

# Un approccio socio-costruttivista mediato dalle tecnologie per l'inclusione sociale ed interculturale

Alida Favaretto Ph.D<sup>1</sup>  
Juliana E. Raffaghelli Ph.D<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Centro Interateneo per la Ricerca Didattica e la Formazione Avanzata  
Università Ca' Foscari di Venezia  
Parco Scientifico Tecnologico VeGa, Viale delle Industrie 17/a  
Edificio Lybra 3°P. 30175 Venezia  
[favaretto@unive.it](mailto:favaretto@unive.it)

<sup>2</sup>Centro Interateneo per la Ricerca Didattica e la Formazione Avanzata  
Università Ca' Foscari di Venezia  
Parco Scientifico Tecnologico VeGa, Viale delle Industrie 17/a  
Edificio Lybra 3°P. 30175 Venezia  
[j.raffaghelli@unive.it](mailto:j.raffaghelli@unive.it)

*Questo articolo introduce una prospettiva di utilizzo delle tecnologie educative nel contesto di un progetto europeo (P.IN.OK.I.O: Pupils for Innovation as a Key to Intercultural and Social Inclusion) mirante all'inclusione sociale ed interculturale attraverso la letteratura per l'infanzia. Tale progetto prevedeva un complesso meccanismo di sviluppo di strumenti per la didattica con uso di tecnologie come mezzo per il migliore accesso e manipolazione dei simboli e metafore presenti nelle opere letterarie infantili: movie per la creazione di storie, blog per attivare una narrativa di classe, podcast per la condivisione delle storie di classe. I supposti che hanno portato a questo schema di utilizzo delle tecnologie partivano dal socio-costruttivismo, considerando che la partecipazione dei bambini in processi di apprendimento volti a generare inclusione sociale ed interculturale, si fonda sulla decostruzione di significati (contenuto della fiaba) potenziata dall'uso delle tecnologie come strumento e ambiente per la costruzione di oggetti digitali basati sulle "storie di classe" (attività nella zona di sviluppo prossimale).*

## Parole Chiave

Inclusione sociale – Intercultura – Tecnologie Educative – Narrazione – Costruzione di Senso

# 1. Introduzione <sup>1</sup>

Il progetto "P.I.N.O.K.I.O.- Pupils for INnovation as a Key to Intercultural and social inclusion" [alunni per l'innovazione come chiave per l'inclusione interculturale e sociale] ha lo scopo di promuovere il dialogo interculturale per combattere l'esclusione sociale, grazie all'utilizzo dei personaggi della letteratura per l'infanzia come mezzo di comunicazione con bambini della scuola materna ed elementare, figli e genitori immigrati. Considerando questo ambizioso obiettivo, ci sono due specifiche aree su cui il progetto cerca di avere un impatto attraverso un complesso meccanismo di sviluppo, formazione e sperimentazione:

(a) Uso dei personaggi della letteratura per l'infanzia come mezzo di comunicazione che, in seguito, porterà al (b) dialogo interculturale per combattere l'esclusione sociale.

Per portare avanti tale sfida, il progetto propone una serie di step (vedi Fig.1), dalla formazione degli insegnanti alla sperimentazione didattica e il testing con apertura dell'attività a genitori e tessuto associativo locale, al livello europeo (delle scuole coinvolte nel progetto in Svizzera, Portogallo, Inghilterra e Italia) con fondamentale uso di tecnologie educative per facilitare questi processi comunicativi.



Fig.1 Il sito PINOKIO presente all'URL <http://www.pinokioproject.eu>

Tale innovazione didattica richiama, infine, in modo strategico, il framework Europeo delle Competenze Chiave per il Lifelong Learning (Tale framework definisce 8 competenze chiave per partecipare nella società dell'apprendimento, e cioè: Padronanza della Lingua Madre (CC1), Padronanza di Lingue Straniere (CC2), Competenza Scientifico Matematica (CC3), Competenza Digitale (CC4), Competenza per Apprendere ad Apprendere (CC5), Competenza Sociale e di Partecipazione Civica (CC6), Intraprendenza e capacità di iniziativa (CC7), Espressione e Consapevolezza Culturale.). In effetti, ogni intervento, mira a formare in modo specifico competenze chiavi essenziali per processi di inclusione sociale; per esempio, si enfatizza la formazione della l'Espressione e consapevolezza culturale (CC8), come modo di migliorare il dialogo interculturale; mentre lo sviluppo della competenza chiave 7 (intraprendenza e capacità di iniziativa) implica che ogni bambino possa essere in grado, nella propria vita, di risolvere problemi ed essere creativo/proattivo nei nuovi contesti dove si trovi ad agire.

Secondo la visione del team di ricerca e formazione, coinvolto attraverso il Centro Interateneo per la Ricerca Didattica e la Formazione Avanzata (dal quale le autrici dell'articolo ne formano una parte), la metodologia del progetto P.I.N.O.K.I.O., prende forma attraverso un approccio socio-costruttivista, dove le tecnologie giocano un ruolo essenziale: in effetti esse diventano non soltanto ambiente di apprendimento, ma sostanzialmente rappresentano uno strumento per la partecipazione attiva di bambini e docenti come parte di una comunità di apprendimento. Tale comunità partecipa in un processo di costruzione e decostruzione di simboli presenti nei testi/opere letterarie, usando le tecnologie per rappresentare, modificare, narrare e ricordare momenti di tale processo creativo. È in effetti tale processo che consente un accesso significativo e inclusivo a uno spazio di significazione, un micro-universo culturale, o cultura di apprendimento (Goodfellow & Lamy, 2009; Raffaghelli & Richieri, 2010).

<sup>1</sup> I § 1; 2..2.2.; 3.2 sono di J. Raffaghelli; I § 3.1. e 3.3 sono di A. Favaretto; i § 3.4 e 4 sono di A. Favaretto e J. Raffaghelli. I § 2.1 e 3, sono di B. Bevilacqua (Educational Programme P.I.N.O.K.I.O.). Il presente articolo introduce una prospettiva originale, di intera responsabilità degli autori, su concetti del progetto PINOKIO, attraverso anche la rielaborazione di alcuni contenuti prodotti dal team CIRDFCA (A. Zapperini, B. Bevilacqua, A. Favaretto, J. Raffaghelli, direzione scientifica del prof. U. Margiotta).

La metodologia che ne emerge, e che il Progetto P.I.N.O.K.I.O sta sperimentando, potrebbe essere considerata valido spazio di riflessione per definire alcune ipotesi educative sia a livello della didattica che a livello di formazione docente, tale e come il gruppo di lavoro sta sperimentando; di tale percorso di riflessione, si offre uno spunto nel presente articolo.

## 2. Letteratura per l'infanzia, metafore e costruzione di senso

Secondo l'approccio cognitivista, le metafore stimolano la "mappatura parallela" tra strutture cognitive ed emotive (Lakoff & Jonhsonn 1982). Tuttavia, l'uso delle metafore è in gran parte legato al contesto culturale in cui i bambini crescono. Per questo, un processo di apprendimento guidato dovrebbe basarsi su tale processo cognitivo spontaneo portando così ad una nuova contestualizzazione culturale: potremmo dire che le risorse educative che permettono la decostruzione partecipata di icone e credenze culturali contribuiranno ad introdurre metafore di nuovi "mondi possibili", grazie all'introduzione di nuove immagini. L'idea di negoziare un nuovo contesto attraverso le narrazioni personali di docenti e alunni può quindi essere vista come un ampliamento del contesto culturale. Il nuovo contesto permetterà una maggiore inclusione poiché faciliterà la partecipazione non solo per quanto riguarda le attività (come previsto dall'approccio socio-costruttivista) ma anche e soprattutto per quanto riguarda l'accettazione di "diverse" rappresentazioni culturali del mondo (in termini di simboli, immagini, pratiche) sintetizzate in un modo nuovo.

La letteratura dell'infanzia è sempre stata una via di accesso privilegiata all'immaginario culturale: essa introduce molti simboli culturali attraverso le metafore, stimolando quell'attività umana essenziale che J. Bruner definì la "ricerca del significato". Questa attività psicologica inizia sin dai primissimi anni e continua per tutta la vita, ma le capacità cognitive ed emotive cruciali che permettono al sé di "inventare storie" per dare un senso alla propria esistenza e alle proprie azioni nel mondo si sviluppano nell'infanzia. Per questo la letteratura per l'infanzia rappresenta uno strumento per stimolare il sopraccitato processo di ampliamento del proprio contesto culturale facendo sì che i bambini passino da una visione ego/etnocentrica del mondo ad una socio/etnorelativa. Una prospettiva socio/etnorelativa permette di essere più tolleranti, comprendere le diversità ed essere curiosi. Ma ancora più di questo essa rende l'individuo capace di negoziare i propri interessi nei confronti di un approccio comune e partecipato dell'attività umana e tuttavia conscio della propria unicità. Questa sembra essere la base della partecipazione civile e dell'inclusione sociale. Così la premessa espressa precedentemente ci porta a considerare quest'idea: i personaggi della letteratura per l'infanzia come mezzo di comunicazione --- tra docenti, bambini del luogo e genitori, bambini e genitori immigrati --- porterà al dialogo interculturale contro l'esclusione sociale. Questa affermazione può essere rappresentata dalla figura (vedi Fig.2):

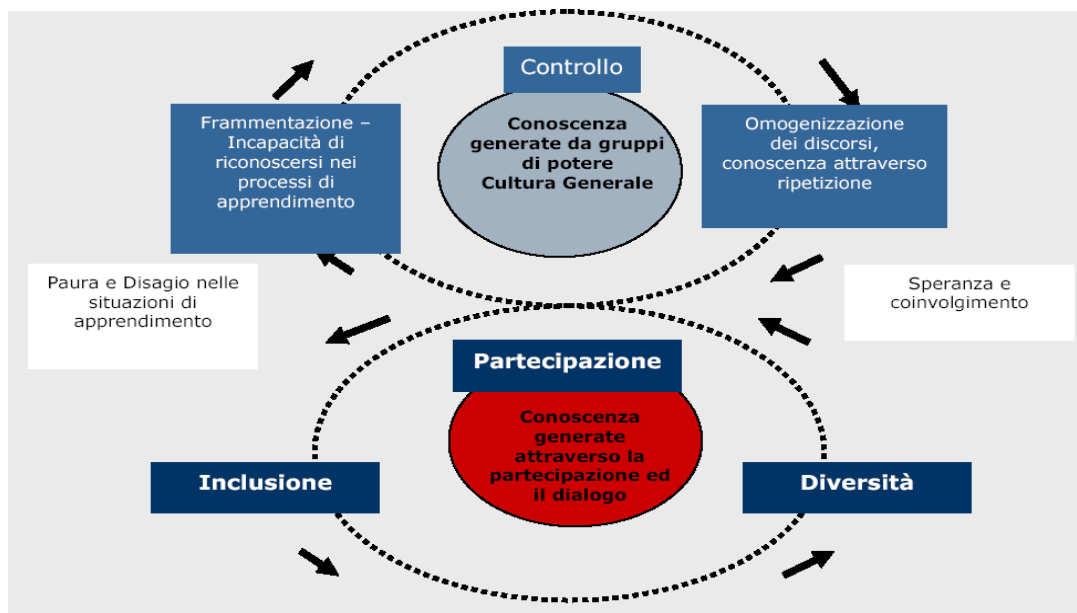


Fig. 2 adattamento dell'originale inglese in R.Carneiro: The Big Picture, Understanding Learning and Metalearning changes, European Journal of Education, Vol. 42, No. 2, 2007

Ma una vera pedagogia interculturale può realizzarsi unicamente attraverso comunità di apprendimento che sperimentano la dimensione di sensibilità interculturale come strumento principe di ristrutturazione di processi di apprendimento e insegnamento in "contesti culturali allargati" (Raffaghelli, 2009; 2010) —definiti come spazi di rinegoziazione di senso per comprendere e apprendere la differenza—. In questo senso, tali comunità debbono servirsi di tutti i canali e strumenti possibili per comunicare (quindi attraverso una comunicazione multimodale), nei molteplici linguaggi offerti dalle proprie matrici culturali di appartenenza. E' in questo senso che le tecnologie subentrano come spazio, canale, linguaggio e strumento che consente la rinegoziazione di senso.

## 2.1. La letteratura per l'infanzia per promuovere l'inclusione sociale e il dialogo interculturale

Le storie catturano l'attenzione del bambino, suscitano in lui una curiosità vivace tale da permettergli di attivare quel pensiero divergente che stimola l'immaginazione e il gusto della scoperta, che incoraggia ad individuare e sperimentare nuove e originali soluzioni ai problemi, strategie operative creative, abilità indispensabili per lo sviluppo della competenza dell'imparare a imparare, utile a tutte le attività di apprendimento. Il coinvolgimento emotivo delle storie favorisce, *last but not least*, l'arricchimento del bagaglio lessicale, nonché l'assimilazione di una corretta sintassi. A tal proposito, Petter, rivolgendosi in particolare ai genitori, asserisce:

- Ascoltando [la fiaba] il bambino potrà imparare molte parole nuove e potrà anche apprendere e rinsaldare certe strutture sintattiche, ovvero certi modi tipici di costruire la frase. Queste strutture linguistiche a poco a poco si fissano, diventano qualcosa di automatizzato, assumendo l'aspetto di vere e proprie abitudini verbali

- Ecco allora che il racconto delle fiabe costituisce un mezzo indispensabile per lo sviluppo completo della personalità del bambino, in tutte le sue dimensioni, cognitiva, effettivo emozionale, relazionale e morale.

## 3. I Tools Digitali per l'analisi, la manipolazione e la rielaborazione di storie

I partecipanti al percorso formativo sono stati guidati nella riflessione su aspetti cardine del design e dell'ingegneria pedagogica di tools digitali, finalizzati all'analisi, manipolazione, rielaborazione delle fiabe scelte dal Comitato Scientifico del progetto P.IN.O.K.I.O.

I tools proposti, che poi gli insegnanti hanno sviluppato con i propri alunni secondo percorsi di apprendimento personalizzati, si riferiscono al social network ed esplorano tutti i possibili canali sensoriali (in fase di sperimentazione avviata, è stato aggiunto l'e-book audio, a cura di Barbara Bevilacqua):

Il podcast; Movie; Il blog.

L'utilizzo di un sistema integrato di codici e linguaggi (testo, immagini, audio, video, animazioni) stimola in modi diversi le capacità attentive e i processi di pensiero, elaborazione e costruzione della conoscenza degli allievi di oggi, appartenenti alla generazione di "nativi digitali multitasking", immersi fin dall'infanzia nelle tecnologie digitali e abituati a ricevere rapidamente e simultaneamente informazioni da più fonti multimediali.

Le tecnologie sociali emergenti sono oramai una interfaccia normale tra la persona e la realtà esterna, sempre più complessa, competitiva, collegata in rete. La scuola non può ignorare questo. Deve saper dimostrare capacità critica verso le tradizionali forme di distribuzione di conoscenza *top-down* e aprirsi consapevolmente ad approcci di apprendimento *bottom-up*, come avviene con consuetudine negli ambienti di apprendimento informale. Deve saper promuovere processi attivi e autentici di apprendimento cooperativo e collaborativo nell'ambito di comunità in cui intenzione, azione e riflessione diventano, nel contempo, motori di progresso della conoscenza e di sviluppo di competenze intese come "saper stare e agire con gli altri".

### 3.1. Le tecnologie utilizzate: Il podcast

Il Podcast consente di realizzare delle lezioni 'radio' con i discenti che impareranno ad ascoltare e a parlare, a scrivere per poter leggere ciò che deve essere trasmesso, ad organizzare ordinate discussioni, a sintetizzare e rendere 'fruibili' argomenti anche complessi, a preparare gli esami, realizzare documentari o radiodrammi, news, interviste reali, inventate o interviste impossibili, riferendosi ai modelli dei format radiofonici. Verrà, anche, valorizzata la lingua madre degli alunni che potranno registrare la propria "puntata" radiofonica nella loro lingua.

Inoltre si possono organizzare 'trasmissioni' per ragazzi diversamente abili, o per discenti temporaneamente in ospedale, creare un archivio di risorse audio, a disposizione di tutti in ogni momento; creare una radio della scuola, oppure progettare canali tematici, recensire libri, erogare corsi di recupero. In questo senso si è all'insegna del learning 2.0: un insegnamento-apprendimento che diverte e si integra con i diversi modi di insegnare e apprendere e gli strumenti tradizionali della scuola.

Il Podcast nel learning 2.0 ha un'arma vincente "la proliferazione di [...] comunità", (Pian, 2006) poiché il Podcast didattico può essere integrato negli strumenti di comunicazione scolastici come "il sito web della scuola, gli eventuali Blog, le mail, i forum, il sistema di e-learning, il giornale scolastico", in sostanza si prospetta una "scuola oltre l'aula" (Ibid., p. 35).

Un notevole interesse nello strumento risiede nella sua possibilità in tutte le sfere didattiche: esso abitua all'ascolto, rinforza un concetto, crea condivisione delle conoscenze per la realizzazione di un prodotto. Tale realizzazione segue un lungo percorso: parte dal testo scritto con l'attuazione di uno storyboard, da condividere nella comunità di pratica. Tutti collaborano alla sua realizzazione, ricercano in rete, si confrontano, per poi produrre un efficace Podcast.

## La struttura narrativa nel podcast

La differenza tra la storia in se stessa ed il modo con cui questa storia verrà raccontata è estremamente differente. In questa fase subentra l'arte di sceneggiare, la capacità di articolare gli elementi narrativi in maniera tale da mantenere sempre viva l'attenzione dello spettatore. Nella struttura narrativa di una sceneggiatura si possono individuare:

- una storia principale (le azioni dei personaggi principali)
- una storia interna (lo stato psicologico del protagonista, che deve prendere delle decisioni, oppure che deve lottare tra desideri personali e senso del dovere)

Questi fattori, mescolati tra loro, danno luogo a una progressione di intrecci ed avvenimenti, che danno luogo allo sviluppo drammatico. Lo sceneggiatore sa che, come ogni storia, anche il racconto di un film segue una precisa *struttura narrativa* :

- Inizio: le prime inquadrature (ad esempio immagini realizzate dai bambini) introducono nel mondo della fiaba, nel suo stile e nelle sue atmosfere; coinvolgendo lo spettatore nella storia, creando le tensioni e le aspettative sul possibile sviluppo degli eventi. Appaiono i personaggi principali.
- Parte centrale: le aspettative s'intensificano con l'inserimento di ulteriori complicazioni che mettono in dubbio la risoluzione del conflitto .
- Fine: la storia si risolve, con i suoi problemi ed i suoi conflitti. Comprende il climax della vicenda e coglie le tensioni del pubblico.

## Il protagonista

L'elemento drammatico imprescindibile di ogni storia è il **protagonista**, motore di ogni movie, di ogni videocast. Un bravo sceneggiatore deve sapere caratterizzare molto bene i suoi personaggi, delineando i suoi eroi tramite un insieme di dettagli che ne definiscono l'aspetto esteriore, le caratteristiche psicologiche e la vicenda umana. Il protagonista deve riuscire ad attirare l'interesse dello spettatore producendo forti emozioni anche di identificazione, con una personalità che lo renda verosimile nelle situazioni conflittuali, capace di sostenere le avversità, ma anche di far vedere le sue debolezze.

I personaggi minori, tuttavia, sono altrettanto importanti e devono essere costruiti secondo le stesse regole dei protagonisti, anche se compaiono meno sulla scena.

## 3.2. Il Blog: Come i blog possono espandere l'universo simbolico del bambino

I blog includono due aspetti molto importanti, se considerati come parte di un'educazione interculturale in cui le favole hanno un ruolo centrale. Prima di tutto, divengono un ambiente educativo poiché possono essere un mezzo per registrare le attività di classe e permettono agli insegnanti di iniziare un nuovo argomento, tornare a qualcosa detto in precedenza per riprendere una discussione o commentare e riflettere sui risultati delle attività svolte. In questo senso, la possibilità di registrare i progressi nel tempo – generalmente attraverso post archiviati in ordine cronologico – aiuta a portare avanti una narrazione, una storia che si sviluppa all'interno della classe e che può essere concepita come spazio per instaurare un senso di collettività in linea con il significato delle favole. Per questo, i bambini vengono aiutati a concepire l'ambiente [Favaretto, 2009] di classe non solo nella sua dimensione fisica (qui e ora) ma anche temporale, un viaggio educativo che mette in risalto la creatività di ogni azione umana. Secondariamente, i blog (vedi Fig. 3) sono spazi in cui le classi possono essere osservate dal mondo esterno. Perciò, questo spazio espande i confini della classe e la collega al mondo della scuola, ai genitori e, nel caso del progetto PINOKIO, ad altre scuole europee.

The image shows a screenshot of the PINOKIO project website. At the top left, there are logos for the European Union and the Lifelong Learning Programme. The main logo 'pinOKIO' is prominently displayed in the center. Below the logo, there is a section titled 'P.IN.O.K.I.O's partner' which includes a video player with a play button and the text 'FONDAZIONE NAZIONALE CARLO COLLodi'. On the left side, there is a list of partners including 'musicanti di Brer' and 'Italian schools in Paris'. Below this is a 'Categories' section listing schools like 'English schools - Martin Primary' and 'Italian schools Pesca (Pistoia)'. The website has a clean, professional layout with a white background and red accents.

**Fig. 3. Il blog PINOKIO: uno spazio di racconto verso la dimensione Europea.  
Il presente progetto è stato realizzato da A. Favaretto**

### **3.3 Perché il blog nella didattica**

Inserire lo strumento Blog nella didattica non è un passaggio semplice e banale, occorre prestare attenzione a diversi punti chiave che non possono essere ignorati. Non si può parlare di una traslazione delle lezioni in aula nella rete, di una semplicistica modifica delle modalità del corso, ma di un ripensamento generale del *design* della lezione e del *modus operandi* del docente.

Individuiamo le fasi principali indispensabili nel percorso di inserimento dello strumento Blog all'interno di una programmazione, step che permettono ai discenti di vederlo non come una inutile perdita di tempo, ma come una modalità valida e innovativa di fare lezione e di essere valutati:

- **Contestualizzazione**

Occorre precisare sempre dove, per quanto tempo verrà usato il Blog e quanto è essenziale all'apprendimento opportuno della materia. Necessita un'organizzazione degli alunni all'uso del Blog, nelle normali lezioni, per renderli consapevoli della sua funzione e delle modalità del suo inserimento. Il Blog è prima di tutto uno strumento individuale, e poi sociale.

- **Chiarire i risultati previsti**

Bisogna sempre chiarire quali saranno i risultati dell'utilizzo del Blog per la didattica, [Favaretto, 2008] risultati in termini di obiettivi, ma anche di bisogni e obiettivi dei discenti e future applicazioni delle nozioni apprese. Normalmente si tratta di quattro skills che verranno perfezionate dall'uso del Blog stesso: le capacità di analisi, le capacità di sintesi, le capacità di creare nuove idee e l'applicazione di queste in un contesto concreto.

- **Distinguere le peculiarità di ogni strumento**

In prima istanza viene richiesta una scelta ragionata sullo strumento da utilizzare, il Blog è prettamente uno strumento individuale e giornalistico, un diario personale, non è nato per la discussione in quanto tale, a meno che non abbia un grande numero di partecipanti e iscritti.

- **Chiarire le modalità di valutazione**

Le modalità, con cui il lavoro, attraverso l'utilizzo Blog, sarà valutato, devono essere chiare e trasparenti. La valutazione si basa generalmente sulle quattro *skills* sopra citate: analisi, sintesi, creatività e applicazione concreta.

- **Definire l'allocazione delle risorse temporali**

L'utilizzo delle risorse temporali va sempre proporzionalmente pianificato in base alle esigenze dei singoli discenti e alla compartecipazione generale: questo comporta un più rilevante carico di lavoro per i docenti, che devono essere, di conseguenza, consapevoli della loro scelta didattica.

L'obiettivo è quello di stimolarne la ricerca e la capacità di selezione e di dare un'occasione ai ragazzi per mettersi alla prova, per sperimentare e rendersi anche conto che non è così facile individuare subito le informazioni ricercate ma che, mentre si cerca, si può trovare qualcos'altro di altrettanto interessante. Inoltre si stimola la collaborazione.

#### **L'antagonista**

Possono esserci diversi tipi di nemici: persone, animali, calamità naturali. O ancora: la malattia, la legge ingiusta, la società, l'oggetto stregato ecc...

La fiaba, per definizione, secondo anche il modello di Propp, non può fare a meno dell'antagonista, che è un elemento che si oppone agli sforzi fatti dal protagonista per realizzare il proprio scopo. Generalmente si segue uno schema codificato: l'antagonista appare sostanzialmente due volte nella storia: all'inizio, in termini circospetti che evidenziano l'intenzione malvagia, ed alla fine quando l'eroe ha ormai individuato l'origine delle sue disgrazie. Come per il protagonista, anche le caratteristiche di un buon antagonista, pur se negative, devono essere delineate in modo credibile e motivato. La sua figura deve risaltare in modo netto all'interno della storia, senza possibilità di confusione con figure analoghe, anche se coadiuvanti dello stesso antagonista.

#### **Lo story-board**

Spesso la sceneggiatura viene completata con i disegni di tutte le inquadrature, che costituiscono lo **story-board**. La prassi dello story-board, è frequentemente utilizzata nella fiaba e necessita di una più dettagliata pre-visualizzazione. Usando lo story-board, colui che realizza il Video cast saprà come sarà la produzione finale prima ancora di cominciare a mettere insieme i disegni. Lo story-board, di conseguenza, traduce e promuove le "cose" (reali o immaginarie che siano) in parole, immagini, suoni. Traducendole le rende vere, cariche di significati e legittimate a esistere nel lasso di tempo della presentazione.

### 3.4 Una scheda per l'implementazione didattica

Si presenta a continuazione una delle schede offerte alle insegnanti in formazione per la pianificazione dell'attività in classe, considerando l'ipotesi di lavoro e obiettivi formativi introdotti nei paragrafi iniziali (vedi Fig. 4).

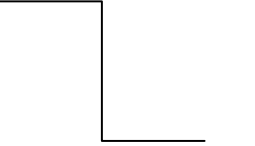
Fasi di implementazione dello strumento blog				
<p>Modi d'uso dello strumento</p>  <p>Competenze chiave sviluppate dalla favola (Esempio)</p>	<p>Costruzione/pianificazione e del blog: la favola originale <i>Frammenti tratti dalla favola riguardanti le competenze da promuovere possono essere pubblicati sul blog.</i></p>	<p>Raccontare le esperienze in classe: le storie dei bambini sulle favole <i>I racconti dei bambini verranno pubblicati sul blog e possono essere illustrati in base all'età.</i></p>	<p>Aggiornamento: le metafore sull'inclusione e il dialogo interculturale presenti nelle favole <i>Le discussioni dei bambini in classe possono essere commentate (dagli insegnanti) sul blog e illustrati con i disegni dei bambini.</i></p>	<p>Condivisione-Socializzazione dei risultati. Trasferimento dei contenuti appresi al di fuori della classe. <i>In questa fase altri prodotti digitali creati dalla classe con l'aiuto dell'insegnante possono essere integrati.</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenze promosse dalle favole</li> <li>• KC1 Comunicazione nella propria lingua madre;</li> </ul>	<p>Ascolto e comprensione, miglioramento della sintassi e della grammatica della propria lingua. Miglioramento della L2 nel caso di bambini stranieri.</p>	<p>Produzione orale, espressività.</p> <p>Produzione scritta per bambini di età superiore.</p>	<p>Miglioramento della semantica, costruzione di "nuovi mondi".</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• KC5 Imparare ad imparare;</li> </ul>	<p>Per esempio, nella favola originale: "Sinbad era un bambino ricco ma perse tutti i suoi averi. Riuscì a girare il mondo in barca e imparò molte cose sulla vita e su se stesso. La sua vita è fatta di esperienze di apprendimento"</p>	<p>Storie di bambini in viaggio raccontate attraverso i disegni e la drammatizzazione. I bambini e i loro luoghi d'origine. Conversazione/ significato</p>	<p>Metafore sul viaggio, sull'attraversamento dei confini, la scoperta di cose nuove, curiosità, flessibilità.</p>	<p>I genitori pubblicano un post sui loro luoghi d'origine oppure sui viaggi e l'apprendimento.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• KC6 Competenze civiche e sociali;</li> </ul>	<p>KC6 Sinbad è socievole: si comporta in modo corretto nei confronti degli altri, con persone di diverse culture, età e livello sociale.</p>	<p>Drammatizzazione, Sinbad si comporta in modo corretto nei confronti di persone diverse da lui.</p>	<p>Metafore sull'onestà, trasparenza, correttezza, gentilezza e rispetto per gli altri per ciò che pubblico/comune</p>	<p>Gli insegnanti possono pubblicare sul blog i racconti dei bambini e invitare i genitori a commentarli, considerando la loro idea "comportamento corretto".</p>

Fig.4 l'ipotesi di lavoro e obiettivi formativi

## 4. Conclusioni

Con riguardo all'approccio pedagogico utilizzato con gli insegnanti, alcuni degli aspetti più critici che si sono riscontrati nella progettazione didattica si riassumono in un carattere dispersivo e in una limitata applicazione pratica di differenti modelli di *apprendimento*, nonché nella mancanza di un raccordo e di una reale integrazione tra le teorie, i modelli e i più interessanti risultati ottenuti nell'ambito della ricerca empirica. Spesso il docente si è concentrato nella dimensione tecnica, con difficoltà sul processo ultimo di decostruzione e costruzione di significato. Questo è stato sollevato nel momento riflessivo della formazione. La visione vincente del progetto può essere riassunta con il termine "learner-centered": l'apprendimento che diventa attivo, basato sia sul processo di costruzione che sulla condivisione del materiale e delle esperienze. L'aspetto più significativo, del progetto, si può riassumere nella consapevolezza dei partecipanti alla sperimentazione, nel riconoscere e ridefinire in modo riflessivo la trama di competenze, per incrementarle e ri-orientarle. [Favaretto, 2009]

Con riguardo al contenuto della sperimentazione, è stato confermato il valore delle fiabe in quanto offrono un linguaggio che permette al bambino di esteriorizzare i propri processi interiori per poterne avere una certa comprensione.

*Quale ruolo gioca la scuola? La scuola si pone come luogo di dialogo, di approfondimento culturale e di reciproca formazione tra genitori e insegnanti per affrontare insieme questi temi e proporre ai bambini un modello di ascolto e di rispetto, per convenire come aiutare ciascun bambino a trovare risposte alle grandi domande in coerenza con le scelte della sua famiglia e al tempo stesso riconoscendo e comprendendo scelte diverse e mostrando per loro rispetto. La scuola si confronta con le famiglie per condividere le regole che consentono di realizzare le finalità educative e propone ai bambini prime forme di dialogo sulle domande che essi pongono, sugli eventi della vita quotidiana, sulle regole del vivere insieme. In tale senso, la Scuola propone uno spazio di costruzione di una "cultura di apprendimento", che ricostruisce il senso delle appartenenze in una nuova sintesi, rispettandone le diversità d'origine.*



## Bibliografia

- Favaretto A., *La chat didattica*, Pensamultimedia, Lecce, 2008.
- Favaretto A., *Un modello di Instructional Design per la formazione in servizio degli insegnanti*, Didamatica, 2009.
- Goodfellow, R., Lamy, M.N. (2009). *Learning Cultures in Online Education*, Continuum, London
- Lakoff, G., Jonhson, M. (1980). *Metaphors we live by*, Chicago: University Chicago Press.
- Pian A., *Podcast a scuola*, Torino, 2006, [http://www.leledainesi.com/wp-content/Podcast\\_a\\_scuola\\_PIAN.pdf](http://www.leledainesi.com/wp-content/Podcast_a_scuola_PIAN.pdf).
- Raffaghelli, J. (2009) "Insegnare in Contesti Culturali Allargati. Rappresentazioni Sociali, Discorso pedagogico e nuove identità professionali degli insegnanti per il ripensamento dell'educazione interculturale" - *Rivista SSIS-Veneto "Formazione & Insegnamento"* 2009/3, 73-101
- Raffaghelli, J. ( 2010, in press) The big picture: meeting educational challenges in an increasing multicultural world – *Rivista SSIS-Veneto "Formazione & Insegnamento"* 2010/3
- Raffaghelli, J., Richieri, C. (2011) A class-room with a view. Net based strategies to promote intercultural education, in Lone Dirckinck-Holmfeld, Vivien Hodgson, David McConnell (Eds) *Exploring the Theory, Pedagogy and Practice of Networked Learning*, London: Springer