



ISSN: 2038-3282

Pubblicato il: ottobre 2022

©Tutti i diritti riservati. Tutti gli articoli possono essere riprodotti con l'unica condizione di mettere in evidenza che il testo riprodotto è tratto da www.qtimes.it
Registrazione Tribunale di Frosinone N. 564/09 VG

Kamishibai in the classroom – an inclusive and sustainable approach

Il kamishibai in classe – un approccio inclusivo e sostenibile

*di*¹

Michele Baldassarre

michele.baldassarre@uniba.it

Rosanna Di Vagno

rosanna.divagno@uniba.it

Maria Sacco

maria.sacco@uniba.it

Università degli Studi di Bari “Aldo Moro”

Abstract:

Agenda 2030 sets out goals that refer directly to the world of education: "Providing quality, equitable and inclusive education and learning opportunities for all" (ONU, 2015, p. 14). The need for equitable and inclusive education is, in fact, a fundamental prerequisite for the improvement of people life quality and the achievement of real sustainable development, as well as global citizenship. In this contribution proposal we aim to analyze an inclusive educational experience focused on the methodology of storytelling using *kamishibai* which involves the manipulation of written, oral and visual codes and formats (Petrucchio, 2009). This educational experience enabled all pupils and particularly those with special educational needs to participate in all the planned activities using

¹Sebbene gli autori abbiano condiviso l'intera impostazione dell'articolo, si attribuisce a Michele Baldassarre la scrittura dei paragrafi: 1. *Introduzione*; 4. *Conclusioni*; a Maria Sacco la scrittura del paragrafo: 2. *Il kamishibai: un potente strumento educativo*; a Rosanna Di Vagno la scrittura del paragrafo: 3. *L'esperienza educativo-didattica in una classe quarta primaria*.

different strategies as stated in the National Directions (2012), which require a school that is open to a culture of inclusion and that promotes equal opportunities for all pupils.

Keywords: storytelling; kamishibai; inclusive education; global citizenship

Abstract:

L'Agenda 2030 indica obiettivi che fanno riferimento diretto al mondo della scuola: “fornire un'educazione di qualità, equa e inclusiva e opportunità di apprendimento per tutti” (ONU, 2015, p. 14). L'esigenza di un'istruzione equa e inclusiva è, infatti, presupposto fondamentale per il miglioramento della qualità della vita delle persone e per il raggiungimento di un reale sviluppo sostenibile, così come la conquista di una piena cittadinanza globale. Nel presente contributo verrà presentata un'esperienza didattica volta a promuovere l'inclusione mediante la metodologia dello *storytelling* con il *kamishibai* prevedendo la manipolazione di codici e formati della narrazione scritta, orale e visuale (Petrucchio, 2009). L'esperienza didattica realizzata ha consentito a tutti gli alunni, e in particolare quelli con bisogni educativi speciali, di partecipare a tutte le attività proposte seguendo i principi sanciti dalle Indicazioni Nazionali (2012), le quali richiedono una scuola aperta alla cultura dell'inclusione e che favorisca pari opportunità a tutti gli alunni.

Parole chiave: *storytelling*; *kamishibai*; inclusione; cittadinanza globale.

1. Introduzione

Nel presente contributo si riporta un'esperienza didattica, realizzata nel periodo pandemico da Covid-19, che ha coinvolto attivamente bambini, famiglie, scuola e territorio. Si è scelto di utilizzare la metodologia dello *storytelling*, che contribuisce al potenziamento dell'immaginazione e all'attribuzione di significati mediante la rievocazione di esperienze, memorie e racconti appartenenti al *background* personale e culturale (Salerno, 2013). Tale metodologia è stata condotta con l'ausilio di un mediatore didattico analogico: il *kamishibai*, un'antica forma narrativa giapponese costituita da un teatrino in legno, da immagini e storie. Con questo mediatore didattico si vogliono raccontare ai bambini di una classe quarta primaria le storie locali, le leggende e le tradizioni del luogo in cui sono nati e/o vivono, proprio come avveniva in Giappone dove le storie personali e locali erano i generi preferiti di racconti (McGowan, 2022). “Per la creazione delle storie gli artisti attingevano spesso alla tradizione popolare e folcloristica, ricca di personaggi in grado di colpire e stimolare la fantasia” (Ciarcia & Speraggi, 2019, p. 25) realizzando tavole originali e autentiche perché erano fatte a mano e denominate *tezukuri* (McGowan, 2022).

Si è dedicato un breve periodo alla ricerca e al reperimento delle tradizioni e leggende locali, procedendo alla trascrizione dei racconti, alla realizzazione di tavole illustrate, al loro inserimento su strumenti multimediali. È stato quindi progettato, sperimentato e valutato un intervento educativo-didattico, presentato come unità di apprendimento dal titolo “Racconti da *kamishibai*”. Il progetto si è basato su un approccio interdisciplinare che ha coinvolto Italiano, Arte e immagine, Educazione civica e Tecnologia, sostenendo l'importanza dell'educazione allo sviluppo sostenibile e alla cittadinanza globale, con l'obiettivo prioritario di promuovere consapevolezza, pensiero critico, impegno, partecipazione e cittadinanza attiva per tutti i bambini della classe interessata.

La pandemia da Covid che ha interessato gli ultimi anni scolastici, ha costretto il mondo della scuola a cambiare le proprie modalità di lavoro (Baldassarre, Tamborra & Dicorato, 2020). In particolare,

durante l'anno scolastico 2020/2021, la Regione Puglia ha emanato una serie di ordinanze per fronteggiare l'emergenza epidemiologica prevedendo anche nelle scuole del primo ciclo, la didattica digitale integrata, garantendo la possibilità di svolgere l'attività in presenza sia agli alunni con bisogni educativi speciali sia ad un gruppo di alunni impossibilitati a partecipare da remoto (Regione Puglia, 2021). In questo scenario si inserisce la didattica a distanza che “ha in sé elementi che le forniscono potenzialità per risultare in certi ambiti di qualità anche superiore a quella in presenza. Non è la distanza fisica che agisce in sé come fattore intrinsecamente negativo, in quanto questa può essere sostituita da diverse forme di “prossimità virtuale” [...]: ciò che decide della soluzione qualitativamente più o meno valida è un'adeguata progettazione, capace di valorizzare i punti di forza che la specifica situazione formativa (in presenza, a distanza, in rete) riesce ad offrire, realizzando un'opportuna integrazione di risorse umane e tecniche, in funzione del perseguimento degli obiettivi preposti” (Calvani & Rotta, 2000, p. 9). Tale modalità organizzativo-didattica ha perciò predisposto i docenti all'adozione di differenti e innovative metodologie. Agli insegnanti, considerati *decision-makers* (Baldassarre, 2009), è stato chiesto di attuare metodologie che fossero contemporaneamente coinvolgenti, efficaci ed inclusive. In una situazione di normalità si sarebbero utilizzate metodologie attive e partecipate, di mutuo-aiuto, di tutoraggio e di condivisione di spazi e di strumenti. Tuttavia, considerate le restrizioni riguardanti il distanziamento sociale, i docenti hanno dovuto ripensare le proprie strategie educative. Risulta, quindi, determinante una sapiente progettazione dell'ambiente e dei mediatori al fine di promuovere maggiormente un apprendimento significativo (Baldassarre & Tamborra, 2020). L'esperienza progettuale ha tenuto conto di questi nuovi elementi e il lavoro è stato organizzato avvalendosi di strumenti multimediali per coinvolgere anche gli alunni collegati da casa.

2. Il *kamishibai*: un potente strumento educativo

Uno dei compiti più importanti richiesti ad un docente è quello di nutrire e far crescere il pensiero delle giovani generazioni (Fornara, 2021) e lo *storytelling* contribuisce a coltivare il pensiero divergente e la creatività. Lo *storytelling* è l'atto di trasmettere, per fini diversi e con qualsiasi linguaggio, le narrazioni tratte dalla realtà o frutto di invenzione (Perissinotto, 2020). Le storie e i racconti hanno una capacità straordinaria di fare appello alle emozioni di ciascuno e sono capaci di coinvolgere in modo tanto più efficace quanto più proviamo empatia per i protagonisti delle narrazioni (Petrucchio, 2009). L'inserimento di arti performative nelle pratiche didattiche consente un miglioramento degli apprendimenti scolastici e delle abilità sociali degli alunni (Fiorilli, Albanese 2008; Dieleman, 2012). Un mediatore analogico capace di servirsi di diversi canali comunicativi come la parola, il suono, le illustrazioni, i gesti, gli effetti e il contesto è il *kamishibai*; un teatrino composto da immagini e da una voce narrante; il suo utilizzo nella didattica permette una coinvolgente narrazione di storie, leggende e tradizioni. È un antico metodo giapponese di raccontare storie che appartiene a una lunga tradizione di racconti di strada, in cui le parole si uniscono alle immagini. È una parola composta che ha il significato letterale di teatro (*shibai*) di carta (*kami*) (Ciarcia & Speraggi, 2019). Negli ultimi anni ha ricevuto una maggiore attenzione per i suoi potenziali usi in contesti formali e informali di apprendimento (McGowan, 2015).

Il *kamishibai* è aperto lateralmente, chiuso davanti da due piccole porticine e aperto dietro per permettere al narratore di leggere il testo. “Le tavole [...] vanno lette con la parte illustrata rivolta verso il pubblico, mentre sul retro è scritto il testo [...] che si riferisce all'illustrazione della tavola successiva” (Ciarcia & Speraggi, 2019, p. 10). Per ascoltarlo basta dirigere lo sguardo verso il teatrino e lasciarsi catturare dalla trama della storia, dagli effetti sonori e dalle immagini. Prima degli anni

Trenta del Novecento il retro delle tavole riportava solo generiche indicazioni stilistiche poiché il racconto era lasciato all'improvvisazione del narratore. Negli stessi anni si intuì il potenziale educativo del *kamishibai* nel contesto scolastico, si cominciò a pubblicare storie per *kamishibai* su riviste che potevano essere ritagliate, colorate ed impiegate ad uso didattico in tutto il Paese, successivamente si pensò a formare il personale scolastico all'impiego di questo strumento per fini educativi (McGowan, 2022).

Quando si assiste ad una narrazione *kamishibai* si avverte subito una sensazione di stupore e di grande meraviglia da parte del pubblico. Le carte di dimensioni grandi e con colorate illustrazioni danno al cantastorie l'opportunità di offrire narrazioni con una componente visiva forte (Rocha & Faneca, 2022). È uno strumento efficace per l'animazione della lettura: lo spettatore vede l'immagine mentre il narratore legge la storia. Unisce in maniera originale testo e immagini e seduce per la sua stretta parentela con il teatro. Il dispositivo si basa sullo scorrimento delle tavole illustrate dando vita alla storia. Le carte vengono fatte scorrere dalla destra del pubblico alla sua sinistra, l'azione sulle carte si muove sempre in questa direzione, creando una forte continuità tra le immagini. Tutto ciò crea un senso di anticipazione che mantiene il pubblico concentrato sulla storia. Il narratore cura la messa in scena della storia attraverso suoni, rumori, effetti speciali realizzando un vero e proprio spettacolo (Tamaki, 2006).

Un elemento fondamentale che influenza in maniera sostanziale l'efficacia e l'interpretazione di una prestazione è la voce. La qualità della voce e il modo in cui viene modulata (tono, ritmo e fonazione) determinano la riuscita di una *performance*. Insegnare ai bambini a riconoscere le potenzialità della propria voce e imparare a padroneggiarla in più contesti rafforza il sentimento di fiducia e di sicurezza di se stessi e potenzia l'autostima (Vullo & Lucangeli, 2021).

Il *kamishibai* è considerato un'importante risorsa educativa perché potenzia le capacità comunicative, linguistiche e cognitive di tutti i bambini, inoltre, aiuta a sviluppare le capacità critiche e di scrittura creativa (Astutik & Mulyana, 2021). Questo strumento didattico promuove negli alunni l'immaginazione e il desiderio di imparare, sia quando sono spettatori della storia, sia quando svolgono il ruolo di narratori, perché vengono rafforzati i loro obiettivi emotivi, interpersonali e educativi (Rocha & Faneca, 2022). Sviluppare le abilità e le competenze degli studenti nella comunicazione orale è fondamentale per facilitare l'interazione. Sebbene l'abilità e la capacità di scrivere, ascoltare e leggere siano altrettanto importanti, la capacità di parlare spontaneamente sembra essere l'indicatore principale di competenza perché consente alle persone di dimostrare l'uso del linguaggio in anticipo (Arroba & Acosta, 2021).

Il suo utilizzo, in tutte le aree disciplinari del curriculum scolastico, permette un significativo miglioramento della comprensione linguistica e visiva (McGowan, 2015), soprattutto nelle classi multiculturali. In una società sempre più multiforme, la letteratura multiculturale dovrebbe essere una componente essenziale del sistema di apprendimento (Banks, 2004). La letteratura multiculturale è stata descritta dagli esperti come una finestra ed uno specchio (Gates & Mark, 2006). Si tratta di una finestra sul mondo, che consente ai lettori di conoscere il mondo, la sua geografia, la sua storia e le sue culture. Quando i lettori leggono di personaggi che assomigliano a loro, riflettono sulla loro vita, la loro identità viene affermata e ricevono il messaggio che il loro modo di vivere è apprezzato (Norton, 2009). Le immagini, grazie all'elevato grado di narratività, svolgono un ruolo di stimolo nel processo di comprensione e di interpretazione di un racconto (Campagnaro, 2013). La costruzione di storie per *kamishibai* permette agli studenti di impegnarsi in un lavoro collaborativo e di pensare in modo critico e creativo alla struttura e alla produzione di una storia secondo le proprie esperienze e

competenze (McGowan, 2015). La forma narrativa orale e visiva offre agli alunni un'opportunità unica di ampliare qualsiasi argomento in cui sono coinvolti, utilizzando le proprie esperienze e idee. Avvalendosi di metodologie didattiche collaborative e cooperative per la creazione e la produzione di nuove storie si sviluppano e si consolidano competenze interpersonali, intrapersonali (Gardner, 1993), sociali, civiche e professionali. In particolare, il metodo del *cooperative learning* risulta efficace se associato alle attività con il *kamishibai*, poiché ogni alunno vive un'interdipendenza positiva assumendo un ruolo diverso nella realizzazione di un racconto. Nel processo potrebbero esserci alcuni alunni impegnati nella scrittura di una storia, altri che assumo il ruolo di artisti e illustratori e altri ancora che lavorano alla messa in scena con l'inserimento di effetti sonori e dialoghi con voci diverse (McGowan, 2010). La scelta dell'argomento, la strutturazione della storia, l'assemblaggio, la progettazione delle tavole sono attività che mirano ad ampliare e a rafforzare il senso di comunità e di inclusione di tutti e di ciascuno. Rappresentano, quindi, potenti esercizi utili allo sviluppo delle *soft skills* come il lavoro di squadra, la capacità di adattamento, flessibilità, *leadership*, iniziativa, capacità di *problem solving*, gestione dei conflitti, negoziazione, imparare ad imparare. Sono esercizi essenziali per poter vivere a pieno la propria cittadinanza attiva (La Marca & Gülbay, 2018).

Il *kamishibai* è stato definito come un *congegno narrativo complesso* perché recupera la dimensione narrativa orale (Ciarcià & Speraggi, 2019) e l'immersione nelle immagini, alimentando il coinvolgimento emotivo dei bambini. L'esperienza formativa della lettura al *kamishibai* consente all'alunno di vivere pienamente l'esperienza di un racconto, poiché il testo soddisfa il bisogno di conoscere una storia e le figure alimentano la dimensione immaginativa (Campagnaro, 2013).

Utilizzato per fini didattici, permette il potenziamento dei tempi di attenzione e di concentrazione, l'ampliamento del vocabolario, l'affinamento delle tecniche di scrittura e delle abilità linguistiche orali, il rafforzamento dell'autostima (quando si creano e si raccontano storie), il miglioramento della comprensione degli elementi di una storia, il consolidamento della capacità di sintetizzare e sequenziare un racconto (Spagnoli, 2006), l'acquisizione di nuove tecniche grafico pittoriche, la scoperta della propria voce e la capacità di modularla all'occorrenza (Vullo & Lucangeli, 2021).

Diversi autori hanno definito il *kamishibai* come un importante strumento per l'educazione, il cui pieno potenziale deve ancora essere scoperto (McGowan, 2022).

3. L'esperienza educativo-didattica in una classe quarta primaria

3.1 Motivazione e contesto

Nell'anno scolastico 2020- 2021, durante la pandemia di Covid 2019, in linea con le Indicazioni Nazionali, il PTOF, il curriculum d'istituto, con quanto previsto dall'Agenda 2030 dell'ONU e dal curriculum di educazione civica introdotta nelle scuole (Legge 92 del 2019) si è realizzato un percorso di apprendimento sulla scoperta e tutela dei beni immateriali della comunità di appartenenza. Attraverso interviste ai nonni e alle persone anziane del luogo si è appresa una svariata rassegna di leggende e tradizioni legate al territorio, alla propria famiglia e alla cultura di origine. La conoscenza di questi racconti ha permesso la co-costruzione, sia in maniera analogica che digitale, di alcune tavole da *kamishibai* consentendo agli alunni di raccontare le tradizioni del luogo in cui sono nati e vivono con l'ausilio del teatrino. Si è introdotto uno strumento in cui le immagini prendono vita attraverso la *performance* orale e gestuale del narratore di fronte a un vero pubblico (McGowan,

2015). Per la realizzazione delle tavole si è privilegiato un approccio basato sull'utilizzo di vari canali (visivo, uditivo, manipolativo - tattile) consentendo ai bambini esperienze dirette e pratiche atte a facilitare l'apprendimento e l'educazione alla fantasia e alla creatività, poiché queste ultime sono abilità possedute da tutti ma che devono essere continuamente sollecitate e potenziate. La presenza in classe di molteplici dinamiche cognitive, emotive e relazionali ha imposto di proporre una "*pedagogia differenziata*, utile a gestire l'eterogeneità degli alunni e la pluralità delle situazioni e capace di fare attenzione agli stili e alle strategie con cui gli alunni apprendono e con cui i docenti insegnano" (Baldassarre, 2015, p. 12). La progettazione didattica si è basata sugli interessi e le caratteristiche peculiari della classe in modo da coinvolgere anche la sfera emotiva, poiché le emozioni rappresentano la *benzina dell'apprendimento* in quanto stimolano l'interesse, la motivazione, la curiosità e la percezione di affrontare una sfida commisurata alle proprie capacità (Lucangeli, 2019). Agli alunni di origine straniera è stata offerta la possibilità di poter ricercare leggende e tradizioni appartenenti al proprio Paese di origine. In un'ottica di didattica interculturale ed inclusiva, l'inserimento di alcuni termini stranieri nei racconti ha permesso a tutti i bambini della classe di conoscere e apprezzare meglio culture differenti e di cogliere affinità e differenze tra la nostra cultura e quella di altri popoli. I bambini con bisogni educativi speciali hanno prodotto il proprio racconto con strategie didattiche calibrate sulle loro effettive capacità e abilità. In particolare, all'alunno con disabilità intellettiva lieve, che predilige la manipolazione di diverso materiale e che piega, ritaglia, incolla pezzetti di carta creando piccoli capolavori, è stato chiesto di realizzare le tavole con le tecniche del collage e della sovrapposizione realizzando *quadri fatti a pezzi*.

Nella rappresentazione delle scene è stata scelta la tecnica del *particolare*, cioè l'individuazione di un elemento o di un tratto distintivo (occhiali, baffi, cappello, ombrello ecc.) dei personaggi e/o degli oggetti. Ogni alunno ha raccontato la propria leggenda al *kamishibai*. Chi era collegato da remoto ha realizzato una presentazione in PowerPoint, con il *template* di un *kamishibai*, all'interno del quale sono state inserite tutte le foto delle tavole relative alle leggende da raccontare.

La fase valutativa ha assunto la funzione di accompagnamento continuo dei processi di apprendimento, di valorizzazione del processo e di orientamento del percorso in un'ottica di miglioramento didattico (Girelli, 2022). In virtù delle nuove disposizioni normative in materia di valutazione nella scuola primaria, a seguito dall'ordinanza del Ministero dell'Istruzione n. 172 del 2020, sono state predisposte delle griglie di osservazione e di registrazione delle evidenze osservate durante lo svolgimento dell'unità di apprendimento. Si è valutato il livello di acquisizione dei singoli obiettivi individuati nella progettazione individuale in base a quattro dimensioni:

- Autonomia: se gli alunni sono stati supportati dal docente o sono in grado di lavorare da solo;
- Tipologia della situazione: se gli alunni operano in una situazione nota cioè riproposta più volte o non nota.
- Risorse: se gli alunni utilizzano risorse appositamente predisposte dal docente o ricorrono spontaneamente alle risorse interne.
- Continuità: se gli alunni manifestano o non manifestano continuità nell'apprendimento.

I livelli di apprendimento sono stati definiti nel rispetto di quattro dimensioni: avanzato, intermedio, base e in via di prima acquisizione.

A conclusione di tutta l'unità di apprendimento, ai bambini è stata somministrata una scheda di autovalutazione. Tale esercizio sviluppa negli alunni la tendenza a farsi domande e cercare autonomamente le risposte, favorendo una mentalità di ricerca (La Marca & Gülbay, 2018). L'unità di apprendimento si è conclusa con un debriefing o riflessione collettiva sugli artefatti e sulla

ricostruzione metacognitiva dell'intero processo di apprendimento mediante la visione di alcune di foto e video alla LIM. Il compito significativo è stato valutato con una rubrica valutativa appositamente costruita.

3.2 L'esperienza pratica in classe: fase progettuale

Di seguito (Figura 1), viene riportata la progettazione dell'esperienza didattica, con evidenza delle metodologie, degli strumenti, delle fasi di applicazione e di valutazione. Si intende, in futuro, riproporre la seguente pratica didattica in ulteriori contesti per l'acquisizione e analisi di dati, volti ad accertare la qualità e l'efficacia del *kamishibai* in classe.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
TITOLO	Racconti da <i>kamishibai</i>
COMPITO SIGNIFICATIVO	Produzione di storie e leggende illustrate legate al proprio territorio da leggere al <i>kamishibai</i>
DESTINATARI	Alunni classe 4 [^]
ANALISI DEL TARGET/CLASSE	La classe è composta da 17 bambini (6 femmine e 11 maschi). Sono presenti 4 bambini di nazionalità straniera e un bambino con disabilità certificata (disabilità intellettiva lieve). La classe si presenta eterogenea per stili di apprendimento e fortemente motivata alla partecipazione delle varie attività didattiche. Inoltre, sono presenti alcuni bambini che provengono da un ambiente socioculturale medio-basso e necessitano di tempi più lunghi per portare a termine le diverse attività didattiche.
MOTIVAZIONE	L'idea di questa esperienza progettuale nasce da un'esigenza didattica inclusiva, permettere a tutti gli alunni, anche a quelli con bisogni educativi speciali, di conoscere e tutelare i beni immateriali come le leggende e tradizioni del territorio di origine. La trascrizione e l'illustrazione di tali racconti ne assicura la trasmissione alle future generazioni utilizzando il <i>kamishibai</i> come dispositivo di lettura innovativo e coinvolgente.
PROBLEMATICHE AFFRONTATE	▪ Favorire l'inclusione di tutti i bambini; ▪ Conoscere, apprezzare e condividere il patrimonio immateriale del territorio di appartenenza; ▪ Tutelare il patrimonio immateriale legato alla tradizione orale del luogo; ▪ Stimolare la creatività; ▪ Aumentare i tempi di ascolto attivo e di concentrazione; ▪ Favorire l'autoregolazione; ▪ Favorire la meta - riflessione.
FINALITÀ	▪ Riprodurre testi scritti appartenenti alla tradizione orale; ▪ Raccontare una storia con immagini in sequenze; ▪ Produrre immagini per raccontare storie in sequenze; ▪ Elaborare creativamente rappresentazioni grafiche per comunicare la realtà percepita e descritta.
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	▪ Competenza alfabetico – funzionale; ▪ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare; ▪ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	- Ascolta e comprende testi orali cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo; - Utilizza strategie di lettura adeguate agli scopi; - Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; - Rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli; - Applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali del lessico; - Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti; - Promuove il rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura e sa riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria; - È in grado di distinguere i diversi <i>device</i> e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.
CONOSCENZE	ABILITÀ
ITALIANO - Varietà di forme testuali relative ai differenti generi letterari; - Caratteristiche strutturali dei testi; - Ricerca di leggende e informazioni; - Pianificazione di un testo scritto; - Strategie di letture ad alta voce; - Lessico fondamentale per la gestione di una comunicazione. ARTE E IMMAGINE - Conoscenza e utilizzo di varie tecniche, materiali e strumenti. - Rappresentazione di significati mediante il disegno artistico. EDUCAZIONE CIVICA - Conoscenza delle storie legate al proprio territorio di appartenenza; - Confronto e scambio di valori acquisiti; TECNOLOGIA - Conoscenza e utilizzo di applicazioni informatiche;	- Prestare attenzione a situazioni comunicative orali diverse, in contesti sia abituali, sia inusuali; - Ascoltare e comprendere testi narrativi, cogliendone il senso globale e gli elementi essenziali; - Arricchire il patrimonio lessicale attraverso attività comunicative orali, di lettura e di scrittura e attivando la conoscenza delle principali relazioni di significato tra parole; - Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi, narrativi e informativi; - Produrre racconti scritti legati alla tradizione orale che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni. - Impiegare tecniche di lettura espressiva ad alta voce. - Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; - Rappresentare e comunicare la realtà percepita; - Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafico – pittorici. - Conoscere le leggende, gli usi e i costumi del proprio territorio; - Tutelare il vasto patrimonio immateriale legato alle tradizioni e ai costumi culturali tipici di un territorio; - Partecipare consapevolmente alla costruzione di una collettività; - Acquisire maggiore consapevolezza nei confronti di identità culturali e tradizioni differenti dalle proprie; - Usare le tecnologie per interagire con gli altri, come supporto alla creatività e alla risoluzione di problemi;

	▪ Riconoscere e documentare le funzioni principali di applicazioni informatiche; ▪ Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.
TEMPI	mesi di aprile e maggio
DURATA	45/50 ore
SPAZI	Aula didattica Aula virtuale
METODOLOGIE	▪ <i>Brainstorming</i> ▪ Apprendimento sociale ▪ Attività di ricerca ▪ <i>Problem solving</i> ▪ <i>Learning by doing</i> ▪ <i>Role play</i> ▪ Metacognizione
STRUMENTI	Materiale didattico strutturato e tecnico: <i>kamishibai</i>, racconti per <i>kamishibai</i>, computer, LIM, presentazioni in PowerPoint, macchina fotografica digitale, sussidi cartacei e audiovisivi; Materiale didattico artistico: fogli di carta formato A4 bianca e colorata, cartoncini bianchi e colorati formato A3, carta crespata, lucida, da collage, vellutata, penne, matite, colori pastello, a cera, tempere, acquarelli, gessetti, colla, forbici, giornali e materiale di facile consumo
VALUTAZIONE	▪ Valutazione del processo: osservazione sistematica degli alunni in relazione a motivazione, partecipazione attiva nella risoluzione di situazioni problematiche, autonomia operativa, capacità creativa, continuità con l'ausilio di schede di osservazione ▪ Valutazione delle evidenze osservabili: con utilizzo di griglie di osservazione e riflessione-ricostruzione del percorso attraverso domande stimolo, verbalizzazioni, osservazione di comportamenti e atteggiamenti ▪ Autovalutazione dell'alunno con scheda strutturata ▪ Valutazione del prodotto: con rubriche valutative ▪ Documentazione: fotografie e brevi video
FASI DI APPLICAZIONE	1. Presentazione del <i>kamishibai</i> anche con l'ausilio di una presentazione in PowerPoint per coinvolgere gli alunni che seguono le lezioni da casa Lettura: <i>La mia mano</i> di Fuad Aziz 2. <i>Brainstorming</i> e produzione immediata di una frase e di una rappresentazione grafica per continuare il racconto de "La mia mano" 3. Realizzazione di una presentazione PowerPoint condivisa sulla nuova storia. 4. Lettura: <i>L'uomo del kamishibai</i> di Allen Say <i>Brainstorming</i> sul racconto letto. Analogie e differenze tra la cultura giapponese e quelle presenti in classe 5. Presentazione e analisi di racconti vari con l'individuazione delle fasi più importanti per la produzione di un testo narrativo – descrittivo 6. Lettura e analisi di alcune leggende legate al territorio di appartenenza

	7. Varie schede strutturate per la produzione di un inizio, o una conclusione o dell'intera vicenda di un racconto 8. Suddivisione in sequenza dei racconti prodotti 9. Reperimento e ricerca di leggende e tradizioni del territorio 10. Pianificazione su un foglio A3 del <i>menabò</i> del racconto con relativa suddivisione in sequenze 11. Illustrazione delle sequenze del racconto su fogli formato A3 12. Lettura individuale al <i>kamishibai</i> del racconto prodotto da ciascun alunno in classe e da remoto con l'ausilio di una presentazione in PowerPoint 13. Scheda di autovalutazione 14. <i>Debriefing</i>: discussione e ricostruzione del percorso mediante domande stimolo e visione di foto e video 15. Valutazione del processo (griglie di osservazione, di registrazione delle evidenze osservate, di autovalutazione) degli artefatti (rubrica di valutazione)
--	---

Figura 1 – Progettazione unità di apprendimento

4. Conclusioni

Il processo di insegnamento-apprendimento risulta più efficace se si utilizzano modalità narrative basate su contesti concreti presi al di fuori dell'ambiente scolastico e che coinvolgono la vita sociale degli alunni (Petrucchio, 2009). La scuola ha il ruolo di promuovere atteggiamenti e valori che costituiscono la base dell'educazione civica: “è meglio una testa ben fatta che una testa ben piena” (Morin, 2000). Far conoscere e condividere le tradizioni e le leggende del proprio territorio consente di accrescere l'interesse per la sua salvaguardia e tutela. Utilizzare strumenti di lettura come il *kamishibai* concorre all'interazione e all'armonica coesistenza di culture differenti.

Compito della scuola è anche quello di *educare al digitale*: una sfida che può attuarsi adottando e integrando tra loro forme miste di didattica, sia per personalizzare meglio i percorsi di apprendimento dei singoli alunni, sia per rispondere alle esigenze di una società che richiede sempre più il possesso di competenze tecnologiche e digitali (Marelli & Castelli, 2021).

In particolare, “la possibilità offerta dalla formazione a distanza di assicurare una continuità dei percorsi formativi nel periodo emergenziale ha posto le basi per un nuovo modo di fare scuola: una forma di didattica “aperta” che, superando i confini dell'aula fisica, si serve delle opportunità offerte dalle tecnologie per garantire la dimensione sociale e comunicativa alla base del successo dei processi formativi” (Baldassarre & Tamborra, 2020, p. 16).

In questo contesto si inserisce l'esperienza precedentemente descritta che ha permesso l'incontro tra didattica tradizionale e didattica digitale in chiave inclusiva. L'utilizzo del *kamishibai* si è dimostrato un efficace mediatore in grado di coinvolgere i bambini sia fisicamente che emotivamente, nello studio dei temi legati alla propria comunità. Inoltre, ha promosso l'acquisizione e lo sviluppo di competenze sociali e civiche (Rocha & Faneca, 2022). Le attività proposte hanno previsto la costruzione ragionata e guidata del sapere attraverso un'interazione tra insegnanti e alunni. In generale, la costruzione di storie per *kamishibai* permette agli alunni di impegnarsi in un lavoro collaborativo pensando in modo critico alla struttura e alla produzione del racconto secondo la propria esperienza e cultura. Il suo utilizzo rende le attività semplici e accattivanti consentendo la

comunicazione e la cooperazione sia nella fase di creazione che di presentazione del racconto (Faneca, 2019).

A scuola è possibile utilizzare questo mediatore didattico per rielaborare e/o produrre racconti e per trasformare le parole in immagini, poiché queste ultime possiedono una duplice connotazione: da un lato si configurano come trampolino di lancio per la fantasia e l'immaginazione, dall'altro rendono l'alunno autonomo nella comprensione diretta di una storia (Farnè, 2002). Tutto ciò potenzia la capacità di osservare la realtà con uno sguardo critico, consolida la capacità di esposizione orale, di sintesi e di suddivisione in sequenze, e permette di esporre immagini e idee con la mediazione rassicurante del teatrino. Questa modalità narrativa semplice ed efficace, apprezzata da adulti e bambini, è una via di mezzo tra teatro e lettura che stimola l'immaginazione e favorisce la concentrazione di chi partecipa al racconto. La narrazione è una competenza che può essere alimentata e consolidata con l'utilizzo del *kamishibai* e di metodologie e strategie didattiche inclusive: *coaching* tra pari, *cooperative learning*, *role play*, *peer to peer*, uso della lingua madre con studenti bilingue, metafore, similitudini, allitterazioni e onomatopee (Spagnoli, 2006). Il *kamishibai* si configura, dunque, come dispositivo didattico inclusivo che consente di creare uno stretto legame tra apprendimento e territorio per la formazione di futuri cittadini riflessivi, responsabili, consapevoli e critici.

Riferimenti bibliografici:

- Aldama, Jimenéz, C. (2005). La magia del Kamishibai, *TK*, 17, 153-162.
- Arroba, J., & Acosta, H. (2021). Authentic digital storytelling as alternative teaching strategy to develop speaking skills in EFL classes. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 14 (1), 317-345.
- Astutik, Y. P., & Mulyana, R. (2021). Developing Kamishibai (Japanese Card-Story) media in teaching speaking. *ELLiC Proceedings n. 4*, 136-148.
- Aziz, F. (2017). *La mia mano*. Valsamoggia (BO): Artebambini.
- Baldassarre, M. (2009). *Imparare a insegnare. La pratica riflessiva nella professione docente*. Roma: Carocci.
- Baldassarre, M. (2015). *Insegnare a imparare. Dai modelli allo stile di apprendimento*. Bari: Edizioni dal Sud.
- Baldassarre, M., Tamborra, V., & Dicorato, M. (2020). Didattica a distanza, continuit  pédagogique e valutazione. Un'indagine esplorativa sulle pratiche dei docenti. *Qtimes: Journal of Education Technology and Social Studies*, XII (3), 198-215.
- Baldassarre, M., & Tamborra, V. (2020). Didattica a distanza e Online Learning: rischi e opportunità d'innovazione. *Didamatica 2020. Mondo Digitale*, XIX (89), 1-17.
- Banks, J. A. (2004). Multicultural education: Historical development, dimensions, and practice. In Banks, J. A., & Banks, C.A.M. (Eds.) *Handbook of research on multicultural education* (2nd Ed., pp. 3-29). San Francisco, (CA): Jossey-Bass.
- Calvani, A., & Rotta, M. (2000). *Fare Formazione in internet. Manuale di didattica online*. Trento: Erickson.
- Campagnaro, M. (2013). Educare lo sguardo. Riflessioni pedagogiche sugli albi illustrati. *Encyclopaideia*, XVII (35), 89-108.
- Ciarci , P., & Speraggi, M. (2019). *Kamishibai istruzioni per l'uso*. Valsamoggia (BO): Artebambini.

- Dieleman, H. (2012). Transdisciplinary artful doing in spaces of experimentation and imagination. *Transdisciplinary Journal of Engineering Science*, 3, 44-57.
- Faneca, R. M. (2019). Porquê trabalhar com kamishibais plurilingues numa educação orientada para a diversidade linguística e cultural? In A. Neto Mendes & G. Portugal (Eds.), *Educação, cultura e cidadania das crianças: Livro de atas do IV Seminário Luso-Brasileiro de Educação de Infância & I Congresso Luso-Afro-Brasileiro de Infâncias e Educação*, pp. 361–376. UA Editora. <http://hdl.handle.net/10773/27138>
- Farnè, R. (2002). *Iconologia didattica. Le immagini per l'educazione: dall'Orbis Pictus a Sesame Street*. Bologna: Zanichelli Editore.
- Fiorilli, C., & Albanese, O. (eds.) (2008). *Il pensiero del bambino: credere, pensare, conoscere*. Bergamo: Junior.
- Fornara, S. (2021). *Lettere a una maestra sull'insegnamento (non solo) dell'italiano*. San Dorligo della valle (TS): Edizioni El.
- Gardner, H. (1993). *Educare al comprendere. Stereotipi infantili e apprendimento scolastico*. Milano: Feltrinelli.
- Gates, P. S., & Mark, D. H. (2006). *Cultural Journeys*. Lanham (MD): Scarecrow Press, Inc.
- Girelli, C. (2022). *Valutare nella scuola primaria. Dal voto al giudizio descrittivo*. Roma: Carocci.
- La Marca, A., & Gülbay, E. (2018). *Didattica universitaria e sviluppo di soft skills*. Lecce: Pensa Multimedia.
- Legge 20 agosto 2019, n. 92, “Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica” (2019, 5 settembre). *Gazzetta Ufficiale*, (195).
- Lucangeli, D. (2019). *Cinque lezioni leggere sull'emozione di apprendere*. Trento: Erickson.
- Marelli, M., & Castelli, L. (2021). Ripensare la scuola: gli strumenti tecnologici al tempo della Didattica Digitale Integrata. *Dirigenti scuola - Edizioni Studium*, n. 40, pp. 225-244.
- McGowan, T. (2022). *The Many Faces of Kamishibai (Japanese Paper Theater): Past, Present, and Future*. <https://aboutjapan.japansociety.org/content.cfm/the-many-faces-of-kamishibai>
- McGowan, T. (2015). *Performing kamishibai. An emerging new literacy for a global audience*. London: Routledge.
- McGowan, T. (2010). *The Kamishibai Classroom: Engaging Multiple Literacies through the Art of “Paper Theater”*. Santa Barbara, (CA): Libraries Unlimited.
- MIUR (2012). *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*. https://www.miur.gov.it/documents/20182/51310/DM+254_2012.pdf/1f967360-0ca6-48fb-95e9-c15d49f18831?version=1.0&t=1480418494262
- MIUR (2020). Ordinanza n.172 del 4 dicembre 2020. *Valutazione periodica e finale degli apprendimenti delle alunne e degli alunni delle classi della scuola primaria*. <https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Ordinanza+n.+172+del+4+dicembre+2020.pdf/952ad897-1ff5-03cd-9785-8e46783b1aaa?version=1.0&t=1607111149056>
- Morin, E. (2000). *La testa ben fatta. Riforma dell'insegnamento e riforma del pensiero*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Norton, D. E. (2009). *Multicultural children's literature: through the eyes of many children*. Boston, (MA): Pearson Education.

- ONU (2015). *Trasformare il nostro mondo: l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile*. <https://unric.org/it/wp-content/uploads/sites/3/2019/11/Agenda-2030-Onu-italia.pdf>
- Perissinotto, A. (2020). *Raccontare. Strategie e tecniche di storytelling*. Bari-Roma: Laterza.
- Petrucchio, C. (2009). Apprendere con il Digital Storytelling. *Tecnologie Didattiche*, 46 (1), 46–49.
- Regione Puglia (2021). Ordinanza del Presidente della Regione n. 58 del 23 febbraio 2021. *Misure urgenti per fronteggiare l'emergenza epidemiologica da COVID-19*. <https://www.sasspuglia.it/wp-content/uploads/Ordinanza-Nr.-58-Regione-Puglia.pdf>
- Rocha, F., & Faneca, R. M. (2022). The Plurilingual Kamishibai: Its Potential in Education for Cultural Diversity. *Revista Lusófona de Estudos Culturais / Lusophone Journal of Cultural Studies*, 9 (1), 31–49.
- Salerno, I. (2013). Narrare il patrimonio culturale. Approcci partecipativi per la valorizzazione di musei e territori. *Rivista di Scienze del Turismo - Ambiente Cultura Diritto Economia*, 4, (1-3), 9-25.
- Say, A. (2019). *L'uomo del kamishibai*. Valsamoggia, (BO): Artebambini.
- Spagnoli, C. (2006). *Creating and using kamishibai*. <http://www.kamishibai.com/PDF/CreatingUsingKamishibai.pdf>
- Tamaki, D. (2006). Kamishibai for everyone. *Carp tales*, Tokyo: Society of Children's Book Writers and Illustrators.
- cVullo, L., & Lucangeli, D. (2021). *Il corpo è docente. Sguardo, ascolto, gesti, contatto: la comunicazione non verbale a scuola*. Trento: Erickson.