



ISSN: 2038-3282

**Pubblicato il: Luglio 2019**

©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](http://www.qtimes.it)

Registrazione Tribunale di Frosinone N. 564/09 VG

**Design and evaluation of Digital Storytelling activities for the enhancement Soft Skills in primary school.**

**Progettazione e valutazione di attività di Digital Storytelling per la maturazione delle Soft Skill nella scuola primaria.**

*di Orlando De Pietro*

Dipartimento di Studi Umanistici,  
Università degli Studi della Calabria  
[orlando.depietro@unical.it](mailto:orlando.depietro@unical.it)

**Abstract**

In today's society, working models and participation in community life require a more careful interpretation and a reconsideration of the methods of using personal, relational and group skills. In the School, in addition to disciplinary knowledge, it is necessary to give students the skills to manage complexity, uncertainty and less predictability (Callari, 2003; Ceruti, 2009, 2014, 2018). Furthermore, the diffusion of technologies, which widens the possibilities of the mind (Clark, 2003), opens to transformations already underway in the government of action (Ciappei & Cinque, 2014). The demand to master Soft Skills emerges more and more in the labor market; workers are required to possess skills such as creativity, dialogue, storytelling and collaboration. It is evident, therefore, that the relationship between learning, knowledge and skills, the purpose of basic training, and educational planning is called to identify educational activities that place Soft Skills at the center of attention and how they can be acquired. One of the innovative teaching methods that can help them mature is Digital Storytelling

(DST). This, thanks to its procedural and methodological characteristics, can help students observe and develop Soft Skills to be used in the world of work. In this contribution the results of a didactic experience conducted in a primary school of Calabria are presented, to detect some Soft Skills through the DST methodology.

**Keywords:** Design; evaluation; soft skills; Digital Storytelling; Cooperative learning.

### **Abstract**

Nella società odierna i modelli di lavoro e la partecipazione alla vita comunitaria richiedono un'interpretazione più attenta e una riconsiderazione delle modalità di utilizzo di capacità personali, relazionali e di gruppo. Nella Scuola, oltre ai saperi disciplinari, è necessario fare acquisire agli studenti le skills per gestire la complessità, l'incertezza e la minore prevedibilità (Callari, 2003; Ceruti, 2009, 2014, 2018). Inoltre, la diffusione delle tecnologie, che amplia le possibilità della mente (Clark, 2003), apre a trasformazioni già in atto nel governo dell'agire (Ciappei & Cinque, 2014). Nel mercato del lavoro emerge, sempre di più, la richiesta di padroneggiare *Soft Skills*. Ai lavoratori, infatti, sono richieste il possesso di competenze come la creatività, la dialogicità, la narrazione, la risoluzione di problemi e la collaborazione. È evidente, quindi, che la relazione fra apprendimento, conoscenze e competenze, finalità della formazione di base, e la progettazione educativa devono consentire la realizzazione di attività didattiche che mettano al centro del processo educativo-formativo le Soft Skills e come, queste, possano essere acquisite. Una delle didattiche innovative che può favorire la loro maturazione è il Digital Storytelling (DST). Questo, grazie alle sue caratteristiche procedurali e metodologiche, può aiutare gli studenti a maturare Soft Skills da far valere nel mondo del lavoro. In questo contributo vengono presentati i risultati di una esperienza didattica condotta in una Scuola primaria della Calabria per rilevare alcune Soft Skills attraverso la metodologia del DST.

**Parole chiave:** Progettazione; valutazione; soft skills; Digital Storytelling; Cooperative Learning.

### **1. Introduzione**

Nelle Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione del 2012, si legge: «[...] l'apprendimento scolastico è solo una delle tante esperienze di formazione che i bambini e gli adolescenti vivono e per acquisire conoscenze specifiche spesso non vi è bisogno dei contesti scolastici [...]» (Cerini, 2012). Le conoscenze «sono tutte accessibili ed esplorate in mille forme attraverso risorse in continua evoluzione. [...] Dunque il “fare scuola” oggi significa mettere in relazione la complessità di modi radicalmente nuovi di apprendimento con un'opera quotidiana di guida, attenta al metodo, ai nuovi media e alla ricerca multi-dimensionale» (Cerini, 2012). Anche il rapporto tra il mondo dell'istruzione e il mondo del lavoro sta mutando; infatti, ogni soggetto ha sempre più l'esigenza di ristrutturare e riorganizzare il proprio lavoro, dal momento che tecnologie e competenze diventano desuete nel giro di poco tempo. Compito della scuola, quindi, non è più solo quello di trasferire saperi e conoscenze, ma «[...] è quello di formare saldamente ogni persona sul piano cognitivo e culturale, affinché possa affrontare positivamente l'incertezza e la mutevolezza degli scenari sociali e professionali, presenti e futuri» (Cerini, 2012).

Il mercato del lavoro, oggi, è caratterizzato da processi di cambiamento e innovazione che richiedono una riconsiderazione delle modalità di collaborazione fra ruoli, dell'utilizzo di capacità personali e relazionali e delle pratiche della vita interpersonale e di gruppo, dimostrando che al cittadino è sempre più richiesto quella che la comunità economica europea ha definito *Soft Skills* (De Pietro, 2019). La ricerca educativo-pedagogica contemporanea ha delineato un quadro di *Soft Skills* da favorire in ambito formativo del tutto coerente con il quadro delle *Soft Skill* richieste dal mondo del lavoro (Ciappei & Cinque, 2014; ISFOL, 2012).

Le *Soft Skills* non sono legate specificatamente a un impiego; al contrario, sono collegate alla persona e la contraddistinguono in quanto soggetto capace di inserirsi in qualsiasi contesto e con *competenza*, al fine di fronteggiare le problematiche relative all'occupabilità (Pellerey, 2017).

A tal proposito, Elena Dall'Amico (2016) precisa che la competenza è «[...] un insieme di caratteristiche personali innate e acquisite, atteggiamenti, conoscenze e abilità che consentono una prestazione lavorativa di alta qualità» (Dall'Amico, 2016). Bisogna operare una distinzione tra “skills generali” e “skills specifiche”: in gergo formativo si parla più specificatamente di *Hard Skills* e *Soft Skills*. Le *Hard Skills* sono rigorosamente specifiche di una tipologia di lavoro, saldamente legate alla conoscenza acquisita nel percorso formativo, facilmente osservabili e misurabili. Al contrario, le *Soft Skills* non sono associate specificatamente ad un impiego; sono, bensì, strettamente connesse alle qualità personali, e ciò le rende più difficili da misurare oggettivamente. Per questa ragione l'autrice (Dall'Amico, 2016) definisce le *Soft Skill* «[...] un insieme di abilità e saperi non tecnici che sostengono una partecipazione efficace sul lavoro. Non sono specifiche rispetto al tipo di lavoro e sono fortemente connesse alle qualità e agli atteggiamenti personali (fiducia, disciplina, autogestione...), alle abilità sociali (comunicazione, lavoro in gruppo, gestione delle emozioni...) e gestionali (gestione del tempo, risoluzione di problemi, pensiero critico...). Per la loro intangibilità, alcune di queste capacità sono difficili da quantificare, riconoscere, valutare e sviluppare» (Dall'Amico, 2016), realizzando una mappatura di 21 *Soft Skills*, raggruppate in tre macro-aree: *Farsi strada nel mondo del lavoro* (identificare obiettivi di lavoro; imparare a imparare; adattabilità e flessibilità; motivazione; riconoscere e applicare regole e valori sul lavoro; rispettare regole e livelli gerarchici; gestire responsabilità; gestire il tempo; gestire il processo digitale; *padroneggiare le competenze sociali* (abilità comunicative; gestire il processo di comunicazione; autocontrollo e integrità; lavorare in gruppo; orientamento al servizio; leadership; gestire i conflitti; consapevolezza interculturale); *raggiungere risultati* (prendere decisioni; risolvere problemi; creatività e innovazione; pensiero critico).

In questo contributo ci si è concentrati sui vantaggi che apportano le *Soft Skills* a chi li possiede. Per tale ragione è necessario esplorare le ricadute di queste negli ambienti educativo-formativi e nei contesti di vita quotidiana, tenendo in considerazione come e quando possono essere sviluppate, dal momento che vi è sempre più la convinzione che è necessario sviluppare *Soft Skills* sin dalla scuola Primaria. La relazione fra apprendimento, conoscenze e competenze, obiettivo dell'educazione di base e processi decisionali nella progettazione didattica, dovrebbero infatti, tenere in considerazione le *Soft Skills* e come queste possono essere acquisite dai soggetti in formazione. Da una nostra riflessione è emerso che una delle “didattiche innovative”, per un governo dell'attuale società e per sviluppare specifiche forme d'intelligenza di cui il soggetto diventa artefice, gestore e conduttore del proprio apprendimento, sia il Digital Storytelling (DST), metodologia pedagogica che può consentire agli studenti la maturazione di *Soft Skills*.

## **2. L'importanza delle Soft Skills nel primo ciclo di scuola: la metodologia del *Digital Storytelling*.**

Per le trasformazioni succedutesi nel tempo a causa di fattori quali la globalizzazione, la multietnicità, lo sviluppo tecnologico etc., la società attuale è cambiata radicalmente. Le esigenze, i bisogni, i valori degli uomini sono mutati con essa e, simultaneamente, si sono modificate le conoscenze e le competenze che è necessario possedere per affermarsi, rendersi autonomi e responsabili nella società contemporanea.

In questo nuovo scenario, risulta influenzato, inevitabilmente, non solo il modo di vivere, di pensare e agire dei soggetti, ma anche il loro modo di conoscere e apprendere. Già dal primo ciclo di istruzione, quindi, è necessario avviare un processo formativo fondato sulle Soft Skills da far maturare mediante la pratica del Digital Storytelling. Infatti, come si evince dalle “Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione” (GU, 2012), proprio il primo ciclo formativo ricopre un arco di tempo fondamentale per l’apprendimento e lo sviluppo dell’identità degli alunni, nel quale si pongono le basi e si acquisiscono gradualmente le competenze indispensabili per l’intero arco della vita. La finalità del primo ciclo è l’acquisizione delle conoscenze e delle abilità fondamentali per sviluppare le competenze culturali di base nella prospettiva del pieno sviluppo della persona. Sostanzialmente, è necessario sviluppare e potenziare Soft Skills fin dai primi anni di scuola e una metodologia didattica potenziale, orientata alla loro maturazione, si è dimostrata essere lo *Storytelling* e meglio ancora il *Digital Storytelling*.

### **2.1 Dallo Storytelling al Digital Storytelling.**

La nostra attenzione sulla metodologia didattica del Digital Storytelling parte dall’analisi di alcuni studi e da indagini svolte in contesti scolastici (Petrucco, 2009; Boase, 2009; Robin, 2006), che hanno messo in evidenza come la partecipazione degli alunni alle attività di esplorazione, di ricerca e di organizzazione dei contenuti informativi all’interno di un percorso formativo che coinvolge più canali di comunicazione, da quello visivo a quello uditivo, ha un carattere “scientifico” in quanto esercita un pensiero logico-cognitivo e apporta cambiamenti qualitativi nei loro atteggiamenti (Tino, Fedeli, & Fedeli, 2015). Gli alunni, infatti, osservano, interpretano, analizzano, confrontano fatti e situazioni e, tutti insieme, propongono *format narrativi*. Questa metodologia di lavoro produce effetti formativi rilevanti e consente di ragionare su fatti e situazioni della quotidianità che diventano elementi fondanti di nuovi modi di vivere, di pensare, di dare senso alle relazioni e, complessivamente, al concetto di vita (De Pietro, 2019), stimolando in questo modo abilità cognitive, linguistiche e mnemoniche.

Nello specifico, per Storytelling si intende l’attività sia di ascolto e comprensione sia di produzione e racconto di storie. Raccontare è, da sempre, un’attività tipica dell’uomo. Fin dalle origini, infatti, l’uomo raccontava e narrava fatti, avvenimenti, esperienze, scoperte etc., per tramandare conoscenze, saperi e tradizioni alle generazioni successive. Narrare, secondo alcune prospettive didattiche, è un’attività che risponde ad una specifica modalità di pensiero logico-cognitivo-creativo, che si differenzia dal raccontare proprio in virtù di tale operazione mentale.

Richiamando quanto evidenzia Chiara Bertolini (2017), «Bruner, infatti, sostiene che il pensiero possa assumere due forme, quella narrativa e quella logico-scientifica. Secondo lo studioso, si tratterebbe di differenti modi di funzionamento cognitivo, due strade non divergenti ma diverse per conoscere la realtà esterna e per costruire e attribuire significati alle esperienze», rammentando che l’uomo ha

trasmesso conoscenze, ancor prima che con la parola, con disegni e immagini, successivamente con la scrittura e oggi, con la diffusione dei media e della tecnologia, può produrre messaggi mescolando in modo armonico diversi linguaggi.

Quanto appena riportato descrive le tappe che hanno visto il passaggio dallo Storytelling al Digital Storytelling attuale; l'uomo, infatti, non ha mai smesso di raccontare, anzi oggi ha la possibilità di farlo più agevolmente utilizzando in modo integrato una molteplicità di linguaggi e strumenti tecnologici. A tal riguardo, Garrety (2018) ha affermato che il Digital Storytelling «[...] è figlio dell'incontro tra l'antica arte del narrare (Storytelling) e le nuove tecnologie che consentono di narrare storie usufruendo della potenza del suono, dell'immagine e del video» (Bertolini, 2017). Tale metodologia, relativamente recente, si sta sempre più proponendo come pratica didattica in cui si richiede creatività, abilità di scrittura, reciprocal teaching, lavoro di squadra. Raccontare storie comporta selezionare fatti e situazioni rilevanti, amalgamarne significativamente le componenti rappresentati dai personaggi che li animano e dai contesti nei quali si svolgono e riproporli in modo personale e creativo; consente di sviluppare capacità di comunicazione e problem solving; di favorire la condivisione, la reciprocità, la creatività, l'autostima, il protagonismo, la collaborazione, la comprensione, la negoziazione, la leadership, il coinvolgimento, il benessere, l'empatia, la percezione del sé e la motivazione; abilità, queste, che rientrano nella tassonomia di Soft Skills proposta da Elena Dall'Amico (2016).

Oggi, le tecnologie hanno ridisegnato, in un modo completamente nuovo, i modelli della formazione, le strategie e le metodologie di acquisizione delle conoscenze e la maturazione delle competenze. Le nuove tecnologie hanno determinato, e determinano sempre più, una maggiore facilità e rapidità di accesso alle informazioni. Questo scenario aumenta la complessità e, quindi, la difficoltà da parte degli individui nell'elaborazione e nella organizzazione delle informazioni, determinata, soprattutto, per la rapida obsolescenza delle stesse (De Pietro, 2015).

Per tali ragioni, oggi più che mai, non è sufficiente apprendere nozioni ma, al contrario, è molto importante insegnare come e in che modo apprendere. Creare le condizioni, quindi, perché gli alunni sviluppino la capacità di acquisire informazioni autonomamente, di saperle rielaborare e gestire, di maturare spirito critico e consapevolezza di sé, diventa l'obiettivo prioritario dei processi di apprendimento e di formazione.

Nella scuola è importante attivare tutte le azioni educative in grado di potenziare quelle abilità relazionali, interpersonali e comunicative per consentire agli allievi di agire in autonomia nella vita comunitaria, di interagire con gli altri in maniera efficace e adeguata alle circostanze, di collaborare per il raggiungimento di obiettivi comuni. Tali capacità sono anche quelle richieste dal mondo del lavoro, sempre più alla ricerca di soggetti capaci di lavorare in team, di sapersi relazionare adeguatamente ed efficacemente con i colleghi e con i clienti, che abbiano capacità critiche, che sappiano risolvere problemi inaspettati, che abbiano la capacità di sfruttare al meglio le risorse disponibili. Il mercato del lavoro necessita di soggetti che, oltre a possedere specifica preparazione professionale, abbiano sviluppato Soft Skills, consapevoli che le competenze specifiche sono sì importanti ma anche estremamente soggette a rapida obsolescenza.

### **3. Digital storytelling in cooperative learning per le Soft Skills.**

Nell'articolo "*A Project-based Digital Storytelling Approach for Improving Students' Learning Motivation, Problem-Solving Competence and Learning Achievement*", C. M. Hung, G. J. Hwang, E. I.

Huang (2012), hanno dimostrato che lo storytelling è un'efficace strategia educativa per promuovere alcune Soft Skills, come la motivazione e la capacità di risolvere problemi, oltre ovviamente, a migliorare le prestazioni di apprendimento e a sviluppare l'interazione tra gli studenti.

Nello specifico, dagli autori (Hung, Hwang, & Huang, 2012), è stata condotta una sperimentazione sull'utilizzo dello Storytelling digitale inteso come combinazione di apprendimento basato su progetti realizzati in contesti formativi e di strategie di Digital Storytelling, al fine di valutare il miglioramento della motivazione personale, della capacità di risolvere problemi e dell'apprendimento situato.

Le domande, a cui hanno cercato di dare risposta gli autori di questa ricerca-studio, sono state:

- *Lo storytelling digitale basato sul progetto migliorerà la motivazione all'apprendimento degli studenti nei corsi di scienze?*
- *Lo storytelling digitale basato sul progetto migliorerà la capacità degli studenti di risolvere problemi?*
- *Lo storytelling digitale basato sul progetto migliorerà il rendimento di apprendimento degli studenti nei corsi di scienze?*

I risultati della sperimentazione hanno indotto i ricercatori ad affermare che l'approccio basato sul progetto di storytelling digitale non solo ha migliorato il rendimento di apprendimento degli studenti e la capacità di problem-solving, ma anche il loro atteggiamento e la motivazione ad apprendere. Tali risultati sono stati, presumibilmente, ottenuti grazie alla possibilità data agli studenti di risolvere, in modo cooperativo, i casi problematici presentati. Inoltre, dalle interviste rivolte direttamente agli studenti del gruppo sperimentale è emerso che hanno apprezzato l'attività e l'hanno ritenuta utile e interessante grazie all'aspetto tecnologico.

L'articolo "L'uso del Digital Storytelling in contesti di apprendimento cooperativo per l'*inclusive education* e l'acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza" di Barbara Baschiera (2014), descrive la realizzazione di un laboratorio di Digital Storytelling in due classi di scuola secondaria di primo grado (una classe prima e una seconda) con presenza di alunni con BES (Bisogni Educativi Speciali). L'obiettivo era di creare «un ambiente di apprendimento cooperativo digitale, volto all'inclusione sociale e alla acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza. Un ambiente di apprendimento inteso in senso costruttivista, in cui i discenti, sperimentando processi di *problem solving, creatività, discussione, analisi e interpretazione*, ancorati alla realtà, hanno potuto apprezzare la rilevanza dei saperi esperiti, sviluppare competenze socio-relazionali, assumere responsabilità individuali e di gruppo» (Baschiera, 2014). Sostanzialmente, la sperimentazione effettuata aveva lo scopo di sviluppare competenze socio-relazionali e di cittadinanza attraverso il Digital Storytelling e, nello stesso tempo, attuare questa metodologia per sviluppare alcune Soft Skills, quali il *pensiero creativo, la motivazione, il problem solving e la collaborazione*.

La caratteristica peculiare della sperimentazione di Baschiera (2014) fu quella di utilizzare il Digital Storytelling in una classe in cui erano presenti alunni con disabilità, in questo caso con disabilità intellettive medio-gravi, creando racconti non inventati, ma in stile auto-biografico. Il Digital Storytelling, inoltre, «[...] proprio per la sua peculiarità di flessibilità e adattabilità, è particolarmente utile anche per lo sviluppo di competenze espressive e sociali nei ragazzi con BES che possiedono spesso difficoltà di comunicazione con adulti e coetanei, sia nell'area dei linguaggi, sia in quella della consapevolezza ed espressione del sé» (Baschiera, 2014).

Dall'analisi quantitativa e qualitativa dei dati è emerso «[...] l'efficacia formativa ed educativa del Digital Storytelling» (Baschiera, 2014) in quanto strategia efficace di insegnamento perché per la sua organizzazione metodologica favorisce l'acquisizione e lo sviluppo di competenze sociali e civiche; permette inoltre di mettere in pratica, acquisire e potenziare anche altre Soft Skills quali: creatività, problem solving e saper lavorare in gruppo. In altre parole, come esplicita l'articolo «[...] il processo di elaborazione richiede creatività, abilità di scrittura, lavoro di squadra. Raccontare una storia significa selezionare esperienze rilevanti e trasmetterle in un insieme coerente di personaggi, eventi e luoghi; sviluppare capacità di comunicazione e problem solving» (Baschiera, 2014).

Le conclusioni che derivano dai lavori di C. M. Hung, G. J. Hwang, E I. Huang (2012) e Baschiera (2014) confermano le nostre riflessioni circa le potenzialità del Digital Storytelling nel processo di apprendimento-insegnamento. La sua natura metodologica e procedurale permette di "catturare" l'attenzione degli alunni rendendoli i veri protagonisti della loro formazione. Il processo di creazione e costruzione di una storia non è solo un allenamento della fantasia dei bambini, seppur da considerare un aspetto importante, ma è una palestra in cui entrano in gioco molteplici aspetti, quali la riflessione, la collaborazione per il raggiungimento di un obiettivo comune, l'accettazione e la condivisione di idee diverse, lo scambio di punti di vista e prospettive, la motivazione all'apprendimento, la capacità di analisi e di risoluzione di un problema. Queste rientrano tra le competenze e abilità necessarie per vivere bene nella società attuale, in cui per emergere è necessario confrontarsi con la complessità e la mutevolezza degli scenari sociali, economici e professionali e, quindi, mettere in campo competenze che consentano di affrontarle nel modo più proficuo possibile. Per tale ragione, essere in possesso di tante conoscenze è meno rilevante di quanto si possa pensare, questo perché i saperi mutano, si combinano, si trasformano e invecchiano nel giro di poco tempo e le persone devono essere in grado di aggiornarli e aggiornarsi in tempo reale. Non si vuole, ovviamente, negare l'importanza delle conoscenze e dei saperi, in quanto si è consapevoli che essi costituiscono la base su cui si costruisce la formazione della persona ma, si ritiene che esse debbano essere adeguatamente associate a competenze trasversali che permettano di utilizzare tali conoscenze in più contesti (lavorativi, sociali, educativi etc) e con più persone, in modo da incrementarle e apportare vantaggi cognitivi, sociali e comunicativi a chi li possiede. Si tratta di competenze soft, appunto, che consentono di relazionarsi, interagire e comunicare in modo efficace con gli altri.

Sviluppare e potenziare Soft Skills negli studenti, può garantire loro la possibilità di entrare con successo nel mondo professionale per essere pronti ad affrontare le complessità che oggi caratterizzano il mondo del lavoro.

Alla luce delle riflessioni fin qui effettuate, si ritiene che il Digital Storytelling sia una strategia valida ed efficace per iniziare a stimolare, già nell'infanzia, le Soft Skills perché possa essere avviato in tempo utile lo sviluppo di quelle competenze trasversali richieste dal mondo del lavoro per garantire agli alunni di oggi una maggiore e migliore occupabilità in futuro.

#### **4. La sperimentazione: obiettivo, metodologia e attività didattica.**

Al fine di dotare di evidenza concreta le riflessioni svolte nei paragrafi precedenti, la sperimentazione didattica, svolta in una scuola primaria, è stata organizzata utilizzando la metodologia del Digital Storytelling,.

Con riferimento all'importanza e sviluppo delle Soft Skills, numerosi studiosi, fra i quali James Heckman e Tim Kautz (2013), sostengono che per la loro maturazione, occorre iniziare il processo formativo già nel primo ciclo di istruzione e, addirittura, nella primissima infanzia. L'obiettivo della sperimentazione presentata in questo contributo non è stato, nello specifico, quello di giungere a delle conclusioni definitive, ma di stimolare, in un'ottica di lungo periodo, il dibattito attuale in merito al potenziale pedagogico, formativo e occupazionale delle Soft Skills, specialmente quando valorizzate fin dalla scuola primaria.

Per l'attività didattica sperimentale si è scelto di utilizzare, come già affermato, la metodologia del Digital Storytelling. Tale scelta è stata orientata dalla volontà di ricorrere a una metodologia didattica che, partendo dalle considerazioni già esplicitate nei precedenti paragrafi, fosse in grado di promuovere e stimolare lo sviluppo di Soft Skills, quali: *motivazione, abilità comunicativa, capacità di lavorare in gruppo, pensiero critico e problem solving*.

#### **4.1 Il campione**

La sperimentazione ha interessato due classi prime di scuola primaria di un Istituto comprensivo della provincia di Reggio Calabria. Per brevità, le classi sono state denominate: *Gruppo A* (sperimentale) e *Gruppo B* (controllo).

Esse sono state individuate in base a criteri funzionali a garantire la massima omogeneità dei gruppi. Nel Gruppo A l'attività didattica è stata effettuata con la tecnica del Digital Storytelling; nel Gruppo B, è stata svolta l'analoga attività didattica, ma con le modalità della lezione frontale, senza utilizzare la tecnica dello storytelling. Entrambi i gruppi erano costituiti da 17 alunni. L'attività didattica è durata complessivamente 10 ore; oltre, ovviamente, al tempo necessario per la fase di ideazione e di progettazione.

Si vuole evidenziare che utilizzando un gruppo sperimentale e uno di controllo, è stato possibile osservare e mettere a confronto le Soft Skills emerse dopo le due azioni didattiche svolte con le diverse metodologie: la prima, quella sperimentale, incentrata sull'utilizzo del Digital Storytelling; la seconda, quella di controllo, basata sulla lezione frontale. In entrambe le classi, e quindi in entrambe le attività didattiche, sono stati utilizzati i medesimi strumenti tecnologici: computer e LIM. Tale scelta è stata determinata dalla necessità di rendere le tecnologie una variabile indipendente comune nella sperimentazione.

#### **4.2 L'attività didattica per la sperimentazione.**

L'argomento dell'attività didattica ha avuto come riferimento scientifico la disciplina delle scienze, dalla quale è stato selezionato l'argomento: *i cinque sensi*. L'argomento scelto si è prestato a sviluppare un percorso didattico capace di collegare attività e contesti di realtà quotidiana e il raggiungimento dei primi livelli di formalizzazione; può, quindi, essere considerato di valore formativo che va oltre l'esperienza pratica.

Di seguito si riporta la scheda di progettazione dell'intervento didattico:

- Titolo: "I 5 sensi".
- Disciplina: Scienze.

- Destinatari: 17 alunni di classe prima primaria.
- Prerequisiti:
  1. Comprende parole e discorsi;
  2. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, pensieri, idee attraverso il linguaggio verbale;
  3. Ascolta e comprende narrazioni e storie.
- Obiettivi di apprendimento:
  1. Conosce e denomina i cinque sensi
  2. Conosce le funzioni di ciascuno dei cinque sensi
- Traguardo di competenza: osservare e prestare attenzione al funzionamento del proprio corpo.
- Ambiente: aula scolastica
- Tempi intervento: 10 ore
- Metodologia:
  - Gruppo sperimentale: cooperative learning, didattica laboratoriale, discussione collettiva, brainstorming, Digital Storytelling.
  - Gruppo di controllo: cooperative learning, discussione collettiva, lezione frontale
- Strumenti di lavoro:
  - Gruppo sperimentale: fogli, matite, colori, computer, software per lo storytelling, LIM.
  - Gruppo di controllo: fogli, matite, colori, computer, LIM
- Valutazione:
  - Iniziale: verifica prerequisiti e rilevazione delle soft skills possedute;
  - In itinere: osservazione e valutazione formativa dell'attività durante il suo svolgimento;
  - Finale: verifica degli obiettivi di apprendimento (schede di valutazione) e rilevazione delle Soft Skills maturate (griglia di osservazione).

#### **4.3 Gruppo A: le fasi dell'attività didattica.**

Prima di iniziare l'attività in classe è stato somministrato un pre-test volto a verificare il possesso, da parte degli allievi, dei prerequisiti necessari all'attività da svolgere. Durante quest'attività, utilizzando lo strumento dell'*Osservazione* (Lucisano & Salerni, 2014) è stata rilevata la presenza delle Soft Skills già possedute dagli allievi.

Le attività didattiche successive sono state realizzate in più fasi di seguito brevemente descritte.

##### *Fase 1 - Brainstorming.*

Al gruppo classe è stato illustrato l'argomento deciso in fase di progettazione della sperimentazione. Utilizzando la tecnica del Brainstorming alla LIM è stata avviata una discussione sulla tematica, stimolando il dibattito, la partecipazione e il confronto creativo tra i bambini, mediante la proposta di domande-stimolo. Con questa attività sono state individuate alcune parole chiave dell'argomento trattato che hanno consentito ai conduttori, di avviare lo sviluppo della storia.

*Fase 2 -realizzazione dello scripting della narrazione.*

In questa fase si è proceduto a realizzare la trama della narrazione e renderla significativa, creando un collegamento delle idee e inserendole in una cornice di senso che rappresentasse l'ambiente della storia.

Questo ha permesso di realizzare un racconto dotato di coerenza, coordinazione e significato, concretizzando la relazione tra: sapere, saper fare e saper essere.

*Fase 3 - Realizzazione dello storyboard.*

In questa fase gli allievi sono stati coinvolti nel “disegno” delle tavole (storyboard) che descrivono la storia. Le tavole hanno lo scopo di rappresentare artisticamente i personaggi e lo svolgimento degli eventi della narrazione. Il lavoro è stato svolto per piccoli gruppi, suddiviso in modo equo. Ciascun gruppo si è occupato di realizzare i disegni relativi a una parte della storia narrativa.

Il lavoro di gruppo ha così consentito di attuare una strategia valida ed efficace; infatti, gli alunni hanno dimostrato massima collaborazione e dimostrato atteggiamenti di reciproca disponibilità e capacità di interazione e accordi per il raggiungimento dell'obiettivo comune. La suddivisione dei compiti all'interno del gruppo è stata effettuata autonomamente dagli stessi componenti; ciò ha consentito a ciascun allievo di svolgere compiti ben precisi e affini alle proprie abilità e, efficacemente, in sintonia con quelle dei propri compagni.

*Fase 4 - Editing: realizzazione dell'e-book.*

In questa fase, svolta nel laboratorio informatico, ciascun gruppo ha lavorato al computer e utilizzato il software specifico per la realizzazione dell'e-book a partire di quanto realizzato (la storia) originariamente su supporto cartaceo.

*Fase 5 -Sharing*

Il prodotto multimediale realizzato (e-book) è stato visionato attraverso la LIM e condiviso dall'intero gruppo classe. Inoltre, l'e-book è stato reso disponibile alle altre classi dell'istituto.

#### **4.4 Gruppo B: le fasi dell'attività didattica.**

Per il gruppo di controllo, i prerequisiti, sono stati verificati attraverso una introduzione orale, durante la quale è stato chiesto agli allievi di presentarsi con un aggettivo e formulare una breve descrizione di se stessi. Dal pre-test è emerso che tutti possedevano i prerequisiti. Anche in questo caso, utilizzando lo strumento dell'osservazione è stata rilevata la presenza delle Soft Skills già possedute dagli allievi.

La lezione ha previsto varie fasi di realizzazione, tutte focalizzate sulla partecipazione attiva dei bambini, sull'osservazione e riflessione dei concetti trattati, sulla collaborazione e lavoro di gruppo.

Di seguito vengono brevemente descritte le fasi dell'attività didattica:

*Fase 1 – Erogazione dei contenuti con la LIM.*

Dopo una discussione di gruppo, finalizzata alla individuazione delle caratteristiche dei cinque sensi, con l'ausilio della LIM si è proceduto alla visione di filmati utili alla comprensione dell'argomento.

*Fase 2- Spiegazione teorica ed esercitazione pratica.*

Successivamente, si è proceduto alla spiegazione teorica dell'argomento oggetto della lezione. I contenuti sono stati erogati con l'ausilio del libro di testo. Dopo la spiegazione teorica, il gruppo classe è stato invitato a realizzare disegni degli organi dei sensi con associata la relativa funzione e denominazione.

*Fase 3 – Attività di Cooperative Learning al PC.*

Nell'ultima fase dell'attività didattica si è proceduto alla suddivisione della classe in gruppi di lavoro costituiti spontaneamente dagli stessi allievi (analogamente a quanto effettuato con il Gruppo A). A turno, ciascun gruppo è stato portato nel laboratorio informatico per l'esecuzione di giochi interattivi sull'argomento affrontato. Ogni gruppo ha strettamente collaborato per portare a termine i vari esercizi. I giochi interattivi proposti consistevano nel colorare, collegare, unire, cliccare il senso giusto associato alla funzione.

**5. Valutazione degli apprendimenti**

La sperimentazione didattica in entrambi i gruppi ha previsto diversi momenti di verifica: 1) iniziale: prerequisiti, soft skills; 2) in itinere: osservazione diretta delle attività in svolgimento; 3) finale: obiettivi di apprendimento (attraverso schede di valutazione), rilevazione delle Soft Skills (attraverso osservazione diretta con l'ausilio di una griglia di osservazione).

La verifica finale degli obiettivi di apprendimento è avvenuta in entrambi i gruppi con le medesime modalità, ovvero attraverso la somministrazione di schede che gli allievi hanno utilizzato per completare gli esercizi sulle tematiche proposte durante le attività didattiche.

I risultati della valutazione degli apprendimenti, di entrambi i gruppi (Gruppo A sperimentale, Gruppo B di controllo), sono riportati nei due grafici in 1 e 2.

Dal confronto delle valutazioni dei due gruppi non si evince una significativa



Grafico 1- Gruppo A: risultati della valutazione degli apprendimenti.



Grafico 2 - Gruppo B: Risultati della valutazione degli apprendimenti.

differenza in merito ai risultati degli apprendimenti; infatti, entrambi i gruppi, per la quasi totalità degli allievi, hanno raggiunto gli obiettivi di apprendimento previsti.

### 6. Valutazione delle Soft Skills.

Le Soft Skills individuate e valutate nella sperimentazione realizzata, sono state scelte all'interno della classificazione di Elena Dell'Amico, descritta nel paragrafo uno, e riportata nella seguente Tabella 1.

A. FARSI STRADA NEL MONDO DEL LAVORO	B. PADRONEGGIARE LE COMPETENZE SOCIALI	C. RAGGIUNGERE RISULTATI
Identificare obiettivi di lavoro	Abilità comunicative	Prendere decisioni
Imparare ad imparare	Gestire il processo di comunicazione	Risolvere problemi
Adattabilità e flessibilità	Autocontrollo	Creatività e innovazione
Motivazione	Lavorare in gruppo	Pensiero critico
Gestire responsabilità	Orientamento al servizio	
Gestire il tempo	Leadership	
Rispettare regole e livelli gerarchici	Gestione dei conflitti	
Gestire il processo digitale	Consapevolezza interculturale	

Tabella 1 -Le 20 Soft Skills più importanti per il mondo del lavoro (Dall'Amico, 2016).

Fra queste sono state selezionate le seguenti Soft Skills: 1) *Motivazione*; 2) *Comunicazione*; 3) *Cooperazione*; 4) *Pensiero critico*; 5) *Problem solving*. Ritenute più idonee e adatte da stimolare in bambini di età compresa tra i sei e i sette anni (Tabella 2).

Tabella 2 -  
Associazione  
cluster-ambito

Cluster	Soft Skills
<b>A – Farsi strada nel mondo del lavoro</b>	Motivazione
<b>B – Padroneggiare le competenze sociali</b>	Comunicazione e Cooperazione
<b>C – Raggiungere risultati</b>	Pensiero critico e Problem solving

### 6.1 Lo Strumento di rilevazione.

Lo strumento di rilevazione utilizzato è una griglia osservativa nella quale sono state riportate le Soft Skills da noi selezionate (Tabella 2). La griglia è stata progettata sulla base degli indicatori individuati nella ricerca di Dall’Amico (2016) e adattati all’età evolutiva degli allievi.

Nella griglia sono stati inseriti i dati relativi alla classe di riferimento, agli alunni del gruppo di riferimento (sperimentale/di controllo); la data e l’ora in cui è stata effettuata l’osservazione e il valore, “SI” oppure “NO”, determinante la presenza o meno dell’indicatore osservato.

Partendo da questi presupposti, si è giunti alla determinazione della griglia di osservazione proposta nella seguente Figura 1.

**GRIGLIA DI OSSERVAZIONE DELLE SOFT SKILLS**

Classe \_\_\_\_\_

Nome allievo \_\_\_\_\_

Data osservazione \_\_\_\_\_

SOFT SKILLS	SI	NO
<b>Motivazione</b>		
Partecipa con entusiasmo all’ attività:		
E energico (attivo) durante l’attività:		
Sviluppa l’attività in atto (svolge il suo compito):		
Amplia l’attività in atto (aggiunge qualcosa di suo al compito):		
Chiede spontaneamente che le /gli vengano assegnate attività:		
È interessato all’attività:		
<b>Comunicazione</b>		
Parla in modo gentile con i compagni:		
Parla in modo gentile con le insegnanti:		
Chiede spiegazioni se ha dubbi o se non ha capito qualcosa:		
Utilizza il linguaggio non verbale (postura e gesti) in modo adeguato rispetto al contesto:		
Utilizza il linguaggio para-verbale (tono della voce) in modo adeguato rispetto al contesto:		
<b>Cooperazione</b>		
Aiuta i compagni in difficoltà:		
Accetta l’aiuto dei compagni:		
Durante il lavoro avanza proposte produttive per il gruppo:		
Accetta le decisioni della maggioranza:		
Condivide i propri oggetti insieme ai compagni:		
Presta senza difficoltà le proprie cose:		
Lavora insieme ai compagni in modo tranquillo:		
<b>Pensiero critico</b>		
Esprime idee e opinioni pertinenti all’argomento affrontato:		
Analizza le informazioni ricevute riformulandole:		
Utilizza le valutazioni negative per migliorare il proprio lavoro:		
Dà valutazioni adeguate ai propri lavori:		
Accetta il fatto di poter sbagliare:		
Dichiara di partecipare volentieri all’attività in classe:		
<b>Problem solving</b>		
Riflette sui problemi che si presentano:		
Analizza il problema:		
Trova da solo una soluzione:		
Riflette sui risultati ottenuti:		
Condivide i risultati con gli altri:		

Figura 1 - Griglia di osservazione delle Soft Skills.

L'osservazione delle soft skills, come è stato accennato in precedenza, è stata effettuata su tutti gli allievi appartenenti a entrambi i gruppi (Gruppo A e Gruppo B). Questa è avvenuta in due momenti: ex-ante, durante la valutazione dei prerequisiti; in itinere, durante le attività didattiche proposte. Si è scelto di osservare in itinere per avere contezza dell'utilizzo delle stesse Soft Skills durante i processi di lavoro.

## 6.2 Analisi dei dati.

L'analisi dei dati rilevati è stata effettuata con il seguente metodo:

- per ogni item è stato assegnato il valore: SI=1 oppure NO=0;
- è stata calcolata la media aritmetica dei valori totali di ogni item della griglia riferita sia al Gruppo A sia al Gruppo B;
- per esprimere in valori percentuali la presenza delle Soft Skills (motivazione, comunicazione, cooperazione, pensiero critico, problem solving) è stata utilizzata la seguente formula:

$$(\%) \text{ Soft Skill} = \sum_{a=1}^I \frac{M_a}{I} \times 100$$

$M_a$  è la media aritmetica del numero di item appartenenti alla relativa Soft Skill. Per esempio, per la Soft Skill "pensiero critico" corrispondono sei item.

## 6.3 Risultati

Nei grafici seguenti sono rappresentati i risultati delle rilevazioni delle soft skills presenti nei due gruppi (Gruppo A e Gruppo B). In particolare, per ogni soft skill oggetto della rilevazione, sono rappresentati il grafico relativo alla rilevazione iniziale e, subito dopo, il grafico relativo alla rilevazione in itinere.

*Cluster A - FARSI STRADA NEL MONDO DEL LAVORO: Motivazione.*



Grafico 2 - Cluster A - FARSI STRADA NEL MONDO DEL LAVORO: Motivazione (INIZIALE).

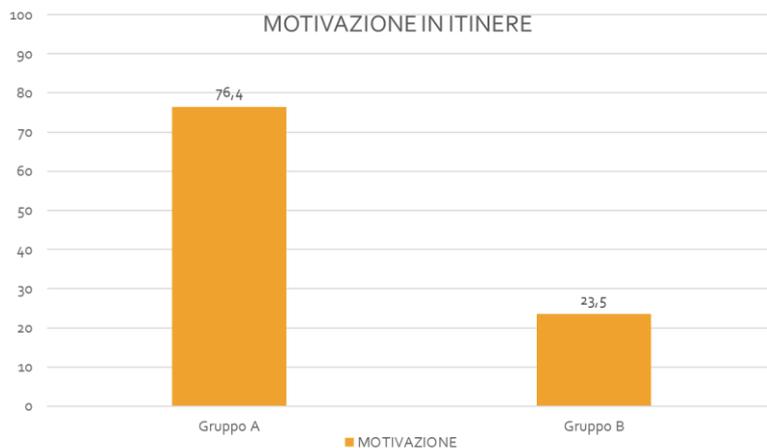


Grafico 3 - Cluster A - FARSI STRADA NEL MONDO DEL LAVORO: Motivazione (IN ITINERE).

*Cluster B – PADRONEGGIARE COMPETENZE SOCIALI: Abilità comunicativa e lavorare in gruppo.*

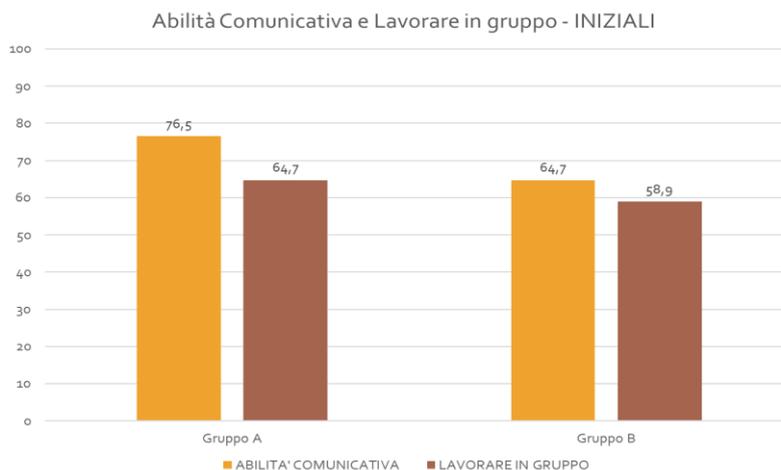


Grafico 4 - Cluster B – PADRONEGGIARE COMPETENZE SOCIALI: Abilità comunicativa e Lavorare in gruppo (INIZIALI).

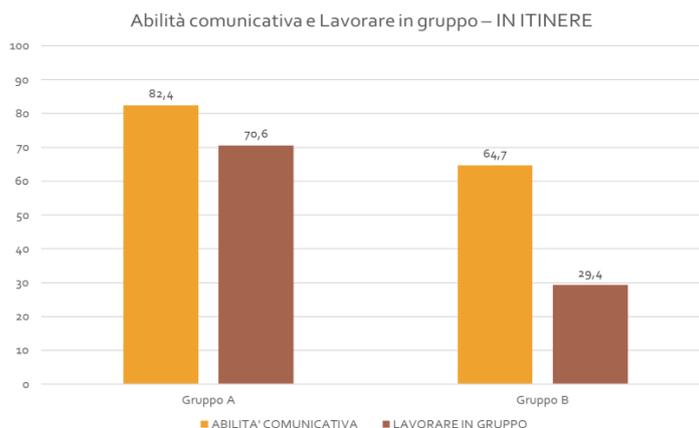


Grafico 5 - Cluster B – PADRONEGGIARE COMPETENZE SOCIALI: Abilità comunicativa e Lavorare in gruppo (IN ITINERE).

*Cluster C – RAGGIUNGERE RISULTATI: Pensiero critico e Risolvere problemi.*

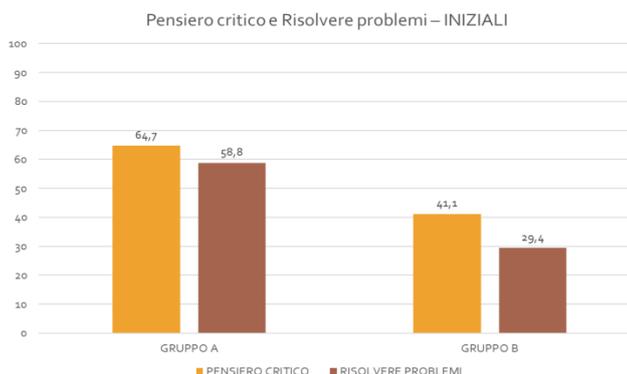


Grafico 6 - Cluster C – RAGGIUNGERE RISULTATI: Pensiero critico e Risolvere problemi (INIZIALI).

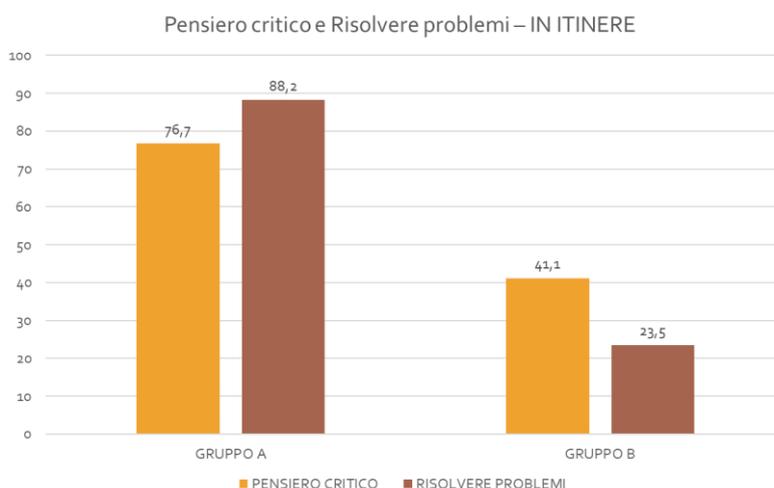


Grafico 7 - Cluster C – RAGGIUNGERE RISULTATI: Pensiero critico e Risolvere problemi (IN ITINERE).

## 7. Conclusioni

Il Digital Storytelling sembra essere una metodologia educativo-pedagogica efficace per la maturazione di determinate Soft Skills, oggi sempre più richieste dal mondo del lavoro. Le attività svolte migliorano l'agire didattico, rafforzano la comprensione delle problematiche sociali, innalzano i livelli di autonomia, la relazione, la partecipazione, la responsabilità, la flessibilità e la consapevolezza. L'esperienza didattica realizzata e la comparazione tra le due modalità proposte, con e senza Digital Storytelling, hanno messo in evidenza che la narrazione con l'uso di strumenti digitali ha supportato gli elementi distintivi di una didattica innovativa, collaborativa, esperienziale, coinvolgente, interattiva e partecipata.

Per quanto riguarda i benefici d'apprendimento, il Digital Storytelling, pur essendo una valida ed efficace metodologia per l'apprendimento dei contenuti disciplinari, è risultato in termini di apprendimento al pari delle attività didattiche tradizionali; i risultati, infatti, confermano una prestazione elevata da parte di entrambi i gruppi classe.

Dall'analisi dei dati è emerso che la metodologia ha, in un certo qual modo, stimolato le Soft Skills selezionate per la sperimentazione: *motivazione, comunicazione, cooperazione, pensiero critico e problem solving*.

È necessario comunque mettere in evidenza che i risultati ottenuti, considerato il ristretto campione, non consentono di trarre conclusioni definitive circa la validità della metodologia del Digital Storytelling nell'apprezzare lo sviluppo delle Soft Skills; tuttavia, dall'analisi degli stessi risultati, possono essere dedotte utili indicazioni sull'opportunità di ricorrere a metodologie didattiche innovative fin dalla scuola primaria, per consentire agli alunni la maturazione di competenze trasversali con modalità differenti rispetto a quelle tradizionali. In tal senso, il Digital Storytelling si è dimostrato, a conclusione della sperimentazione, particolarmente adatto agli alunni della scuola primaria e una valida alternativa ai metodi tradizionali.

Senza voler sostenere l'abbandono delle consolidate metodologie didattiche tradizionalmente utilizzate, il presente lavoro vuole essere un'applicazione pratica del dibattito finora affrontato e ancora attuale presso la classe docente italiana e internazionale, nella speranza di fornire spunti di evidenza scientifica.

*Ringraziamenti – Si ringrazia la Dottoressa Eleonora Martello per la raccolta dei dati sperimentali e per la collaborazione all'attività didattica*

### **Riferimenti bibliografici:**

- Baschiera, B. (2014). L'uso del Digital Storytelling in contesti di apprendimento cooperativo per l'inclusive education e l'acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza. *FORMAZIONE & INSEGNAMENTO, Rivista internazionale di Scienze dell'educazione e della formazione*, vol. 12, n. 3, pp. 181-188.
- Bertolini, C. (2017). Il digital storytelling nella scuola dell'infanzia: tra teoria e pratica. *Form@re*, vol. 17, n. 1, pp. 144-157.
- Boase, C. (2009). Digital storytelling for reflection and engagement: A study of the uses and potential of digital storytelling. *Retrieved February*, n. 12, p. 1.
- Callari Galli, M., Cambi, F., & Ceruti, M. (2003). *Formare alla complessità. Prospettive dell'educazione nelle società globali*. Roma: Carrocci.
- Cerini, G. (2012). *Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*.
- Ceruti, M. (2009). *Il vincolo e la possibilità*. Milano: Raffaello Cortina.
- Ceruti, M. (2014). *La fine dell'onniscienza*. Roma: Studium. Roma: Studium.
- Ceruti, M. (2018). *Il tempo della complessità*. Milano: Raffaello Cortina.
- Ciappei, C., & Cinque, M. (2014). *Soft skills per il governo dell'agire. La saggezza e le competenze prassico-pragmatiche*. Milano: FrancoAngeli.
- Cinque, M. (2014). Dalle virtù alle competenze alle soft skills. In C. Ciappei, & M. Cinque, *Soft skills per il governo dell'agire, La saggezza e le competenze prassico-pragmatiche*. Milano: FrancoAngeli.
- Clark, A. (2003). *Natural Born Cyborg. Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence*. Oxford: University Press.

- Dall'Amico, E. (2016). *Quali sono le Soft Skills più richieste dalle imprese? Valorize Hight Skilled Migrants*, Centro Estero Per L'internazionalizzazione Piemonte, Torino.
- De Marco, E. (2018). Digital storytelling e service learning. Un approccio metodologico al service learning. *Sapere pedagogico e Pratiche educative*, n. 2, pp. 139-148.
- De Pietro, O. (2019). Service Learning e Alternanza Scuola Lavoro: un possibile raccordo per maturare le Soft Skills richieste dal mondo del lavoro. Una indagine esplorativa. *Italian Journal of Educational Research*, n. 22, pp. 157-178.
- Garrety, C. (2008). Digital storytelling: an emerging tool for student and teacher learning. *Retrospective Theses and Dissertations*. doi:15781.
- G.U. (2012, novembre 16). *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*. (MIUR, A cura di) Tratto il giorno ottobre 10, 2019 da Gazzetta Ufficiale (GU): <http://www.indicazioninazionali.it/wp-content/uploads/2018/08/decreto-ministeriale-254-del-16-novembre-2012-indicazioni-nazionali-curricolo-scuola-infanzia-e-primo-ciclo.pdf>
- Heckman, J., & Kautz, T. (2013). Hard Evidence on Soft Skills. *Labour Economics*, 19(4), pp. 451-64.
- Hung, C. M., Hwang, G. J., & Huang, E. I. (2012). A project-based digital storytelling approach for improving students' learning motivation, problem-solving competence and learning achievement. *Journal of Educational Technology & Society*, vol. 15, n. 4, pp. 368-379.
- ISFOL. (2012). *Rapporto ISFOL 2012. Le competenze per l'occupazione e la crescita*. Roma: Istituto per lo sviluppo della formazione professionale dei lavoratori.
- Legge 13 Luglio 2015 n.107. (2015, 15 luglio). *Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana*. Tratto il 10 novembre, 2019 da <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2015/07/15/15G00122/sg>
- Lucisano, P., & Salerni, A. (2014). *Metodologia della ricerca in educazione e formazione*. Roma: Carocci.
- Pellerey, M. (2017). *Soft skill e orientamento professionale*. Tratto il giorno 11/10/2019 da Cnosfap:[http://www.cnos-fap.it/sites/default/files/pubblicazioni/soft\\_skill.pdf](http://www.cnos-fap.it/sites/default/files/pubblicazioni/soft_skill.pdf)
- Petrucco, C. (2009). Apprendere con il digital storytelling. *Italian Journal of Educational Technology*, vol. 17, n. 1, pp. 4-10.
- Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*. Association for the Advancement of Computing Education (AACE).
- Tino, C., Fedeli, M., & Fedeli, C. (2015). L'Alternanza Scuola-Lavoro: uno studio qualitativo. *Form@re-Open Journal per la formazione in rete*, vol. 15, n. 3. Pp. 213-231.
- Varela, F., Thompson, E., & Rosch, E. (1991). *The Embodied Mind: Cognitive science and human experience*. Cambridge: MIT Press.