 28(2). Retrieved from <http://www.olc.edu/~khecrow/webfolder/Research/Lenox.pdf>