



PROJECTE DIVERSE

Guia per a mestres



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



PROJECTE DIVERSE

Guia per a mestres i professors

UdiGitalEdu, Universitat de Girona

Abril de 2021

Els següents autors han aportat contribucions al text: Kostas Diamantis Balaskas, Adam Bethlenfalvy, Adam Cziboly, Gabriel Breziou, Maina Di Foggia, Rayna Dimitrova, Adelina Dragomir, Jordi Freixenet, Mireia Frigola, Colin Isham, Nikolas Kamtsis, Maria Masgrau Juanola, Claudio Marrucci, Claudia Meschiari, Eduard Muntaner Perich, Mariona Niell, Angela Telesca, Silvia Vasileva.

Editat per Adam Cziboly

Correcció i edició per Colin Isham

Dissenyat per UdiGitalEdu, Universitat de Girona

ISBN: 978-615-01-1019-6

UdiGitalEdu, Universitat de Girona, Girona, 2021.

udigital.udg.edu

Per a qualsevol dubte, poseu-vos en contacte amb el líder del projecte, Kostas Diamantis Balaskas, a Action Synergy: euprograms@action.gr

www.diverse-education.eu

Aquest projecte ha estat finançat amb el suport de la Comissió Europea. Aquesta publicació reflecteix només les opinions de l'autor, la Comissió no es fa responsable de l'ús que es pugui fer de la informació que conté.

Contingut

Cap a la gestió d'una aula amb diversitat	9
Sobre aquesta guia	9
El projecte DIVERSE	9
Els reptes actuals	10
<i>El resultat de l'anàlisi de la situació</i>	10
Obertura de l'aula	11
Teatre en l'educació	14
Introducció a la teoria ¹	14
<i>Què és el teatre?</i>	14
<i>Gestionar una aula amb diversitat a través del teatre</i>	15
<i>Tres enfocaments diferents</i>	16
Descripció del mètode	16
<i>Teatre: alguns exemples pràctics de com els diferents enfocaments es manifesten a les escoles</i>	16
<i>Components centrals del teatre en l'educació</i>	17
<i>Facilitador</i>	18
Tres activitats d'aprenentatge	20
<i>Perdre's</i>	20
<i>El llibre</i>	25
<i>Objectes que parlen</i>	27
Algunes eines més	28
<i>Jocs i activitats de teatre</i>	28
<i>Convencions i estratègies teatrals</i>	30
Recursos	31
<i>Selecció de recursos on-line</i>	31
<i>Selecció de llibres</i>	31
Digital storytelling	33
Introducció	33

El Digital Storytelling en l'educació	33
Fonaments teòrics	34
Descripció del mètode	36
<i>Objectius del mètode</i>	36
<i>Aplicació en el currículum</i>	37
<i>Requeriments i tecnologia necessaris</i>	37
<i>Crear personatges (sprites) i escenaris (backdrops)</i>	37
Des de la galeria de l'Scratch/ amb l'editor de l'Scratch	38
Crear un personatge dibuixant-lo en paper	41
<i>Moure els personatges</i>	43
Moure i girar	43
Sistema de coordenades	44
Mostra i amaga	45
Canviar la mida dels personatges	45
Especificar les característiques dels personatges	46
<i>Crear un diàleg entre dos personatges</i>	46
Sincronitzar un diàleg	47
Afegir sons i veus amb l'extensió "text to speech"	49
Gravar i reproduir les pròpies veus	50
<i>Crear una història (una seqüència d'escenes)</i>	51
Crear una escena	51
Passar d'una escena a una altra	54
Afegir música de fons i efectes sonors	56
<i>Possibles problemes</i>	56
Estil de rotació	56
On és el personatge?	57
Capes (en anglès layers)	57
<i>Crear una història col·laborativa</i>	59
Com ho podem fer per decidir el tema de la història de manera col·laborativa?	59
Co-creació	60
Com crear una versió moderna d'un conte clàssic?	61
<i>Organització. Diferents opcions de treball col·laboratiu</i>	62
Eines d'Scratch que s'utilitzen per col·laborar: Compartir, Remixar i la motxilla	62
Tres activitats d'aprenentatge	70

<i>Descobrir l'Scratch: primers passos (totes les edats)</i>	70
<i>Poesia amb Scratch (activitat per escoles de primària)</i>	72
<i>Hackeja la teva finestra amb Scratch (totes les edats)</i>	75
Algunes altres eines	77
<i>Makey Makey</i>	77
<i>micro:bit</i>	78
Recursos	79
<i>Selecció de recursos online (en anglès)</i>	79
<i>Selecció de llibres (en anglès)</i>	79
Contes populars	80
Introducció a la teoria	80
<i>Contes populars- definició i subtipus</i>	80
<i>El valor dels contes populars a l'aula</i>	80
Descripció del mètode	81
<i>Introducció i definicions</i>	81
<i>Característiques principals de la narració</i>	82
Camp humà	82
Regne imaginatiu	82
Herois, personatges	82
El conflicte dramàtic	83
Lloc imaginatiu	83
Símbols	83
<i>Com es construeix una unitat didàctica basada en contes populars</i>	83
1. Definició de l'objectiu	83
3. Definició de factors oposats	83
Tres activitats d'aprenentatge	84
<i>Ciència (propietats de l'aire)</i>	84
<i>Botànica</i>	86
<i>Història</i>	87
Algunes eines més	88
<i>Narració innovadora basada en objectes</i>	88
<i>Narració i ús creatiu de contes de fades tradicionals, procedents dels orígens dels estudiants de les escoles multiculturals</i>	90
Fase 1: Recull d'històries	90

Fase 2: Narració de cada alumne de la història que van portar de casa als altres companys	90
Benefici 1	90
Benefici 2	90
Benefici 3	90
Benefici 4	91
<i>El trencaclosques de la lliçó</i>	91
<i>Franges amb frases</i>	91
<i>Les imatges expliquen la història</i>	92
Recursos	92
<i>Selecció de recursos online</i>	92
<i>Selecció de llibres i publicacions</i>	92

Cap a la gestió d'una aula amb diversitat

Autor: DIVERSE consorci, EU

Sobre aquesta guia

Aquesta guia és un manual que està escrit per a mestres d'educació primària i professores de secundària i té com a objectiu ajudar a millorar la gestió d'una aula amb diversitat, introduint tres tècniques de narració de contes:

El teatre en educació (o la dramatització) involucra els estudiants en la ficció que creen ells mateixos, explorant problemes que poden estar experimentant. El teatre crea espais on els participants poden comprendre el món en el què viuen.

El digital storytelling utilitza elements multimèdia com fotografies, vídeos, sons, textos i veus narratives per crear i explicar contes i historietes i compartir-les amb el món a través d'internet.

Els **contes tradicionals** estan basats en tradicions orals del món, com ara llegendes, mites, rondalles, paràboles, al·legories, contes de fades, històries de fantasmes entre moltes altres.

El nostre consorci creu que els tres mètodes poden ser eines excel·lents per ajudar a gestionar i acceptar la diversitat a la vostra aula. Basant-nos en la nostra experiència, als alumnes els agrada molt treballar amb mètodes que impliquin la narració d'històries. Amb aquestes tècniques, podreu transmetre el vostre objectiu docent i discutir qüestions delicades d'una manera que ni tan sols els alumnes reconeguin que estan aprenent.

Cada mètode està presentat en una estructura similar:

- Introducció a la teoria: fonaments teòrics del mètode.
- Descripció de la metodologia: una introducció general *al saber fer*.
- Activitats (o lliçons) per què la proveu amb la vostra classe amb moltes explicacions. Exemples d'ús del mètode en diversos contextos i amb diferents grups d'edat.
- Algunes eines addicionals: més tècniques i consells que podeu provar.
- Referències: una selecció d'enllaços, llibres i articles per als més curiosos.

Esperem que aquest manual sigui pràctic, útil i us ajudi a enriquir el vostre bagatge per gestionar una aula amb diversitat.

El projecte DIVERSE

Aquest manual s'ha desenvolupat en el marc del projecte europeu DIVERSE ("Promoció de valors democràtics i diversitat a les escoles a través del teatre creatiu i els contes tradicionals") que està cofinançat pel programa Erasmus + de la Unió Europea.

Amb l'arribada recent d'un augment del nombre d'immigrants, les aules d'arreu d'Europa són cada cop més diverses. Això planteja un gran repte per als i les mestres i professors que normalment imparteixen classes en grups homogenis, i per tant, que tenen poca formació i/o suport per fer front a la diversitat a l'aula.

Un aspecte clau per construir relacions en aules amb diversitat és el desenvolupament de competències i sensibilitat interculturals. El projecte DIVERSE ha seleccionat específicament mètodes de narració d'històries per ajudar mestres, professors i alumnes a desenvolupar aquestes competències mitjançant la interacció i el diàleg.

Mitjançant la narració de contes, els mestres, professors i els alumnes poden comprendre millor les diferents cultures de l'aula, augmentar l'empatia i sentir que es valoren les llengües i cultures de tots els alumnes. A la vegada, això contribuirà a la millora de la inclusió social dels nens i nenes d'orígens refugiats / migrants / ètnies minoritàries, que és l'objectiu principal del projecte DIVERSE.

El manual descriu els mètodes, proporciona eines i activitats que poden ajudar-vos a organitzar l'aula. No dubteu a adaptar-los per satisfer les necessitats de la vostra aula.

El projecte està sent implementat per un consorci transnacional format per set socis de sis països: Grècia, Espanya, Bulgària, Romania, Hongria i Itàlia. El coordinador del projecte és l'organització grega Action Synergy. El responsable de transferir del mètode Teatre en l'educació és InSite Drama d'Hongria, el responsable de transferir l'ús de contes tradicionals és el Centre d'Educació Superior en Estudis Teatral de Grècia i el responsable de transferir del mètode Digital Storytelling, és la Universitat de Girona des d'Espanya. També participen en el projecte dues ONG (HESED de Bulgària i GEYC de Romania) i una escola secundària (IIS Einaudi d'Itàlia).

Els reptes actuals

Per tal de proporcionar una orientació rellevant a mestres i professors, es va dur a terme una anàlisi de la situació, que consistia en realitzar enquestes i grups de debat amb mestres, professors, directors i agents educatius de cadascun dels països participants, amb especial èmfasi en les escoles multiculturals i els grups de refugiats / migrants / minoritaris (RMM). Mitjançant aquest exercici, hem intentat identificar els reptes que es plantegen mestres, professors i escoles, les estratègies que ja s'utilitzen actualment i també conèixer els recursos que els mestres i professors ja coneixen del teatre en educació, contes tradicionals i Digital Storytelling. També vam analitzar l'experiència dels docents durant el confinament viscut el 2020.

Dades globals de participació

El nombre total de persones que han completat els qüestionaris és de 253. El nombre total de persones que han participat en els grups de debat és de 37. Les xifres desglossades per països són les següents:

- Bulgària: Qüestionaris (16) - Grups de debat(6)
- Grècia: Qüestionaris (69) - Grups de debat(8)
- Hongria: Qüestionaris (12) - Grups de debat(4)
- Itàlia: Qüestionaris (53) - Grups de debat(6)
- Romania: Qüestionaris (59) - Grups de debat (9)
- Espanya: Qüestionaris (44) - Grups de debat (4)

El resultat de l'anàlisi de la situació

Tot i que els contextos dels sis països participants són diferents (RMM) (refugiats / minories/ migrants), es va poder treure algunes conclusions generals aplicables a tots els països.

Els professors van percebre que els nens i nenes que provenen d'ètnies minoritàries, migrants i refugiats tenien necessitats educatives especials. L'idioma és la barrera més gran per a la interacció amb els infants i les famílies que segons els docents tenien molt pocs recursos i coneixements per

ajudar els seus fills. Els professors van identificar les qualitats més importants d'ensenyar a aquests nens i nenes i van concloure que són l'empatia, el coneixement d'altres cultures i la paciència.

La importància del llenguatge i les habilitats que necessita un professor per treballar amb infants refugiats, migrants o minories ètniques (RMM) es reflecteixen en aquests testimonis dels docents participants:

“Una de les principals necessitats és el llenguatge. La majoria de les famílies de RMM no tenen com a llengua materna l'idioma del territori, de manera que la comunicació sovint és difícil. Quan els estudiants de RMM comencen l'escola, parteixen d'una situació molt diferent respecte a la resta d'alumnes: els RMM tenen una formació cultural molt pobre i un mal coneixement de la llengua del territori. Al llarg de tot el procés educatiu, la majoria dels estudiants tenen poc suport familiar i poques experiències educatives fora de l'escola”.

“El/la mestre/a ha de ser una persona molt propera i empàtica, tant amb les famílies com amb els alumnes. També ha de conèixer molt bé la realitat cultural de les famílies. Ha de ser capaç d'atendre diverses necessitats dins de l'aula i ser flexible a nivell organitzatiu”.

Per tant, desenvolupar la comunicació ha de ser un dels objectius principals dels mètodes de dramatització, els contes i Digital Storytelling que treballarem en aquest projecte.

Dels tres mètodes proposats pel projecte DIVERSE, el més conegut pels mestres eren les històries i contes a l'aula. Però també coneixen el teatre a l'educació i molts d'ells van afirmar que havien utilitzat el mètode de Digital Storytelling.

Els professors se sentien prou preparats, però van reconèixer que els falta coneixement sobre la multiculturalitat. Van exposar que la manca de temps, el fet d'haver de seguir un currículum poc flexible i el fet de disposar de materials i recursos dissenyats sense considerar la diversitat de contextos i cultures era tot un repte. Més temps, llibertat d'acció, possibilitats de formació i treball en equip eren prioritats per a millorar. Molts mestres ens expliquen que havien participat en formacions diverses, però creien que hauria d'haver-hi més oportunitats i haurien de ser més pràctiques (què fer a l'aula), recomanant també que els temes de l'educació inclusiva i el multiculturalisme s'estudiïn en les facultats d'educació.

Finalment, els mestres i professors van creure que els treballadors socials i els mediadors culturals eren importants per a la comunicació i la cooperació amb les famílies de RMM. Però només algunes escoles disposaven d'aquests agents educatius, i en alguns casos això va ser gràcies a altres agències que proporcionaven aquest recurs.

Obertura de l'aula

En termes de pràctica docent, és important planificar el fet que els propis alumnes liderin gran part del seu aprenentatge a l'aula diversa. A través d'activitats diverses, els alumnes tenen llibertat per a:

- escollir quin paper de la lliçó assumiran,
- decidir quan i com contribuir al debat i a les activitats,
- crear els personatges, la trama, les accions i la història,
- proposar i avaluar solucions,
- dissenyar gràfics, diàlegs, decorats, vestuari,
- desenvolupar la seva veu (opinions pròpies) i comprendre el món que els envolta,
- escollir el temps que hi dedicaran.

Aquesta llibertat pot anar més enllà del que estan acostumats a l'aula, de manera que cal fer certes adaptacions en les expectatives i el comportament. En aquest cas, les següents consideracions poden ser útils.

Com a mestre/professor, en la teva pràctica habitual, quantes vegades permets que els alumnes facin servir la seva iniciativa? Quins avantatges té que els vostres estudiants prenguin aquestes decisions per si mateixos en lloc de fer-ho nosaltres per ells?

La lliçó més gran que han d'entendre els estudiants és la manera de relacionar-se entre ells i amb el professor. Quan un professor domina l'aula, es prescriu un comportament dels alumnes. Quan l'aula es deixa anar permet als alumnes dirigir el seu propi aprenentatge, també han d'aprendre a controlar i regular el seu propi comportament a la vegada. Si això no és una cosa a la que estan acostumats a fer, han d'aprendre les habilitats que els ajudin a aprofitar al màxim aquesta llibertat. Aquestes inclouen:

- habilitats per observar i escoltar,
- flexibilitat i adaptabilitat,
- habilitats comunicatives,
- habilitats de cooperació,
- tolerància a l'ambigüitat i opinions d'altres persones.

Les activitats que proposa el projecte DIVERSE requereixen i proporcionen les condicions per al desenvolupament d'aquestes habilitats. El professor juga un paper crític a ser explícit sobre la importància d'aquestes habilitats, modelant-les i destacant i posant en valor els moments/activitats on els estudiants mostren aquestes habilitats.

Donar llibertat als estudiants a l'aula no és el mateix que “deixar-los que es posin a treballar”: el professor té un paper molt important a l'hora d'organitzar l'aprenentatge i donar feedback i comentaris.

A l'hora d'organitzar i dirigir les classes proposades pel projecte DIVERSE, la següent llista us pot ajudar a gestionar el comportament i a donar suport al desenvolupament d'habilitats per a l'aprenentatge independent. Aquesta llista està basada en les conclusions de projectes anteriors.

- El treball principal del professor està en la planificació. Quan l'activitat d'aprenentatge estigui ben organitzada i els alumnes sàpiguen el que fan, seran els estudiants els que faran la feina a l'aula.
- Sigueu explícits amb els alumnes sobre els objectius de la classe (què aprendran i què podran fer), què han de fer durant la lliçó i com ho faran.
- Compartiu el pla de l'activitat / activitats individuals amb els estudiants i animeu-los a referir-s'hi, de manera que puguin avançar al seu ritme, si escau.
- Formuleu les normes de l'aula amb els estudiants (o si ja ho feu, continueu desenvolupant-les per a les activitats del projecte DIVERSE). Torneu a recordar les normes si els estudiants es devien de la tasca. Sigueu estrictes amb el compliment de les normes de l'aula, i acordeu qualsevol canvi amb la classe.
- Comproveu que els estudiants van comprendre l'activitat mitjançant preguntes obertes. Quan els alumnes facin preguntes, si s'escau, dirigiu-les al seu company o a tota la classe per discutir-les.
- Quan augmenta el soroll de la classe, no vol dir necessàriament que no s'està treballant correctament; la col·laboració requereix parlar. Quan els alumnes debatin i discuteixin, feu-los preguntes sobre les seves converses, i utilitzeu aquestes preguntes per redirigir la tasca, en cas, que se n'hagin anat per les branques o fora de focus.
- Manteniu la calma i sigueu coherents. Canviar de comportament requereix temps, així com aprendre les habilitats necessàries per treballar de forma independent i col·laborativa. Sigueu coherents amb el vostra enfoc i superviseu els canvis de comportament al llarg del temps. Parleu explícitament amb els alumnes sobre les

activitats, el que necessiten de vosaltres, el que necessiten els uns dels altres i el que vosaltres espereu que facin ells.

Teatre en l'educació

Autor: Adam Bethlenfalvy, InSite Drama, Hungary

Com que el teatre en l'educació és un espectre complex de diferents metodologies, considerem aquesta secció com una invitació per endinsar-se en aquest món apassionant. Per això, us proporcionem enllaços i altres recursos al final d'aquest capítol. Esperem que al llarg d'aquest capítol trobeu aquells components del teatre en l'educació que us resultin més interessants per vosaltres, emplaçant-vos a explorar altres exemples i activitats d'aprenentatge seguint els enllaços que us proporcionem al final.

Introducció a la teoria¹

Què és el teatre?

El teatre europeu occidental té les seves arrels a l'antiga Grècia. Atenes es trobava al centre, on el teatre grec va passar a formar part del festival en honor de Dionís, el déu del vi, la fertilitat i l'èxtasi religiós. Assistint al teatre, els ciutadans d'Atenes van poder veure el seu propi lloc a la societat a mesura que es dramatitzaven les seves situacions. Això els va permetre qüestionar, desafiar, celebrar, debatre i explorar els problemes de la seva societat lliurement i, finalment, també els va permetre aprendre alguna cosa; obtenir nous coneixements i "entendre". Els orígens del teatre europeu occidental van estar motivats per la necessitat de la societat d'aprendre sobre ells mateixos i el seu lloc al món. El teatre i el drama servien la gent. Però centrem-nos ara específicament en el teatre i l'educació.

El teatre en l'educació (TeE), també conegut com a teatre creatiu o teatre de procés, se centra tant en la forma com en el contingut del teatre. Els participants aprenen sobre qüestions i conceptes plantejats en el teatre i a través del teatre. És important destacar que TeE es basa en la participació dels participants en la ficció que ells mateixos creen, cosa que ofereix una perspectiva educativa, més que terapèutica, sobre els problemes que puguin estar experimentant. El teatre crea un espai perquè els participants comprenguin el món en què viuen.

Tot i que el punt de partida d'una activitat educativa de teatre pot ser un tema del currículum, es posa èmfasi en examinar els aspectes humans, proporcionant "**un altre**" per ajudar a entendre'ns a nosaltres mateixos. Això ajuda als joves a observar connexions complexes, a veure com es desenvolupen determinats esdeveniments i veure l'impacte que tenen les forces socials en persones reals.

En utilitzar el teatre d'aquesta manera (comprendre, explorar i identificar-se amb l'altre), els alumnes poden crear significat. Aprenen a comprendre i desafiar la cultura en la qual conviuen i a considerar alternatives. El teatre a l'aula no només proporciona un escenari per actuar de diferents maneres, sinó que també els prepara per actuar de diferent manera en el món real.

Les nocions de democràcia i de creació de sentit democràtic són fonamentals en els punts exposats anteriorment. Ambdós, entre d'altres, són les conclusions destacades de la investigació *Drama*

*Improves Lisbon Competences*² (Cziboly, 2010), un projecte de recerca quantitativa internacional a gran escala que va estudiar l'impacte del teatre en joves, amb dades recopilades a 12 països i una participació d'aproximadament 5.000 nens i joves. Aquesta recerca va concloure que l'impacte d'incloure el teatre educatiu al currículum de l'escola fa que els joves siguin més propensos a ser "ciutadans ...[que] són empàtics envers la diversitat cultural i el diàleg intercultural" i que ells:

1. són significativament més tolerants cap a les minories i els estrangers
2. són ciutadans més actius,
3. mostren més interès per votar,
4. mostren més interès per participar en temes públics,
5. són més empàtics: es preocupen pels altres,
6. són més capaços de canviar la seva perspectiva

Per tant, la importància del teatre i la raó per utilitzar-lo a l'aula és clarament beneficiosa per crear espais d'acceptació, empatia i més democràtics per als joves. Com a resultat del procés dramàtic, es pot habilitar als participants per explorar, aprendre, provar i desafiar els coneixements preexistents i, possiblement, arribar a «comprensions» (Heathcote, 1981).

Tot i que la creació d'espectacles encara és present a les escoles, els seus objectius educatius s'han ampliat a la creació de comunitat; a crear un espai perquè els alumnes expliquin les seves històries; per desenvolupar les seves habilitats comunicatives i lingüístiques; o per entendre millor les formes i les obres teatrals. No obstant això, l'ús del teatre en educació no està molt estès en molts països. Hi ha una forta tradició d'utilitzar alguns elements de la metodologia en l'ensenyament d'idiomes, però utilitzar formes més complexes no és tan comú.

Gestionar una aula amb diversitat a través del teatre

El teatre en educació pot ser un recurs extremadament útil per treballar amb estudiants de comunitats marginades. Com que el teatre es basa en explorar situacions humanes, els estudiants que no són "forts" acadèmicament en algunes àrees, aquí poden tenir la possibilitat de tenir un paper central. Poden ser experts en la vida i en explicar el per què la gent fa el que fa, encara que potser no sigui el millor en algunes de les assignatures escolars.

Com que el teatre està centrat en estudiar problemes i convida la gent a expressar les seves opinions, ofereix un espai segur perquè els estudiants puguin expressar la seva opinió i comunicar-se entre ells. El teatre és una activitat social amb una metodologia que treballa en grups, discuteixen i creen "alguna cosa" junts. Aquesta experiència social pot ajudar a integrar diferents cultures i orígens.

Les dramatitzacions creen empatia: permeten als estudiants entendre que hi ha moltes raons diferents per les quals les persones es comporten de determinades maneres i que una mateixa situació es pot veure des de moltes perspectives diferents. En els millors casos, el teatre permet als estudiants entrar en la situació dels altres, oferint així una possibilitat de comprendre.

Per tant, el teatre en l'educació és excel·lent per treballar amb nens RMM i especialment amb els seus companys de classe, millorant la integració dels nens RMM a la classe, l'escola i la societat.

¹Aquest resum es basa en el Marc conceptual i pedagògic del projecte *Democracy through Drama*, editat per Adam Bethlenfalvy <https://demodram.com/role-democracy-drama/pedagogical-framework/>

²Podeu trobar els resultats de la investigació completa i els recursos del professorat a www.dramanetwork.eu

Tres enfocaments diferents

Hi ha una gran varietat d'enfocaments del teatre que es materialitzen a través de diferents metodologies. És força habitual que aquests diferents enfocaments apareguin dins de diferents entorns educatius del mateix país.

El teatre, com a estudi del teatre: El pla d'estudis de la GCSE per al teatre i els estudis de teatre en les escoles del Regne Unit, per exemple, se centra en familiaritzar als estudiants de teatre amb l'art del teatre per si mateix, els diferents gèneres i tècniques del teatre, diversos autors i teories, que normalment es combina amb un enfocament en la creació d'un espectacle i/o reflexionar sobre una obra escrita. Aquests processos sovint comencen a partir d'uns determinats textos dramàtics, però l'elaboració d'actuacions o exercicis d'escriptura també poden ser punts de partida. Tant Hongria com al Regne Unit, el drama es fusiona sovint amb classes d'hongarès o anglès –al Regne Unit es troba formalment dins del currículum nacional d'anglès (en llengua) i no com a matèria separada– de manera que el treball se centra en estudiar què i com comuniquen els dramaturgs a través de la representació teatral, o bé els professors utilitzen per discutir l'ús i el significat del llenguatge, basant-se en gran mesura en les tasques de veu i moviment.

Altres enfocaments tenen com a objectiu que els joves explorin problemes i situacions socials o individuals mitjançant el teatre.

El teatre, com a aplicació de convencions i tècniques dramàtiques: l'enfocament de les convencions és una d'aquestes metodologies, ja que ofereix tècniques dramàtiques per atraure els estudiants basades en diverses pràctiques teatrals. S'utilitzen diferents tècniques *com seients calents o seguiment de pensaments que són* àmpliament utilitzats, però s'ofereixen dotzenes d'altres formes perquè els professors estructurin les seves classes de teatre o les incorporin individualment a les activitats d'aprenentatge.

Teatre, com a procés de vida: el teatre de processos o també últimament anomenat Teatre en l'educació, utilitza tècniques descrites com a «convencions» per Neelands, però en aquest cas fa especial èmfasi en les estructures dramàtiques subjacents i el procés de «creació» conjunta del teatre, no per a un públic sinó per al propi grup participant.

La dicotomia que ha dominat el discurs sobre el paper dels joves en el teatre s'ha centrat en els conceptes d'experimentar i actuar. L'actuació continua sent tradicionalment el centre d'atenció del currículum d'estudis de teatre, que posa l'accent en el desenvolupament d'oportunitats per a crear, interpretar i respondre. Darrerament s'han incorporat les "habilitats d'actuar", ja que són més fàcils de mesurar i avaluar. Les lliçons de teatre com a procés de vida, tradicionalment emfatitzen en experimentar o viure a través del teatre, on els estudiants tenen l'oportunitat d'involucrar-se en situacions de ficció des de dins de contextos de ficció. L'enfocament convencional posa l'accent en entendre i comprendre el que passa i reflexionar sobre aquella situació. Gavin Bolton (1998) argumenta que el teatre en l'educació incorpora la presentació i l'actuació, però principalment té com a objectiu que els participants siguin conscients que són "creadors" (d'aquestes històries) al mateix temps que viuen aquestes situacions fictícies en les que participen, almenys en el cas del gènere definit com a teatre com a procés de vida.

Descripció del mètode

Teatre: alguns exemples pràctics de com els diferents enfocaments es manifesten a les escoles

El teatre està present en diverses formes dins del món educatiu. Representar una obra de teatre no és només activitat relacionada amb aprendre teatre en les classes de literatura i llengua, sinó que també pot utilitzar-se per a l'aprenentatge d'idiomes quan es fa una representació en una llengua

estrangera, o bé pot ser motivador per estudiar història, la Grècia antiga, per exemple, assajant una obra de teatre grega.

Un altre enfocament consisteix en utilitzar tècniques específiques i integrar-les a els continguts de l'assignatura. El joc de rols és potser el més utilitzat en l'ensenyament d'idiomes, però altres instruments com els "seients calents" o les "imatges fixes" també s'incorporen sovint per aprendre continguts d'altres matèries com les de les d'humanitats.

Mantle of the Expert és un marc pedagògic basat en el teatre desenvolupat per Dorothy Heathcote que ofereix als estudiants un marc fictici: es comporten com si fossin treballadors d'una empresa, per exemple, i aquest "com si fossis" permet incorporar una gran quantitat de materials del currículum a les classes com a ficció. Els estudiants compten, planegen, escriuen i investiguen els recursos com la narrativa de les demandes de la companyia fictícia.

El teatre de processos permet als estudiants participar en problemes humans, problemes socials i dilemes morals/ètics dins del sistema educatiu, ja sigui com en una activitat de teatre independent o com a estructura de teatre integrada en una unitat didàctica d'una matèria. Mitjançant la participació en narracions sobre els "altres" poden explorar diverses situacions humanes que ofereixen la perspectiva humana sobre el material del currículum. Sovint, la mestra pot passar a tenir un nou paper i així poder situar l'aprenentatge dins d'una situació fictícia, per exemple, modelar l'ús del llenguatge o crear desafiaments específics que els alumnes han de tractar. Un bon exemple per explicar clarament la diferència d'un enfocament dramàtic de procés i un enfocament orientat seria l'ús del concepte de rol versus el personatge. Tot i que els participants poden desenvolupar o interpretar diferents "personatges" en una activitat, en el teatre de processos es facilita als participants a representar "rols", on l'actitud és més important que la situació fictícia. Aquest aspecte del teatre de processos és molt més beneficiós per a exploracions històriques o per a problemes geogràfics.

Components centrals del teatre en l'educació

Amb algunes preguntes pràctiques a considerar després de cada component

Involucrar-se amb els problemes: Dorothy Heathcote una vegada va definir el teatre com "un home en un embolic". Per que una obra sigui interessant, ha de tenir algun tipus de problema amb el qual les persones de la ficció puguin tractar. És útil tenir un problema que es basi en una condició humana - no hi ha una solució simple ni papers de "bons" ni de "dolents"- sinó que hi trobem contradiccions que podem analitzar. A través de l'obra el públic - o en el nostre cas els alumnes- poden participar amb seguretat amb el problema, ja que està succeint en un món fictici i no en la realitat. El problema, per descomptat, és present en dos nivells. Hi ha una meta-capa, un problema central subjacent i això es manifesta en la trama, en les situacions de diferents maneres.

Triar un problema i una situació adequada per a un grup específic és un repte complicat pel professor. És important trobar una connexió per als participants, quin aspecte o part d'una situació o història pot ser atractiu per a un grup concret?

Creació de l'altre: el teatre en l'educació es basa en oferir alguna forma de *l'altre* als estudiants (pot ser una altra persona, una situació, o fins i tot un objecte), una cosa que els alumnes puguin examinar i explorar a través de tècniques dramàtiques. El problema central d'aquest drama s'ha d'expressar en aquest «altre»: s'ha de fer tangible a través d'una situació específica que pugui contenir objectes, persones o imatges que expressin el problema.

Quina és la situació, la forma tangible que expressa les contradiccions, els aspectes humans d'una determinada història amb la qual volem participar? Quin "altre" podem oferir als estudiants amb qui els interessa participar?

"Crear" situacions fictícies: un component important del teatre en educació és que els participants i el professor creïn la situació o la història fictícia junts. És responsabilitat del professor oferir

l'estructura i alguns elements que ajudin a definir el treball col·lectiu, però també és molt important oferir als alumnes un espai perquè s'apropin a la història i aportin els aspectes i preguntes que són importants per ells. És útil estructurar l'activitat perquè els participants puguin ser creadors de la història en diferents formes: de vegades discutint què hauria de passar directament, però també a través de la creació/reproducció d'escenes, o bé participar en improvisacions on construeixin la història més enllà de la forma dramàtica.

Què és útil oferir com a "dades" a la història i què s'ha de deixar lliure perquè els participants puguin decidir-ho? Quan és útil progressar amb la història i quan és útil explorar què hi ha darrere?

Protegir els estudiants dels rols: els participants poden participar en situacions de ficció assumint papers dins de la història. Això pot millorar la naturalesa vivencial de l'obra; els participants poden entrar en la pell d'altres persones i comprendre millor la seva perspectiva i posició. Però cal protegir els estudiants dels seus rols perquè l'experiència no esdevingui superficial i realment puguin comprometre's amb la situació d'una altra persona.

El professor ha de preguntar quins passos ajudaran els participants a participar en un paper. Com es pot introduir la perspectiva d'un determinat rol pas a pas perquè els participants no es vegin obligats a interpretar un paper que no són capaços d'interpretar?

Situacions del context: el component bàsic de tot teatre és la situació. En el teatre en l'educació explorem situacions humanes i intentem entendre per què les persones fan el que fan. Una situació sempre passa en un espai, passa entre persones i conté algun problema que es pot manifestar de moltes maneres diferents. Sempre hi ha un context sociopolític i cultural més ampli en què es produeixen situacions, i això també afectarà la manera com reaccionen els diferents rols davant del que succeeix.

Tot i que tots sabem que la situació del teatre és creada/fictícia (fins i tot si es basa en una situació real), tots hem de superar la incredulitat i pensar-hi 'com si' fos real.

Quins són els elements importants d'una situació que el professor pot oferir i quins són els que els participants poden construir/crear per fer-la seva? Com es poden introduir els elements culturals i sociopolítics del context en la situació?

Alentir el temps, fer i crear significat: per explorar situacions humanes, el teatre pretén alentir el temps, de manera que els participants puguin entendre el que està passant, com es comporten les persones i com repercuteixen les accions en els diferents actors d'una situació. El teatre es basa en el mateix sistema de signes que tenim a la vida real, però aquí els signes han de ser molt selectius perquè el públic els pugui llegir. A través del teatre, els participants prenen consciència de que llegeixen i també creen signes perquè els altres puguin llegir-los.

El professor ha de pensar quines formes permetrien als alumnes donar sentit i pensar en la importància del que està passant.

Facilitador

En el teatre en l'educació s'utilitza el terme **facilitador** per referir-se al paper del mestre i/o professor. Aquest terme expressa una actitud pedagògica: la de fer possible o fàcil que els participants creïn/participin / es comprometin. Aquesta actitud es pot desglossar en alguns elements centrals relacionats amb la manera com el facilitador condueix els participants i les activitats. Els participants:

- viuen experiències i coneixements específics sobre com és un ésser humà. Aquests coneixements s'han de prendre seriosament i s'ha de buscar un espai per compartir-los.
- S'han de veure com a companys per explorar i crear significats.

- Han d'estar socialitzats en un conjunt particular d'experiències (a casa i a l'escola) del que s'espera d'elles. Han de crear confiança cap a les noves formes educatives explorades amb ells.

L'ús del llenguatge és fonamental per assolir aquests objectius. Seguidament es reflexionarà amb una mica més de detall sobre això.

Alexander (2006) també identifica cinc tipus principals de converses a l'aula, dels quals en destaquem aquests tres:

- Instrucció/exposició (professor-classe, o professor-grup, o professor-individual): donar informació o explicacions als estudiants,
- Debat (professor-classe, o professor-grup, o estudiant-estudiant): compartir idees i informació i resoldre problemes,
- Diàleg (professor-classe, professor-grup, professor-estudiant, o estudiant-estudiant): construir una comprensió comuna a través de preguntes estructurades i debats intencionats.

Aquest tipus de converses es presenten en qualsevol entorn d'aprenentatge teatral i són clau per la creació de l'exploració dramàtica. A més, la conversa és important, ja que actua com un pont cap al llenguatge escrit, la qual cosa és particularment certa quan les tasques orals requereixen que els estudiants especifiquin clarament quin és el significat del què volen dir, i per això cal considerar no sols el que volen dir sinó com dir-ho. Implícitament en aquest procés hi ha la noció de desenvolupament cognitiu i l'important paper de la parla en la consecució d'una meta. Com la conversa i el debat són processos interactius, significa que tant els alumnes com els professors exerceixen un paper important en el desenvolupament de les habilitats orals i el pensament cognitiu.

El segon pilar de la pedagogia dialògica implica fer-se preguntes. Neelands (2004) afirma que "el teatre és un mitjà per plantejar-se qüestions. Busca pertorbar, ampliar o canviar la nostra comprensió de qui som i en qui ens estem convertint". Metodològicament parlant, el teatre es pot utilitzar com una forma de plantejar dubtes que es poden discutir, explorar i desafiar realitats potencials. En última instància, fer-ho ens obliga a considerar qui som mirant l'altre en un context concret. Les preguntes són les eines per fer-ho i, de fet, són una part fonamental de la democràcia.

Les preguntes es poden utilitzar per aclarir, inferir, investigar, desafiar o realitzar una comprovació de la realitat, i no fa falta dir que les diferents preguntes estimulen una varietat de respostes per part de qui formula aquestes preguntes. En el teatre les preguntes es divideixen en dues categories: preguntes obertes, que obren el debat i no requereixen una resposta predeterminada; i preguntes tancades, que solen tenir una resposta "correcta" o "incorrecta". De tots maneres, les preguntes són més que això i la pregunta que es formula en el teatre sol determinar la forma, la direcció o el flux de l'exploració dramàtica.

Per exemple, podeu preguntar als alumnes per:

- Llista: Què necessita la democràcia? En què es basa? Quins són les característiques de la democràcia?
- Informació específica: on existeix la democràcia? Quan va començar la democràcia?
- Revelar processos i sentiments: com se sent una persona lliure? Com ho podem demostrar?
- Prova potencial: podríem perdre la democràcia? Us imagineu una alternativa?
- Judici moral / ètic: hauríem de respectar el punt de vista de tothom?
- Explicació: per què és important la democràcia? Per què algunes persones tenen més poder que d'altres?

És important tenir en compte els tipus de preguntes que fem i el propòsit de les mateixes. Per enfortir-ho, però, no es tracta només de fer preguntes, sinó també d'escoltar la resposta. Sovint els estudiants

oferiran una resposta basada en la seva experiència cultural i/o social prèvia. És vital que el professor de teatre escolti.

Tres activitats d'aprenentatge

Perdre's

Aquesta activitat d'aprenentatge de teatre es basa en la història de l'Odissea d'Homer, però en lloc d'estudiar el text i transformar-la en una representació, proposem un exemple d'utilització de la història com a marc per a la creació conjunta i la dramatització de l'experiència humana. El professor podria optar per treballar amb alguna de les històries d'aventures dels deu anys de viatge d'Ulisses, el rei d'Ítaca, però això no serà necessari per a la realització d'aquesta activitat de teatre. L'activitat es basa en el concepte de "perdre's" i les possibles eines que s'utilitzen per superar aquest sentiment / situació. Creiem que aquest és un sentiment humà bàsic compartit per nens i joves, independentment de la seva procedència o situació, i explorar-lo a través de la ficció d'una història que es construeix conjuntament permetrà als estudiants establir connexions per si mateixos o compartir experiències els uns amb els altres.

“Parla'm, oh Musa, d'aquell de mil cares, que féu mil viatges
quan arrasà el castell i la vila sagrada de Troia.
Moltes ciutats visità, conegué el pensament de molts homes,
però també va patir per la mar, dins del pit, moltes penes,
sempre lluitant per salvar els companys, pel retorn i la vida.”³

<p>Concepte de l'activitat de teatre: <i>Perdre's i el seu impacte en les persones</i> <i>Quins recursos es poden utilitzar per trobar una sortida?</i></p>	<p>Estar perdut com a concepte que es pot investigar tant a nivell literal (en una situació / lloc), com també a nivell metafòric (sentir-se perdut / estar sense un propòsit a la vida, etc.). Permet als participants aportar una gran varietat d'experiències i examinar qüestions que els interessen.</p>
<p>Edat-grup: principalment infants d'entre 9 i 12 anys</p>	<p>Oferim unes activitats que es poden adaptar a diferents grups d'edat; les possibles maneres de fer-ho formen part de les explicacions que segueixen.</p>
<p>Temps: 45-60 minuts</p>	<p>El pla bàsic de les activitats es pot realitzar en aquest període de temps, però sempre és més fructífer deixar-hi més temps. Les activitats es poden ampliar fàcilment en una sèrie de sessions.</p>

³ HOMER: Odissea, traducció de Joan F. Mira. Extret l'abril de 2021 de https://www.grup62.cat/libros_contenido_extra/33/32227_Odissea.pdf

ACTIVITATS	LES REFLEXIONS QUE ES PODEN EXTREURE
<p>Narració: el professor explica que l'activitat d'avui tractarà sobre la creació d'un nou episodi d'una història molt antiga. La història tracta d'un heroi de la mitologia grega i del seu viatge cap a casa, que es va convertir en tota una aventura. El protagonista va navegar pels mars durant deu anys abans d'arribar a casa, de Troia a Ítaca. "Inventarem un episodi d'aquest viatge, que tracta sobre com es va perdre i com va trobar el seu camí".</p> <p>Contractació: és molt útil aclarir als estudiants què exigeix l'activitat. Per exemple:</p> <p>"Per poder treballar junts haurem d'escoltar les idees dels companys i construir la història a partir d'elles".</p> <p>"No hi haurà respostes correctes o incorrectes, perquè parlarem d'idees. Com més idees compartiu entre vosaltres, més interessant pot esdevenir la nostra història".</p> <p>Pot ser útil tornar a llegir la narració de la història per guiar el grup. Podeu recordar el tema central d'aquesta activitat als vostres estudiants, dient: "estarem mirant com fins i tot les persones més fortes i més dures poden perdre's a vegades i el que podria ajudar-los a trobar la seva direcció de nou".</p>	<p>És important aclarir tant el contingut com el mode de treball amb els estudiants. Heu de tenir una idea clara de quina part de l'Odissea pot tenir més interès pel vostre grup. Seria interessant per a ells treballar l'escena del cavall de Troia? O alguns dels trucs astuts d'Ulisses per enganyar Polifem, el gegant ciclop d'un sol ull? Heu d'intentar que els vostres estudiants participin en la història i creïn un context fictici.</p> <p>És important que els alumnes entenguin el què s'espera d'ells i quines són les seves restriccions i llibertats durant l'activitat. Això ho anomenem "contractar" en el teatre.</p> <p>Pot ser interessant i útil pensar en com pots utilitzar el teu llenguatge/to, i també el teu llenguatge corporal, perquè estàs canviant el teu rol habitual de mestre/professor per esdevenir un "company" dels estudiants, i dir-los que ho fas per 'facilitar' la construcció i reflexió d'una història col·lectiva.</p>

<p>Mostrar l'estàtua del personatge: el facilitador ha de definir el context explicant que “després de nou anys d’aventures i desafiaments i una nit de terribles tempestes de naufragi als mars, Ulisses es va tornar a trobar sol a la vora d’una illa desconeguda. Us mostraré el seu aspecte d’aquell matí quan es va adonar de la seva situació”. Després d'això, el facilitador representa l'estàtua d'Ulisses.</p> <p>Demaneu als alumnes que "llegeixin" la estàtua i obriu una debat sobre el que veuen al personatge. Podeu enriquir el debat fent preguntes obertes sobre què expressa l'estàtua per a ells o quin tipus de preguntes els planteja (si les vostres preguntes comencen per com, on o per què, probablement seran les adequades). Recordeu que esteu parlant de l'estàtua en aquest moment, no tant de la persona; això serà el següent pas.</p>	<p>És molt útil que facis una aportació al principi de l'activitat, perquè mostres un model de com actuar i comprometre's amb la història i també alliberes els participants- està bé sortir de la forma habitual de treball a l'aula.</p> <p>També podeu proporcionar als estudiants un punt d'enfocament (qualcom per observar), i també qualcom específic sobre el qual parlar i després modificar, en el següent pas.</p> <p>La creació de l'estàtua és una tasca creativa per al facilitador; us suggerim que ho penseu i ho assageu prèviament. Recordeu tot el que feu (l'orientació en què mireu, la forma en què posem les mans, si esteu asseguts o drets), ja ho llegiran i interpretaran d'una manera determinada.</p>
<p>Modificació de l'estàtua d'Ulisses: el facilitador pot explicar que no està molt satisfet amb aquesta estàtua i vol demanar als participants que ajudin a millorar-la.</p> <p>Com es podria expressar millor "estar perdut"?</p> <p>Intenta convertir la discussió en una exploració pràctica. Demaneu als participants que mostrin les seves idees perquè entrin en el "paper" d'Ulisses.</p> <p>No és tan important posar-se d'acord sobre quina és la millor solució, sinó intentar parlar del que significa “estar perdut” i també de com el llenguatge corporal, la posició i les expressions de la cara, poden “mostrar” diferents sentiments i pensaments.</p>	<p>Aquesta secció és realment útil per canviar les dinàmiques de l'aula: és el "professor" qui pot necessitar ajuda i els "estudiants" que poden "saber-ho millor". Això pot empoderar als estudiants i pot ser realment útil per a la resta de les activitats. No us preocupeu, la vostra autoritat no és perdrà, però aquest gest us farà més genuïns i humans. També és important prendre's seriosament el suggeriment i el pensament dels estudiants, per aprendre provant coses.</p>
<p>Seguiment del pensament: exploració de pensaments i sentiments. Fins aquest moment estàvem treballant amb una estàtua, però ara veurem la persona representada per l'estàtua.</p> <p>Demaneu als participants que treballin en parelles o en grups de tres i que pensin en els pensaments que podria tenir Ulisses en aquest moment. Demaneu als alumnes que escriguin</p>	<p>L'estructura avança gradualment cap a la situació i tasques més actives per als participants.</p> <p>És millor si mantens les teves reaccions al mínim i no verbals (i si parles, podries</p>

<p>aquests pensaments en primera persona (per exemple, "Què he tornat a fer malament?").</p> <p>Compartir: Al cap d'uns minuts demaneu als participants que es tornin a posar junts i comparteixin la seva feina. Depenent del grup, això es pot fer simplement amb la lectura del que han escrit, o bé poder representar de nou l'estàtua i que llegeixin de manera com si els pensaments només passessin per la ment d'Ulisses. Demana'ls que deixin algun temps perquè portin l'estàtua a la vida i reaccionin al pensament d'alguna manera.</p>	<p>simplement repetir el que llegeixen els participants), el teu paper aquí és fer-les més tangibles, i no jutjar-les.</p>
<p>Treball en grup - Creació d'una representació (es pot llegir detalladament sobre les diferències entre la imatge fixa, la representació i l'estàtua de baix) del que Ulisses està desitjant més en aquest moment.</p> <p>Després d'un breu debat on es reflexioni de nou sobre la situació i la història d'Ulisses, podeu preguntar als participants què pot desitjar aquest home. Pot ser útil compartir algunes idees (recordeu, això és ficció, es troba en un món mític i els desitjos no són realitat!) i després dividiu els participants en grups i demaneu-los que triïn un desig i creïn una representació -una imatge, com una pintura- que mostri el desig que hi ha dins d'Ulisses.</p> <p>Doneu al grup un cert temps per crear aquestes imatges i procureu que hi treballin (observeu si algun grup necessita la vostra ajuda per prendre decisions). Per acabar podeu demanar als grups que comparteixin les seves representacions.</p>	<p>Fins ara heu estat veient la seva situació actual, però en aquesta activitat, estareu avançant cap a explorar quins són els seus desitjos.</p> <p>Trobar la millor manera de compartir la feina entre grups sempre és un repte per al facilitador. Assegureu-vos que hi hagi una petita reflexió (preferiblement per part dels altres participants) sobre cada imatge. També hem de procurar que la representació no porti llargues discussions.</p>
<p>Narrar la història: el facilitador desenvolupa la història explicant que "mentre Ulisses estava assegut a la vora del mar, va començar a sentir veus llunyanes del bosc espès que hi havia darrere. Va mirar el bosc però no hi va veure ningú, així que es va acostar. Les veus eren cada cop més fortes. Era com si sentís les coses que més desitjava des del bosc."</p>	<p>Una estructura de les activitats de teatre es basa en les dades que aporta el facilitador i en les seccions que es deixen obertes perquè els participants les omplin de contingut.</p> <p>En aquesta activitat s'avança amb la història per tal de crear més oportunitats, és a dir, perquè els participants pensin més.</p>
<p><i>Possible tasca addicional:</i> crear un paisatge sonor de desitjos.</p> <p>Depenent del temps del qual disposeu i de l'interès del grup, podríeu crear un paisatge sonor de desitjos: els sons que Ulisses sent des del bosc.</p> <p>En aquest cas, el facilitador hauria de treballar com a conductor i els grups podrien treballar en</p>	<p>Aquesta tasca ofereix la possibilitat de relacionar-se amb una altra dimensió de la forma del teatre.</p> <p>Alguns grups poden estar més oberts a aquest tipus de treballs sonors, mentre que d'altres poden estar menys interessats.</p>

<p>la transformació de les seves representacions en paraules i frases.</p>	<p>La proposta didàctica també funciona sense aquesta activitat, així que implementeu-la només si creieu que ofereix més al grup.</p>
<p>Discussió de tot el grup: aquesta és la part en què el grup crea la història. El que aporta el facilitador per poder estructurar aquest debat són tres "dades": que Ulisses es troba amb alguna forma "d'enemic", el supera i troba el camí de tornada cap a Ítaca. És útil que el professor intenti posar-se d'acord amb el grup, un per un.</p> <p>En alguns casos, pot ser que tinguin massa idees i pot ser difícil que el grup pugui posar-se d'acord. En aquest cas, pot ser el millor serà dividir el grup segons les tres/quatre idees que considerin més interessants i que creïn diferents variacions de la història final.</p>	<p>Aquest taller analitza la narració, el contingut. Les històries funcionen a nivell metafòric, de manera que no us preocupeu si el grup comença a tenir idees "salvatges", aquestes formen part fàcilment d'un procés creatiu.</p>
<p>Treball en grup: creació d'una imatge fixa.</p> <p>En el cas que hagueu acordat amb el grup el final de la història, podeu dividir la classe en tres grups per poder treballar tres elements de la història. Un pot retratar l'enemic, l'altre com es combat i el tercer pot mostrar la manera com Ulisses troba el camí de tornada.</p> <p>En cas que els grups treballin en tres versions diferents, crearan tres imatges cadascuna. En aquest cas necessitaran més temps.</p>	<p>Aquesta activitat analitza la forma de representar el contingut acordat anteriorment. L'ideal seria que els grups treballin en COM mostrar la narrativa. La tasca dels facilitadors és recordar-los aquest aspecte de la seva tasca.</p>
<p>Compartir els moments: Depenent de la versió que hagi triat el grup, el facilitador haurà de connectar tres imatges en una sola història o establir que el públic (els altres participants) vegin tres versions diferents.</p> <p>És útil oferir alguna cosa específica que els participants puguin fixar-se en el procés. Per exemple: Quins són els elements més potents d'una imatge? Quina imatge / part d'una imatge us ha sorprès més? Els participants no han d'avaluar els treballs dels altres, sinó que els han d'ajudar a observar-los amb atenció.</p>	<p>Aquesta tasca connecta el treball realitzat pels diferents grups. Proporciona un sentit de comunitat, així com també, d'assoliment de l'activitat.</p> <p>Els participants són «intèrprets» i el «públic» del seu propi treball.</p>
<p>Mapa dels pensaments: reflexió sobre la història.</p> <p>Els participants aquí reflexionen sobre la història que han creat. Aquest debat s'hauria de centrar al voltant de la pregunta "quins van ser els elements (interiors i externs) que van ajudar a Ulisses a superar la seva pèrdua?"</p>	<p>És útil crear un espai per reflexionar sobre la història que acaben de crear. És possible que els participants també vulguin reflexionar sobre el procés, cosa que és molt important.</p> <p>El facilitador podria tenir reflexions també i és just que les digui també (per exemple: em va semblar que posar-se d'acord en la història ha estat realment difícil per a nosaltres, com us</p>

<p>Si en el debat sorgeixen temes que interessin més als participants, no ha de suposar un problema.</p> <p>Pot ser útil que observeu i anoteu els les reflexions dels alumnes (només una paraula important de cadascun) en un paper o a la pissarra</p>	<p>heu sentit en aquest moment?) Però assegura't que les teves reflexions no s'escolten com un mestre renyant als estudiants!</p>
<p>Tasca reflexiva: tornar a col·locar l'estàtua</p> <p>Torneu a representar l'estàtua d'Ulisses perdut que heu creat i que els participants han anat desenvolupant. Recorda'ls hi aquesta estàtua i pregunta'ls-hi "si poguéssiu col·locar aquesta estàtua en qualsevol lloc de la ciutat, del país o fins i tot del món, perquè la gent la vegi, on la col·locaríeu?"</p> <p>El facilitador pot aprofundir en les respostes preguntant el per què escollirien un lloc específic o què representaria l'estàtua per la gent que la veu.</p>	<p>L'objectiu d'aquesta activitat és establir connexions entre la ficció del teatre i el món real en què viuen els participants.</p> <p>Això ho podem fer només a través de preguntes. Segurament serà realment interessant pel facilitador veure quines són les opinions dels participants sobre el tema.</p>

El llibre

S'ha implementat una variació d'aquesta unitat didàctica teatral amb estudiants d'ètnies gitanes marginals la qual s'ha basat en les experiències d'altres escenaris similars.

Objectius:

- oferir un espai creatiu i segur on els estudiants puguin explorar diferents situacions.
- moure els estudiants al mode de "fer" i reflexionar.
- oferir la possibilitat de mirar un incident des de diferents perspectives.
- permetre als estudiants entrar a les "sabates" dels altres, per construir empatia a través de la comprensió.
- explorar els efectes socials de determinades situacions escolars. Reflexionar sobre l'ús i l'abús del llenguatge.

Centre d'atenció:

- Un diccionari que ha estat brutalment agredit i amb moltes fulles tallades amb un ganivet (li han clavat un ganivet a un diccionari).
- La relació entre agressivitat i llenguatge; fent i parlant.

La seqüència d'accions

Col·locar el problema a través d'un objecte: un diccionari ha estat atacat amb un ganivet, el facilitador el desembolca i l'ensenya al grup. Es demana als participants que diguin les primeres paraules que els vinguin al cap quan miren el llibre. Les paraules s'apunten a un paper d'embalar marró.

L'objectiu d'aquesta activitat és generar debat i registrar les primeres associacions fetes pel grup. És important que no hi hagi respostes correctes o incorrectes.

Establir una situació: el facilitador explica als alumnes que aquest llibre es va trobar a la taula del director, al seu despatx. La cadira del director està col·locada darrere de la taula i una altra cadira està a una certa distància de la taula. L'entrada a l'habitació està darrere de la segona cadira.

L'objectiu aquí és començar a facilitar als participants a entrar en el "com si", la ficció del teatre. També és important marcar la importància del significat a l'espai (no és arbitrari la distància que té la cadira de la taula i que hi ha darrere la porta). El facilitador pot crear significació alentint el temps i posant èmfasi en els detalls de com està fent les coses.

Compartir un moment a l'oficina del director: el facilitador diu que explicarà el què passa en un moment que es situa en l'oficina del director. Per fer-ho, entrarà en el paper d'un estudiant que ha estat convocat al despatx. Per "marcar" que es posa en el paper del estudiant, el facilitador es posa una caputxa i, a continuació, s'asseu a la segona cadira que es troba a certa distància de la taula.

"L'estudiant" (el mestre actuant com a estudiant) s'asseu amb el cap inclinat durant un temps. Llavors mira cap amunt. Mira al seu voltant i després es posa dret. Mira el llibre. Sospira. Fa uns passos i s'acosta a on està llibre. Després d'entreveure la porta, toca el llibre amb un dit. Després comença a mirar-lo. Somriu. A continuació, posa un dels dits en un dels talls del llibre. Ho mostra. Quan treu el dit, es talla amb una de les pàgines (en realitat no, és clar). Es xupa el dit tallat.

El facilitador s'atura aquí i es treu la caputxa amb la que representa l'estudiant.

L'objectiu d'aquesta activitat és oferir un problema que es presenta a través d'accions concretes que els participants puguin interpretar i donar sentit per ells mateixos. També ofereix una situació que serà reconeguda per tots els estudiants.

Anàlisi de la situació: després de compartir el moment anterior, el facilitador pregunta al grup què és el que han vist. En funció del que diguin els estudiants, els plantejarà més preguntes. El professor ha d'intentar que els alumnes imaginin i expliquin el què ha passat (busquin significats) en lloc de simplement resumir les accions. És útil fer servir preguntes obertes.

L'objectiu d'aquesta activitat és iniciar un procés de creació de significats que posteriorment es desenvoluparà en una narració.

Improvissació amb el director: el facilitador explica que li agradaria veure què passa a continuació, és a dir, quan el director entra al despatx. Però per ajudar la persona que interpreta el director, seria interessant aclarir quin lema té posat el director darrere del seu escriptori. Aquest lema està escrit en paper i enganxat a la paret.

El facilitador necessita un company per poder crear la situació. Pregunta als estudiants i demana un voluntari per fer el paper de director. És molt important explicar al grup que la persona que interpreta el director pot aturar-se en qualsevol moment i demanar ajuda i idees a la resta del grup.

El facilitador –en el paper de l'estudiant– no hauria de dir res durant la improvisació. Hauria de fer reaccions subtils al que fa el director, per descomptat, però l'estudiant no ha de parlar. El participant que interpreta el director pot parlar, per descomptat, i no se li ha de dir que l'estudiant, representat pel professor, no parlarà.

Després de la improvisació es fa un petit debat sobre perquè l'alumne roman en silenci, què intenta fer el director i per què.

L'objectiu d'aquesta activitat és crear una situació que obri el problema que es presenta a través del llibre. El silenci de l'alumne pot crear una tensió que obliga el director a provar diferents coses. El participant hauria de tenir la llibertat d'explorar les diferents possibilitats en aquesta situació.

Construint la història mitjançant la creació d'imatges fixes: es convida als participants a construir la història a través de la creació dels moments que han passat abans de l'incident al despatx. Se'ls demana que creïn imatges fixes (com ara fotografies de moments reals) que mostrin com van succeir els esdeveniments següents:

- Els estudiants troben el llibre tallat: no hi ha professors, només estudiants (també poden decidir a on el troben de l'escola).
- Els estudiants van a entregar el llibre tallat a un professor.
- Quan es porta el llibre a la sala dels professors, en aquesta imatge, només hi ha professors.

Les imatges es creen i després, depenent del temps i les habilitats del grup, es poden compartir primer i discutir en grup. També es pot passar al següent pas de l'exercici sense compartir en grup aquestes imatges.

Desenvolupament d'una escena curta a partir de les imatges: les imatges fixes que han creat els grups es desenvolupen en escenes curtes, que no superin els 20-30 segons. Les imatges poden ser el punt de partida o el final de la situació, o bé a la meitat; això ho decideix al grup. Les escenes són moments realistes que mostren actituds i respostes.

L'objectiu de les activitats anteriors és oferir al grup la possibilitat d'expressar respostes lliurement en un entorn segur. Tenen la possibilitat d'examinar diferents respostes a l'esdeveniment i crear situacions que consideren emocionants.

Improvisació de tot el grup: després d'un petit debat sobre les escenes, el facilitador ofereix als participants explorar com continua la història després de la situació que es viu a l'oficina del director. El director ha convocat una reunió per parlar sobre la situació amb tots els professors. Es convida als participants a assumir el paper dels professors de l'escola. Aquesta vegada el dinamitzador interpretarà el paper de director. La improvisació parteix d'una imatge fixa en què els professors es troben a la sala de professors; ara els alumnes poden interpretar diferents papers que fan els professors (diferents tipus de professors). El director (que és el facilitador) comença i dirigeix la reunió.

L'objectiu d'aquesta activitat és oferir un espai segur perquè els participants puguin expressar verbalment diferents actituds i significats de la situació. L'actitud del director depèn en gran mesura del grup, pot ser que hagi de ser provocador per extreure diferents opinions, o bé pot ser que tingui un to més suau.

Reflexió, a través de l'objecte: després de la improvisació, el facilitador ofereix un espai de reflexió on deixa de representar la gent de la història i retorna el llibre, el centre del problema. Demana als participants que pensin què diria el llibre sobre el que li va passar. Es demana als participants que escriguin això en una nota, com si el llibre parlés, i que la col·loquin al llibre o al voltant.

L'objectiu d'aquesta activitat és oferir un espai per contemplar els esdeveniments des d'un punt de vista diferent i reflexionar-hi.

Objectes que parlen

Utilitzem objectes tot el dia en a la nostra vida quotidiana, però hi ha alguns objectes que a més, tenen un valor emocional, ja que per alguna raó, són importants per nosaltres. Els nens utilitzen especialment els objectes com a eines de transició per expressar les seves necessitats, pors o desitjos. No només els sociòlegs ni els psicòlegs en són conscients de la seva utilitat, sinó que les diferents formes d'art, inclòs el teatre, n'han estat ben conscients i també ho han utilitzat.

La següent activitat permet als nens i nenes utilitzar objectes per connectar-se entre ells. A més, també pretén jugar amb l'animació dels objectes per ajudar a pensar en la resolució de problemes.

Grup d'edat pensat per l'objectiu principal: edats primerenques (5-7 anys).

Objectius:

- Utilitzar els objectes per ajudar els membres del grup a compartir històries i connectar-se entre ells.

- Connectar el món escolar amb la llar a través d'un objecte de transició.
- Crear la possibilitat que els membres del grup s'emportin a casa bones experiències de treballar junts.

Descripció de l'activitat

Es convida als membres del grup a portar un objecte de casa que s'estimin per algun motiu. Se'ls demana que presentin els seus objectes, però se'ls posa la condició que han de presentar l'objecte fent-lo parlar com si fos una persona viva. Fent preguntes com: quina és l'activitat preferida de l'objecte? On li agradaria anar realment?, etc. pot ajudar que els nens i nenes parlin dels seus objectes personificant-los.

El facilitador pregunta: si aquests objectes poguessin parlar, com seria la seva veu? Com parlarien? De què els agradaria parlar? I què dirien dels seus propietaris? Pas a pas, s'ajuda als participants a agafar el rol de poder parlar a través dels seus objectes. Tot això es fa de manera lúdica, amb una gran **flexibilitat** cap als infants, com és normal en aquest grup d'edat.

Es demana als nens i nenes que pensin en una situació difícil que algú pugui patir, però que l'objecte pugui ajudar a resoldre. No cal que aquestes situacions siguin realistes; poden limitar-se a pensar històries que trobem en contes de fades. S'anima als nens i nenes a compartir i desenvolupar les seves idees.

Després que els infants comparteixin situacions i històries diferents, el facilitador pot suggerir de representar una història en què combini diferents elements que els infants hagin explicat.⁴ Aquesta història pot ser una barreja de contes creada pel facilitador ("hi havia una vegada que un gran grup de nens viatjaven en un autobús...") i d'intervenir en la història per interpretar el que es digui. L'element central de la història ha de ser el fet que l'objecte salvi el seu propietari. La narració del conte es pot aturar en aquest moment i tots els nens poden suggerir idees de com els seus objectes podrien solucionar la situació. Per descomptat, que totes aquestes solucions es poden representar, i que es pot arribar a un final feliç.

La història acaba amb un últim moment en què es pregunta al grup quins consells va donar l'objecte al seu propietari després de l'incident. Es comparteixen idees i seguidament els alumnes ja poden guardar els objectes per portar-los a casa.

Algunes eines més

Jocs i activitats de teatre

Una de les formes d'educació teatral més populars i fàcilment adaptables són els jocs i les activitats que provenen de contextos diversos, com ara els jocs populars, els assajos teatrals, i també els esports i altres camps educatius. Es poden utilitzar eficaçment per a objectius molt específics, com ara per trencar el gel, o bé en moments que necessitis ajudar a concentrar-se. Poden ser extremadament útils per cridar l'atenció, col·laborar o incidir en la dinàmica de grup. Però també és útil assenyalar que la majoria d'aquests jocs no tenen l'aspecte més important del teatre: crear 'l'altre', crear comprensió en relació amb situacions humanes.

⁴També és possible que el facilitador en triï un que hagi compromès tots els estudiants o que sembli molt difícil, de manera que seria útil que tot el grup hi treballés i es poguessin utilitzar tots els objectes que ajudin a resoldre la situació.

Exemple 1: Seure, estirar-se, aixecar-se⁵**Participants:** Grup petit**Durada:** 5 - 10 minuts**Habilitats:** caràcter, concentració, improvisació, espontaneïtat, treball en equip**Com jugar-hi?**

Els participants en grups de 3 i en un moment determinat un d'ells ha d'estar dempeus, un altre assegut i l'altre estirat.

Podeu donar un escenari per exemple, la consulta d'un metge, i després han d'improvisar una escena seguint les limitacions físiques.

Si algun dels estudiants canvia de posició, han d'assegurar-se que continuen havent-hi un assegut, un dempeus i l'altre estirat.

Anima als participants a que dediquin temps a preparar la seva escena per a evitar una lluita precipitada per les posicions.

Variacions

Podeu canviar les restriccions de manera que puguin ser físiques o verbals, per exemple: cridar, xiuxiuejar o riure.

Exemple 2: Els passos de l'àvia⁶**Participants:** Grup sencer**Duració:** 10 - 15 minuts**Habilitats:** mímica i moviment, concentració, dinàmica de grups**Com jugar-hi?**

Una persona és l'àvia, que mira cap a una paret, els altres participants del grup comencen a l'altre extrem de la sala i han d'intentar acostar-se a l'àvia i donar-li un cop a l'espatlla. No obstant això, en qualsevol moment, l'àvia pot girar-se. Si l'àvia veu que algú es mou, els assenyala i aquesta persona ha de tornar al començament. Ningú no es pot moure mentre l'àvia els observa.

Qui aconsegueixi tocar l'àvia a l'espatlla es converteix en àvia (nen o nena) i el joc torna a començar. És una bona activitat per cultivar la concentració i la paciència— per no parlar de trampes!

Variacions

- Després, parreu amb el grup quines estratègies han funcionat millor.
- Per fer-ho més desafiador, poseu a terra alguns barrets, perruques, bufandes, sabates, bosses de mà o altres articles típics de l'àvia. Feu que sigui una norma que els participants s'hagin de posar un barret o una peça de roba abans de tocar l'àvia a l'espatlla.

⁵Font: <https://www.dramatoolkit.co.uk/drama-games/item/improvisation/sit-lie-stand>

⁶Font: <https://dramaresource.com/grandmas-footsteps/>

Convencions i estratègies teatrals

El teatre i la dramaturgia codifiquen el significat en els elements de la situació i els fan accessibles per a aquells que els observen. Moltes d'aquestes formes es poden utilitzar en educació amb l'objectiu de copsar i explorar moments de l'experiència humana. En aquesta secció oferim algunes formes de teatre bastant bàsiques que fan precisament això: congelar un moment de la vida i, per tant, fer-lo accessible, de manera que puguem comprometre'ns amb aquells que es troben en aquests moments. Estem oferint activitats aparentment similars, que es distingeixen en petits elements - però en realitat aquests elements marquen grans diferències quan els signes s'utilitzen per a donar significat i llegir significat, com es fa en el teatre.

Hi ha moltes possibilitats per **treballar amb objectes** a les classes de teatre, però també es poden construir molts jocs al seu voltant. Això es deu al fet que els objectes porten diferents valors. Per exemple, un pal tallat podria tenir un preu específic (valor fiscal); però si resulta que és un pal molt llarg que algú pot fer servir per prémer un interruptor que està molt amunt, llavors aquest fet, li dóna un valor diferent (valor d'ús); en cas que es tractés d'un pal amb qui algú jugava de petit juntament amb el seu avi, tornaria a donar-li un valor diferent (valor sentimental).

Imatge fixa / Imatge congelada: aquesta convenció teatral fa referència a la congelació d'un moment de la vida. És com quan un vídeo s'atura en un moment significatiu. És important que el moment compartit a través d'aquesta forma tingui una d'importància pels participants. Es pot utilitzar per retratar moments ficticis (a partir d'una història per exemple) o situacions de la vida real. La seva fortalesa és que és un pas ràpid des del discurs cap a la situació; per exemple, si els nens escolten una història i se'ls demana que facin una imatge fixa del moment més important de la història, immediatament començaran a treballar-la com a situació, formen una història. Això pot permetre al professor / facilitador veure quins són els interessos dels nens i a la vegada també plantejar qüestions, debatre i desenvolupar la situació que ha estat destacada pel grup. Aquesta forma és àmpliament utilitzada per la seva simplicitat i es pot desenvolupar de diverses maneres.

Representació: aquesta convenció és similar a l'explicada anteriorment, un imatge fixa, però amb la important diferència que, mentre que una imatge fixa és com un moment congelat de la vida, una representació és com una pintura creada per a un públic. Això significa que, al crear una representació, el grup ha de ser conscient que no només està mostrant un moment significatiu, sinó que està utilitzant eines visuals per plasmar el seu pensament en la representació. Això significa que estan codificant el seu pensament sobre el moment en la imatge també.

Estàtua: aquesta convenció teatral torna a ser similar a la de representació, però en aquest cas el focus se centra en un personatge i en la situació representada per aquesta persona en lloc d'estar situada en una situació en general. L'estàtua permet als participants fixar-se en els detalls de la situació d'aquesta persona en el procés d'elaboració. L'estàtua es pot crear a partir de treballs en petit grup o en grups sencers treballant junts, ja que és realment útil que els que observen comparteixin el que es desprèn de les intencions dels creadors.

Es poden utilitzar diverses formes per desenvolupar les activitats esmentades en processos d'exploració de significats col·lectivament. Les activitats de teatre que s'ofereix anteriorment són un exemple, però segurament els professors estaran interessats a construir els seus propis processos a partir d'aquestes formes.

Recursos

Selecció de recursos on-line

- Democràcia a través de recursos oberts de teatre: <https://demodram.com/role-democracy-drama/open-education-resources/>
- La democràcia a través del Teatre, vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=FlemSYHBdmY&list=PLyTORC6pWlfuaPngMnF9p0gLYU4Rc_2ly
- Fer front a la bretxa de recursos, vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=6kBu4rcP6WY&list=PLyTORC6pWlfuu58NKboamjsiPvxPLZdfq>
- Resultat de la investigació de DICE i també recursos educatius: <http://www.dramanetwork.eu/>
- Lloc web *Mantle of the Expert Drama Approach*: <https://www.mantleoftheexpert.com/>
- Podeu veure alguns vídeos de les activitats de teatre al canal de Youtube d'InSite: https://www.youtube.com/watch?v=FlemSYHBdmY&list=PLyTORC6pWlfuaPngMnF9p0gLYU4Rc_2ly
- Bon recurs pels jocs: <https://dramaresource.com/drama-games/>
- Un altre bon recurs per els jocs: <https://www.dramatoolkit.co.uk/drama-games/>
- Col·lecció de jocs improvisació: <http://www.learnimprov.com>
- Recursos de teatre: <http://www.creativedrama.com>
- Recursos de teatre <http://www.thedramateacher.com>

Selecció de llibres

- Un exemple per a l'estudi de l'enfocament teatral: Alan Perks and Jacqueline Porteous (2009) *AS Drama and Theatre Studies: The Essential Introduction for Edexcel*. Routledge, London.
- Jonathan Neelands's and Tony Good's *Structuring Drama Work* (1990, Cambridge University Press, Cambridge) es pot considerar el llibre principal de l'enfocament de les convencions.
- Un exemple dels llibres de tècniques més emprades en l'ensenyament d'idiomes, potser un dels més utilitzats: Maley, A., and Duff, A. (2005) *Drama Techniques*. Third Edition. Cambridge University Press, Cambridge

Més lectures introductòries recomanades:

- Boal, Augusto (1985): *Theatre of the Oppressed*, New York: Theatre Communications Group
- Boal, Augusto (2002): *Games for Actors and Non-Actors*, London: Routledge
- Bolton, Gavin (1984): *Drama as Education. An argument for placing drama at the centre of the curriculum*, London: Longman
- Bolton, Gavin (1992): *New Perspectives on Classroom Drama*, Herts: Simon & Schuster Education
- Bolton, Gavin (1998): *Acting in Classroom Drama. A Critical Analysis*, Birmingham: UBC/Trentham Books
- Bowell, Pamela and Heap, Brian S. (2001): *Planning Process Drama*, London: David Fulton
- Davis, David ed. (2010): *Gavin Bolton. The Essential Writings*, Stoke on Trent: Trentham Books
- Davis, David (2014): *Imagining the Real*, Stoke on Trent: Trentham Books

- Heathcote, Dorothy and Bolton, Gavin (1995): *Drama for Learning*. Dorothy Heathcote's Mantle of the Expert Approach to Education, Portsmouth, NH: Heinemann
- Heathcote, Dorothy and Bolton, Gavin (1999): *So you want to use role-play? A new approach in how to plan*, Stoke on Trent: Trentham Books
- Johnstone, Keith (1979): *Impro. Improvisation and the theatre*, New York: Theatre Arts Books
- Johnstone, Keith (1999): *Impro for storytellers*, New York: Theatre Arts Books
- Morgan, Norah and Saxton, Juliana (1987): *Teaching Drama. A mind of many wonders*, London: Hutchinson
- Neelands, Jonothan (1984): *Making Sense of Drama*, London: Heinemann
- Nicholson, Helen (2009): *Theatre and Education*, London: Palgrave – Macmillan
- O'Neill, Cecily (1995): *Drama Worlds. A framework for process drama*, Portsmouth: NH Heinemann
- O'Neill, Cecily ed. (2015): *Dorothy Heathcote on Education and Drama: Essential writings*, London: Routledge
- Prendergast, Monica and Saxton, Juliana eds. (2009): *Applied Theatre. International Case Studies and Challenges for Practice*, Bristol: Intellect Books
- Prentki, Tim and Preston, Sheila eds. (2008): *The Applied Theatre Reader*, London: Routledge
- Schonmann, Shifra ed. (2010): *Key Concepts in Theatre/Drama Education*, Rotterdam: Sense Publishers

Digital storytelling

Autors: Eduard Muntaner-Perich, Mariona Niell, Mariona Masgrau i Jordi Freixenet, Universitat de Girona

Introducció

El **Digital storytelling** és un terme relativament nou que es refereix a la possibilitat d'escriure i explicar històries que contenen elements multimèdia, tal com poden ser fotos, vídeos, sons, texts i també veus narratives, i aquesta tècnica es pot treballar i expressar a la classe en diferents contextos.

Les històries digitals sovint es presenten en formats atractius, fàcils de compartir, actuals i que poden ser interactius. El terme "*digital storytelling*" s'utilitza per descriure un ampli conjunt de narratives digitals (històries basades en la web, històries interactives, hipertexts, i jocs d'ordinador narratius).

Les característiques més importants de les històries digitals són que ja no s'ajusten a les convencions tradicionals de la narrativa perquè es pot incloure al mateix temps tot tipus d'imatges, vídeos, sons i texts, així com també estructures narratives no-lineals i elements interactius. La possibilitat d'utilitzar la tecnologia com un mitjà d'expressió ofereix un munt de possibilitats diferents.

El Digital Storytelling en l'educació

El *Digital Storytelling* és una eina d'aprenentatge molt poderosa. Els mestres poden utilitzar *digital storytelling* en les seves classes per introduir projectes, temes, o qualsevol contingut de qualsevol àrea del coneixement, i deixar que els alumnes facin les seves pròpies històries digitals i les comparteixin. Els mestres poden crear històries digitals per ajudar a la classe a discutir sobre un tema determinat, o com una presentació d'un tòpic nou, o ajudar als alumnes a tenir un millor aprenentatge sobre un concepte abstracte. Aquestes històries poden esdevenir la part integral de qualsevol lliçó de moltes àrees. Quan els estudiants creen les seves pròpies històries digitals, s'apropien en certa manera del material que presenten, analitzen i sintetitzen la informació, i expressen els seus pensaments i idees. Tot això afavoreix el pensament d'alt nivell.

Quan els alumnes participen dels diferents passos de dissenyar, crear i presentar les seves pròpies històries digitals, desenvolupen al mateix temps un seguit d'habilitats i competències, com poden ser:

- Habilitats de recerca d'informació per documentar la història,
- Habilitats d'escriptura per desenvolupar un guió,
- Capacitat d'organització per gestionar l'abast del projecte en un temps determinat.

Aprenen tecnologia a partir d'utilitzar una gran varietat d'eines, com poden ser càmeres digitals, programari multimèdia, entorns de programació, i habilitats comunicatives a través de presentar la seva història a una audiència. Els estudiants també adquireixen competències interpersonals, aprenen a avaluar i solucionar problemes, a donar i rebre crítica constructiva i a completar i millorar les seves històries amb el *feedback* rebut. La narració digital pot plantejar-se com un treball col·laboratiu en

equip (i entre equips), amb la qual cosa també es treballaran les habilitats d'aprendre a treballar en equip.

Basat en els principis del joc i del construccionisme, el *digital storytelling*:

- Augmenta l'entusiasme per llegir i rellegir, perquè fent això en permet descobrir històries
- Millora la capacitat d'escoltar i d'expressar les nostres idees públicament
- Permet que els alumnes puguin expressar les seves emocions, sentiments i pensaments
- Es pot utilitzar en qualsevol edat, des d'educació infantil fins a la universitat.
- Es desenvolupa l'empatia.

Fonaments teòrics

El *digital storytelling* no és una idea nova. Joe Lambert i Dana Atchley van ajudar a crear el **moviment digital storytelling** a finals dels anys 1980s com a cofundadors del **Center for Digital Storytelling (CDS)**, una organització artística comunitària i sense ànim de lucre a Berkeley, Califòrnia. Des dels principis dels 1990s, aquest centre CDS s'ha encarregat de proporcionar formació i assistència a totes les persones interessades en crear i compartir les seves narracions. El CDS és conegut també per desenvolupar i disseminar els *Set Elements del Digital Storytelling* (taula 1).

Taula 1. Els Set Elements del Digital Storytelling pel CDS

1. Punt de vista	Quin és el punt principal de la història i quina és la perspectiva del autor?
2. Una pregunta dramàtica	Una pregunta clau que manté l'atenció de l'espectador i que es respondrà al final de la història
3. Contingut emocional	Temes seriosos que cobren vida de manera personal i poderosa i que connecten amb l'audiència
4. El do de la veu	Una manera de personalitzar la història per ajudar a l'audiència a entendre el context
5. El poder de la banda sonora	Música i sons que recolzen i embelleixen l'argument
6. Economia	Utilitzar el contingut just i necessari per explicar la història per no sobrecarregar l'espectador
7. El ritme	El ritme de la història i la lentitud o rapidesa amb la que avança la història

Tal com diu Bernard Robin, als inicis del *digital storytelling*, Lambert va quedar impressionat per la facilitat amb la que la gent normal era capaç de "capturar la seva història de manera realment poderosa en un període de temps relativament curt i per molt pocs diners". Si avancem fins a l'actualitat, veurem que la novetat més significativa és que les eines necessàries per explicar històries digitals —ordinadors, càmeres, telèfons intel·ligents— són cada cop més accessibles i assequibles. A més, un conjunt de programari molt potent i també assequible, permet fins i tot al usuari novell i poc experimentat convertir-se en productors i editors de mitjans digitals a una escala que no es podien pas imaginar quan en Atchley i Lambert van començar a treballar. Actualment estem assistint a un creixement espectacular del ús educatiu de les narracions digitals, ja que una convergència de tecnologies assequibles interactua amb una agenda contemporània per les aules d'avui, tal com il·lustra la figura 1.



Figura 1. La convergència del *digital storytelling* en la educació (Robin, 2008).

El *digital storytelling* també enllaça perfectament amb el **Construccionisme**, la teoria de l'aprenentatge proposada per **Seymour Papert**, que defensa que les persones aprenem millor si utilitzem la tecnologia com un mitjà d'expressió per construir coses, ja que el coneixement es va construint dins la nostra ment mentre construïm alguna cosa (i aquesta cosa pot ser un robot, una història digital, etc.).

Seguint el model proposat per Papert, **Mitch Resnick** proposa l'espiral de pensament creatiu (Figura 2) que també encaixa perfectament amb el *digital storytelling* quan proposem als alumnes que construeixin històries de forma col·laborativa i lúdica.

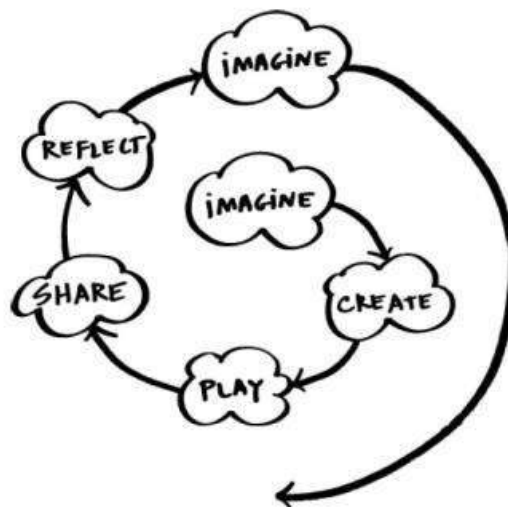


Figura 2. Espiral de pensament creatiu (Resnick, 2007).

Descripció del mètode

Per descriure el mètode ens centrarem en una eina concreta: **Scratch**.



[Scratch](#) és un entorn de programació i també una comunitat d'usuaris online que faciliten la creació d'històries interactives, jocs i animacions —i que permet compartir les teves creacions online. Quan els nens i joves comparteixen projectes amb Scratch, aprenen a pensar de forma creativa, a raonar sistemàticament i a treballar col·laborativament, al mateix temps que aprenen importants idees computacionals. Nens i joves de tot el món han compartit més de 70 milions de projectes a la web del Scratch, i cada dia es comparteixen desenes de milers de projectes nous.

L'Scratch ha estat dissenyat i desenvolupat pel **MIT Media Lab**, en un grup de recerca anomenat [Lifelong Kindergarten](#). Aquesta eina ha estat especialment dissenyada pensant en nens i joves (malgrat que també el poden utilitzar els adults) i té una profunda base pedagògica relacionada amb el **Construccionisme**.

Les avantatges d'utilitzar Scratch són:

- és online i gratis, no necessites instal·lar cap programari al teu ordinador per començar a crear
- és multiplataforma i funciona en ordinadors i tauletes (i fins i tot corre en mòbils)
- està disponible en múltiples idiomes (es pot utilitzar en català, castellà, anglès, àrab,...)
- permet aprendre intuïtivament a través de l'exploració i la descoberta
- es pot utilitzar per crear històries digitals, jocs, projectes artístics, simulacions, etc...
- permet compartir i remixar creacions utilitzant internet
- hi ha una comunitat: hi ha "m'agrada" (*likes*), comentaris, seguidors, etc...
- és molt fàcil començar a crear projectes (terra baix) però al mateix temps els usuaris avançats poden crear projectes complexos (sostres alts), i a més ofereix una diversa gama d'activitats i focus d'aprenentatge, ja sigui la música, els gràfics, els jocs, etc.. (parets amples).
- Permet remixar diferents mitjans, digitals i tradicionals.
- Té extensions per incorporar música, posar veus i sons als personatges (gravant o fent servir una eina especial que converteix automàticament *text-to-speech*), i connectar la història que passa a la pantalla amb el món exterior (sensors, robots, etc.).

Objectius del mètode

Scratch es pot utilitzar tant a educació primària com a secundària, i a més hi ha una versió per tauletes anomenada Scratch Jr que és recomanada per iniciar els infants d'educació infantil o la mainada que encara no sap llegir.

Com que l'entorn de l'Scratch està traduït a molts idiomes, es pot utilitzar fàcilment a diferents països, i pot ser especialment útil en escoles multiculturals, on diferents equips poden programar les seves històries utilitzant diferents idiomes dins la mateixa classe.

L'Scratch també és una eina ideal per realitzar activitats amb la participació de mestres, professors i famílies, que en poden ser coparticipants i beneficiaris.

Aplicació en el currículum

Scratch no està dissenyat només com una eina per aprendre a programar, sinó com un entorn que es pot utilitzar de forma transversal al currículum. No importa si estem en una classe d'anglès, català, matemàtiques, visual i plàstica o ciències. Scratch ens permet crear històries, jocs, projectes artístics, simulacions i una llarga llista de projectes on diferents disciplines es poden barrejar i interconnectar.

Quan utilitzem Scratch per explicar històries digitals, les nenes i nens aprenen llengua i literatura (creant i escrivint el guió de la història i els diàlegs), aprenen arts visuals (mentre dissenyen i dibuixen l'*storyboard*, personatges i escenaris), tecnologia (perquè hauran de programar l'animació i els moviments), ciutadania global (perquè poden interaccionar amb nens i nenes d'altres països), etc. A més, desenvolupen habilitats relacionades amb el pensament creatiu, el pensament crític, el treball en equip, la curiositat, la empatia, etc.

Requeriments i tecnologia necessaris

Tot el que necessitem és un ordinador (portàtil o de sobretaula) o també es pot utilitzar una tauleta (i fins i tot, funciona en alguns mòbils) i connexió a internet. En el cas que no es disposi de connexió a Internet, també es pot utilitzar la versió d'escriptori de l'Scratch que s'ha de descarregar i instal·lar prèviament.

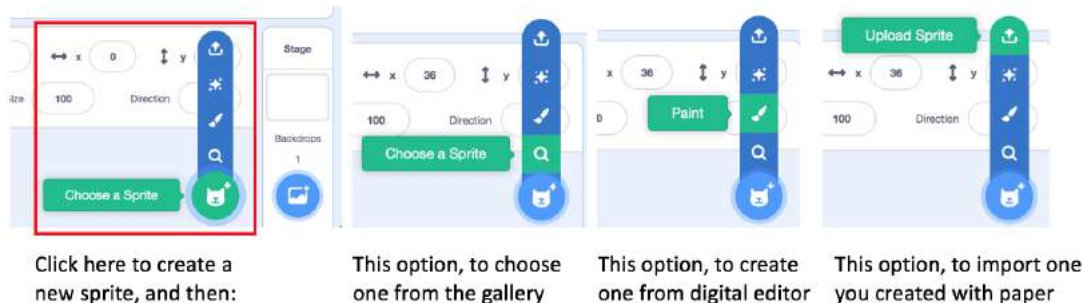
Per tal de poder crear històries digitals amb Scratch, a més d'ordinadors i connexió a Internet, també és recomanable (encara que no imprescindible) de disposar de materials com ara llapissos, retoladors, papers, cartrons, estisores, etc. D'aquesta manera podrem crear personatges i escenaris físicament amb cartrons i dibuixos que després podrem fotografiar (o escanejar) i els podrem incloure en els projectes d'Scratch com a personatges o escenaris. Una de les coses molt interessants que podrem fer és animar aquests dibuixos que hauré creat en paper i llapis, de manera que "animarem" tot retocant-lo digitalment amb l'editor gràfic de l'Scratch (remixar mèdies).

Crear personatges (sprites) i escenaris (backdrops)

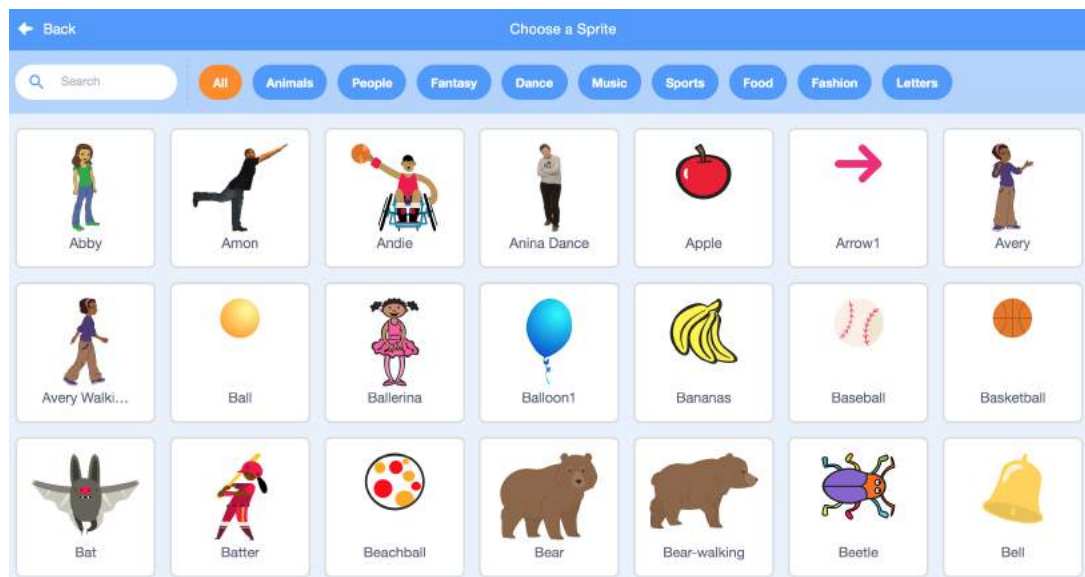
A continuació, descriurem diferents maneres de crear personatges (*sprites*) i escenaris (fons o *backdrops*) amb Scratch, des d'utilitzar directament l'editor gràfic de l'Scratch, fins a importar dibuixos fets amb llapissos, retoladors, cartrons i pinzells. També explicarem com crear vestits, que ens permetran "donar vida" als personatges. L'editor gràfic d'Scratch té dos modes d'operació: vectorial i bitmap (mapa de bits). Per crear personatges directament amb l'editor recomanem fer servir el mode vectorial perquè és més versàtil i permet dibuixar de manera més fàcil i senzilla. Utilitzarem el mode bitmap quan importem imatges i les vulguem modificar digitalment. Amb el mode bitmap pintem directament píxels, per això moltes vegades els personatges que creem amb aquest mode poden tenir aquest aspecte pixelat.

Des de la galeria de l'Scratch/ amb l'editor de l'Scratch

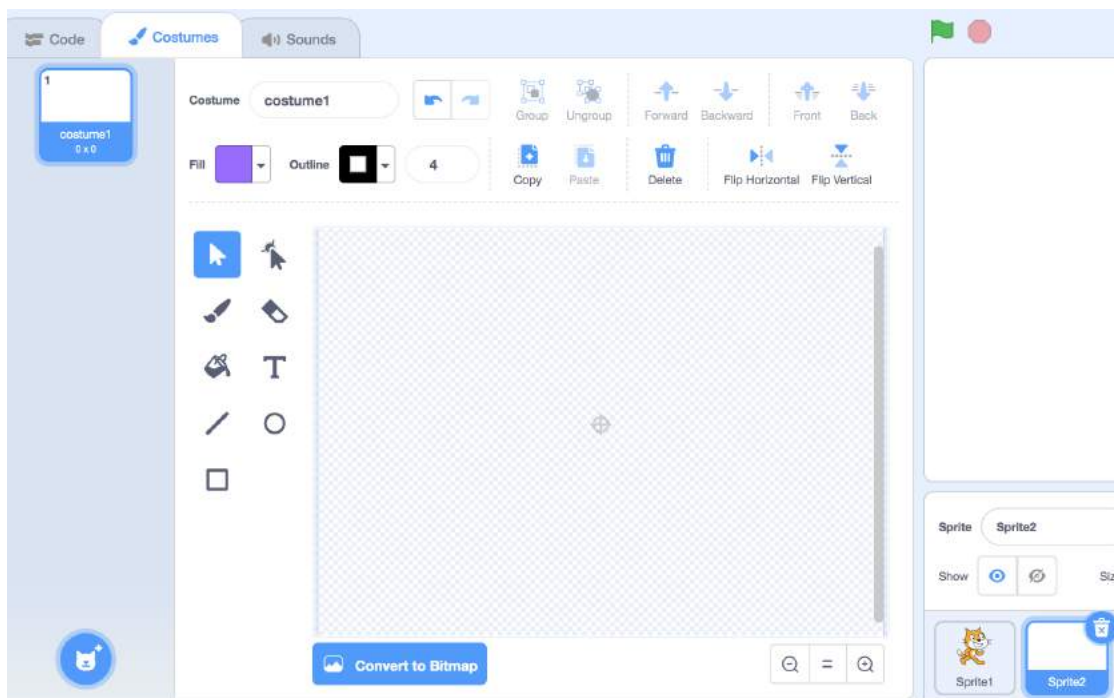
Quan obres l'Scratch amb un nou projecte (per exemple la primera vegada que hi entres), apareix un personatge per defecte: és el gat Scratch (té aquest nom!). Per crear un personatge, tens diferents opcions.



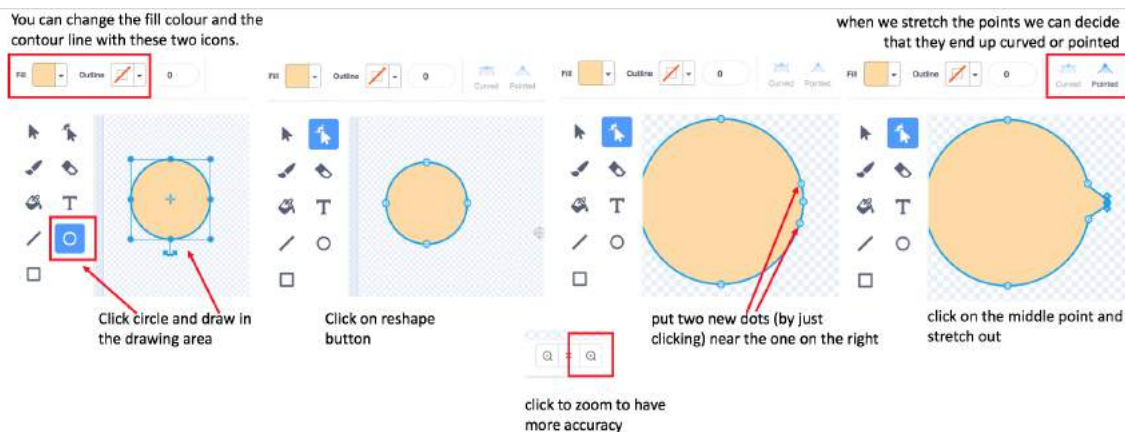
La més fàcil és escollir un personatge de la galeria. Quan cliques aquesta opció apareix un menú amb diferents possibilitats: a dalt de tot tens diferents etiquetes (animals, gent, fantasia,..), i si cliques a una d'aquestes etiquetes, per exemple "animals", només apareixeran els personatges de la galeria que són animals. Llavors pots clicar el personatge que vulguis dels que apareixen a la galeria i aquest s'incorporarà al teu projecte.



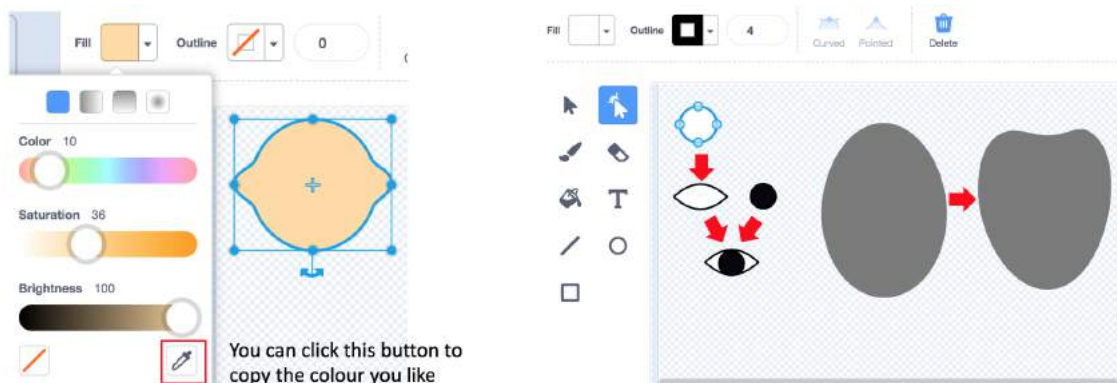
Però si vols crear el teu propi personatge, Scratch també t'ho posa molt fàcil. Pots començar per l'opció de dibuixar el personatge utilitzant l'editor gràfic de l'Scratch. Per fer aquesta opció, clica a la icona del pinzell (opció dibuixa o *paint* en anglès), i llavors a la part esquerra de la pantalla hi apareixerà l'editor gràfic.



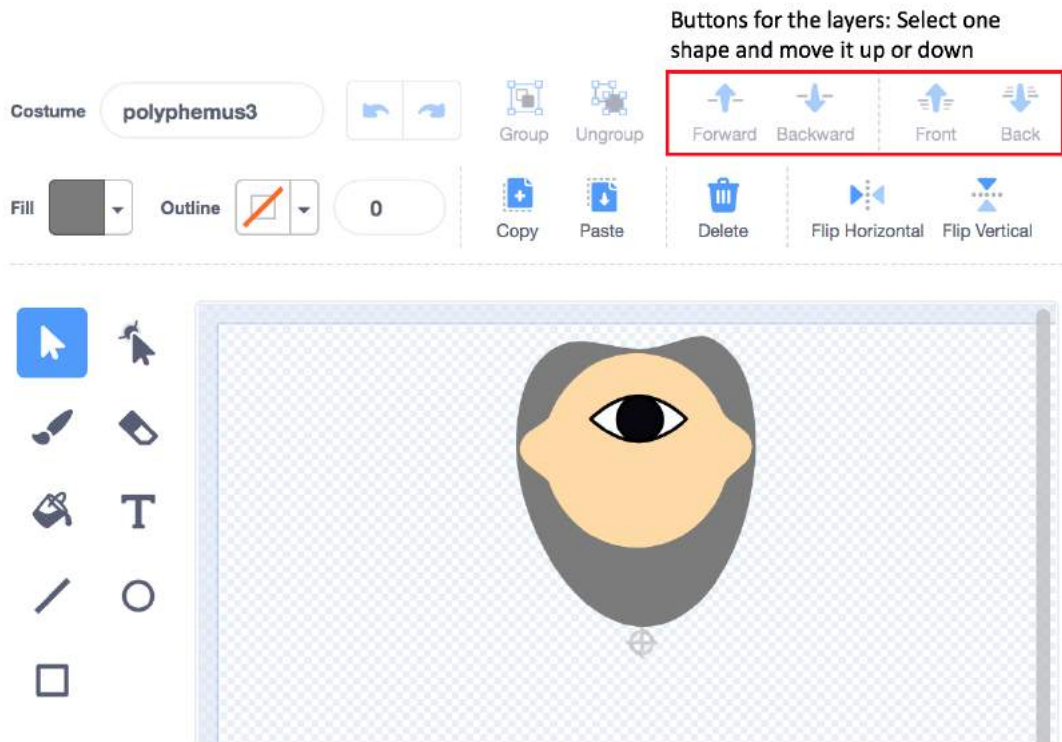
Ara pots començar a dibuixar el teu personatge, per exemple la cara de Polifem. Ho farem pas a pas. Per defecte ja surt el mode vectorial (fixeu-vos que en qualsevol moment pots passar de mode vectorial a mode bitmap i viceversa). Treballarem amb cercles i els deformarem per dibuixar un ull, la cara i els cabells. Seleccionem el cercle i en creem un.



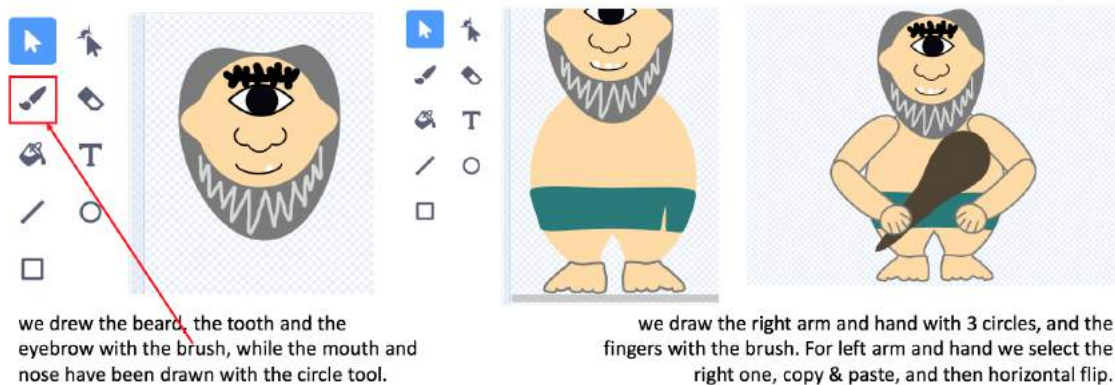
Podem repetir el mateix procés per l'altre costat. Podem seleccionar el color que ens agradi més clicant a omple (en anglès *fill*) color: llavors allí pots seleccionar color, saturació i lluminositat. Seguint un procés similar, podem crear l'ull i els cabells.



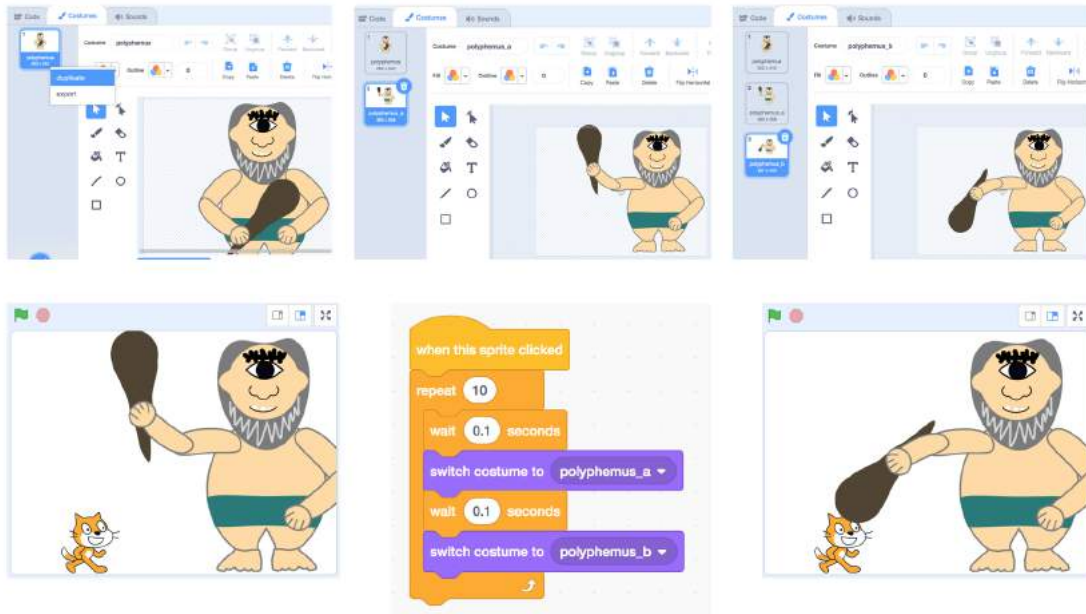
Seleccionant les diferents formes, les podem moure i situar allà on vulguem. Amb els botons de les capes (*layers* en anglès), podem posar les formes a davant o darrera. També podem utilitzar els botons *copy & paste*, i gira (*flip* en anglès) per girar la forma horitzontal o verticalment. També podem seleccionar diverses formes i agrupar-les amb el botó agrupar (*group* en anglès). Per exemple, l'ull està fet de dues formes que hem agrupat. Després d'agrupar ja és una unitat que es pot deformar, copiar, etc...



Una vegada tinguem una part del cap, podem continuar pas a pas amb la resta del personatge.

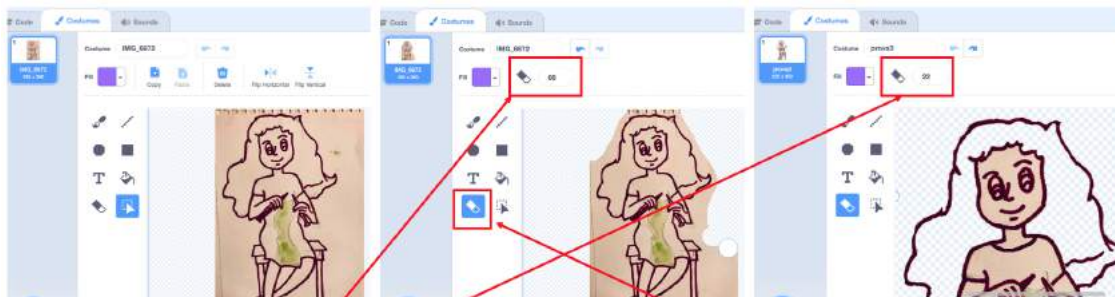


Ara el que farem és donar vida al personatge, i per fer això introduïm el concepte de vestit (*costume* en anglès). És molt fàcil que un cop hàgim finalitzat de dibuixar el personatge, fem clic dret, i premem a duplicar, i apareixerà un nou vestit (un nou dibuix) que serà idèntic que el que acabem de fer. El que podem fer és modificar un dels dibuixos. En el projecte hem creat dos vestits per en Polifem. Ara a la part de codi podem fàcilment canviar el vestit del personatge perquè sembli que estigui viu.



Crear un personatge dibuixant-lo en paper

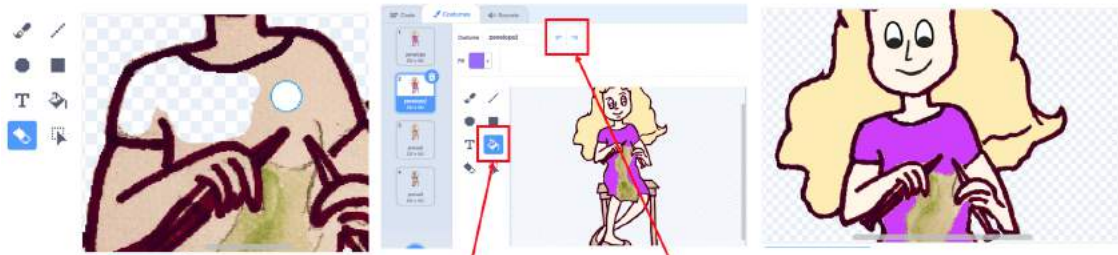
El que expliquem en aquesta secció ens agrada molt i és el mètode que recomanem per crear personatges, perquè pedagògicament és molt potent, i entenem que pot ser una experiència d'aprenentatge rica i completa, barrejar diferents tècniques i mitjans per crear personatges i escenaris. En aquesta secció s'explica com incorporar personatges que primer es creen sobre paper, amb retoladors, llapisos o cartrons. Una vegada hàgim creat el dibuix, cal fotografiar-lo i llavors amb l'opció "Puja un personatge" (en anglès *Upload Sprite*) s'incorpora al projecte d'Scratch com un nou personatge. Anem-ho a veure amb un exemple.



We first see the result of importing a drawing with markers. Then, we use the "eraser" tool, and initially we erase the background of the drawing, but also the inner parts. This process requires some technique, skill and a lot of patience. It's good to zoom in and change the "size of the eraser", to gradually refine the result.

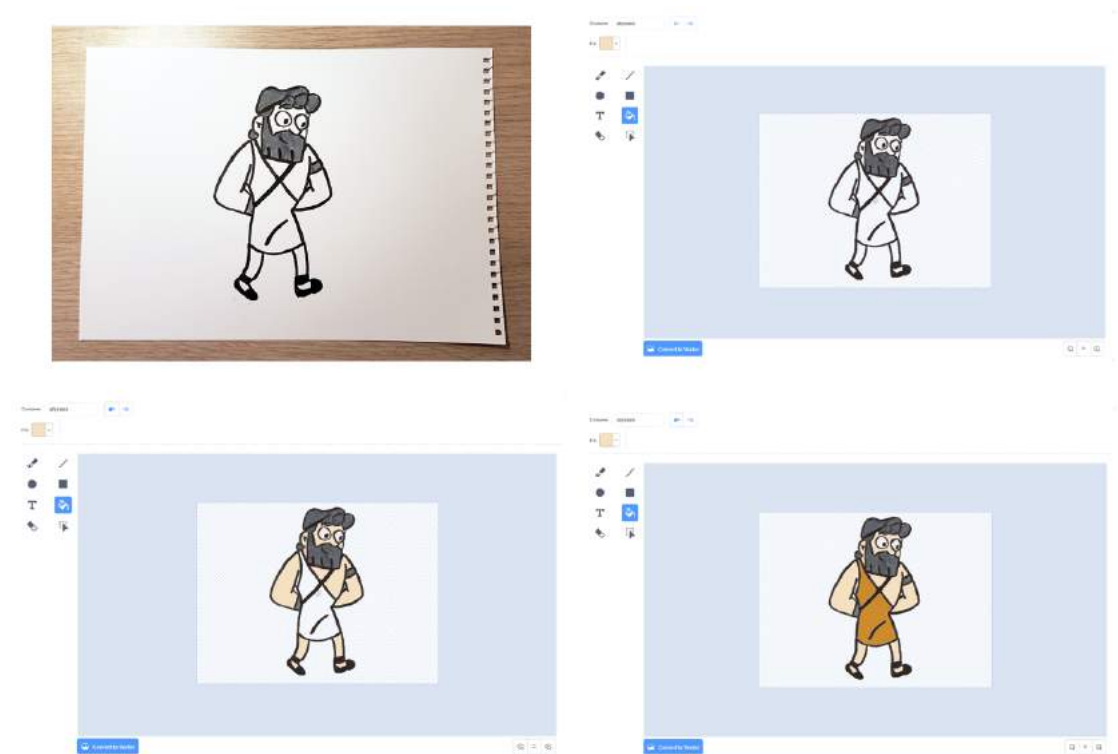
[En la imatge de més a l'esquerra es veu el resultat d'importar el dibuix inicial. Després podem utilitzar l'eina de la goma (*eraser* en anglès) i esborrar el fons que no ens interessa, així com les parts interiors. Aquest procés requereix destresa i habilitat, i també molta paciència. Es pot utilitzar el zoom i canviar la mida de la goma per refinar i millorar gradualment el resultat.]

[Llavors el que podem fer és emplenar els forats interiors amb els colors que vulguem, utilitzant l'eina de la galleda. No patiu si alguna cosa surt malament, o feu algun error, amb els botons "desfer" i "refer" (en anglès *undo* i *redo*) podràs corregir i refer el que no surti a la primera. En el nostre projecte decidim esborrar la cara de la Penélope i dibuixar digitalment dos nous ulls, un nas i una boca.]



The holes that we leave in the inner parts can be filled with the colour that we want. To do this we will use the "fill" tool. Don't worry, if something goes wrong, or we make a mistake, we have the "undo" and "redo" buttons, to correct what goes wrong. In this example we finally decided to erase Penelope's face, and draw with Scratch two new eyes, nose and mouth.

Un altre exemple amb l'Ulisses:



Creem l'Ulisses amb paper, retoladors i colors, carreguem la imatge a l'Scratch, esborrem el fons i els forats interiors i ho colorarem amb l'eina de la galleda.

També podem crear diferents vestits per aquest personatge. Una manera es pujar dues imatges d'aquest personatge: dos dibuixos amb alguna variació entre ells. Una altra manera és com hem fet amb la Penélope, manipulant digitalment el dibuix original. Es pot tallar, enganxar, dibuixar, seleccionar i moure'l, canviar la boca, moure un braç, crear les cames, etc. Deixeu que els estudiants descobreixin, inventin i provin de crear diferents vestits per un personatge.

El procediment per dibuixar escenaris és idèntic als personatges. Podem seleccionar un fons de la galeria, crear-ne un utilitzant l'editor gràfic de l'Scratch, o importar una foto amb el fons que vulguem. En la imatge que segueix a continuació es pot veure un fons creat amb pinzells que mostra un mar amb la lluna al capvespre. La única cosa que hem hagut de fer és expandir la imatge: amb l'eina de selecció, hem seleccionat una regió i llavors l'hem expandit per tal de cobrir tot l'escenari.



Com es veu en la primera imatge, un projecte pot tenir diferents escenaris, i més endavant en aquesta guia descobrirem com es fa per canviar d'escenari.

Moure els personatges

Una vegada hàgim creat els personatges de la història (que en Scratch es diuen "*sprites*"), podem fer que es moguin per l'escenari. Scratch permet moure els *sprites* en totes direccions, i els podem fer girar, lliscar, etc.

Per donar vida i animar als personatges, cada un d'aquests personatges disposa d'una pestanya Codi (en anglès *Code*), on podem programar el comportament dels personatges. Es tracta de descriure com una seqüència d'instruccions (visualment una pila de peces/blocs/instruccions enganxades) què és el que faran aquests personatges. A continuació alguns exemples.

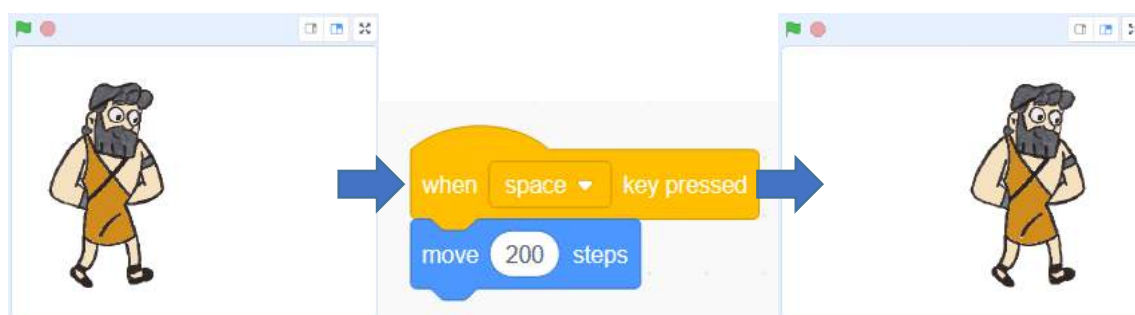
Moure i girar

Les dues instruccions més bàsiques de moviment són "mou-te" i "gira" (en anglès *move* i *turn*). Estan situades en el menú de moviment (menú blau).

La instrucció "mou-te X passos" (en anglès *move X steps*) fa que el personatge es mogui x passos en la direcció que el personatge mira. Els "passos" són les unitats amb les que es mesura la distància en Scratch. Enlloc de parlar de mil·límetres or píxels, en Scratch es mesura amb "passos".

El tipus de moviment que es fa amb aquesta instrucció és instantani. Vol dir que el personatge desapareix d'allà on és i torna a aparèixer X passos més enllà. Per tant, aquesta instrucció no fa que el personatge llisqui d'un lloc a un altre, sinó que fa un moviment ràpid.

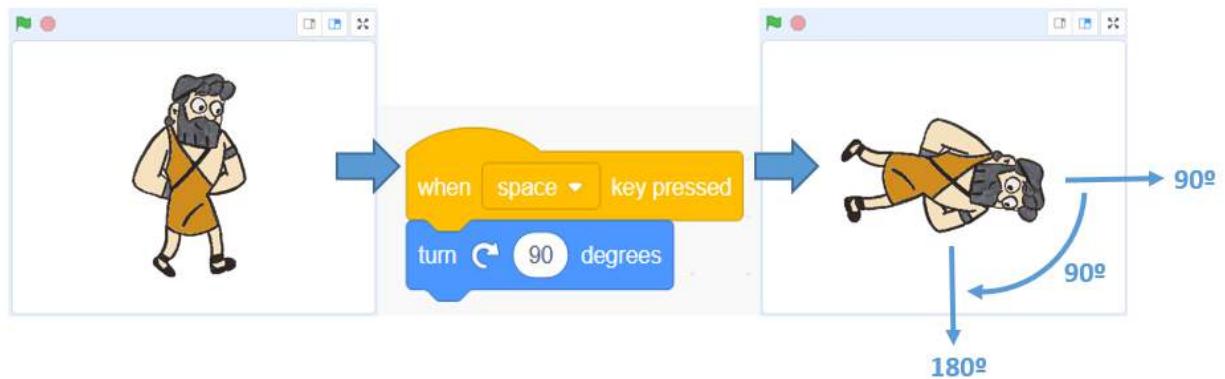
En el següent exemple, es mostra l'efecte de moure l'Ulisses 200 passos endavant.



Si utilitzem la instrucció "gira X graus" (en anglès *turn X degrees*) farem girar el personatge. Hi ha dues maneres de fer-lo girar. Amb la instrucció "gira dreta" (sentit de les agulles del rellotge) i amb la instrucció "gira esquerra" (en sentit contrari). El valor que donem a X ha de ser un nombre entre 0 i 360.

També hi ha la instrucció "apunta en direcció X" (en anglès *point in direction X*), que permet que el personatge miri (apunti) en una direcció determinada. No s'han de confondre aquestes dues instruccions: "gira" serveix per fer girar el personatge els graus que volem, mentre que "apunta" fa que el personatge miri cap a la direcció que vulguem.

En el següent exemple, l'Ulisses està encarat (mira) a la dreta (és a dir, apunta a 90°). Si ara el fem girar 90° en el sentit horari, el farem mirar cap avall (això és que apuntarà a 180°).

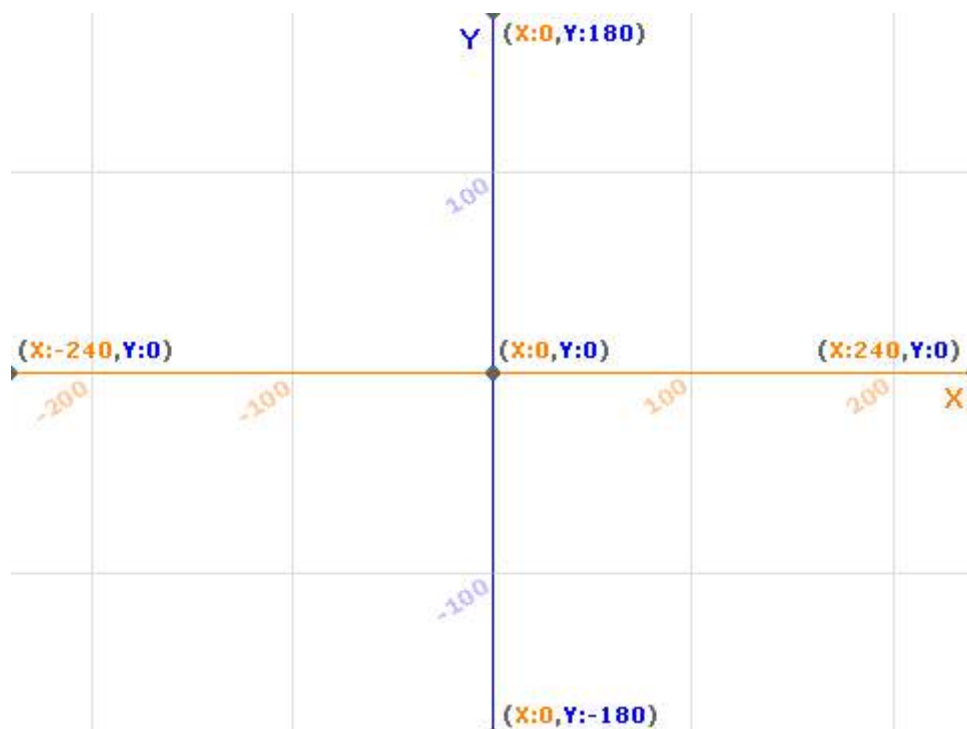


Sistema de coordenades

El sistema de coordenades de l'Scratch utilitza 2 coordenades, "posició X" i la "posició Y", per determinar la posició que ocupa un personatge en l'escenari. El valor de la "posició X" determina la posició horitzontal del personatge, i el valor de la "posició Y" determina la posició vertical (alçada). L'escenari és un rectangle de 480×360 , per tant la posició X pot variar entre 240 i -240, on 240 és la posició més a la dreta que un personatge pot estar, i la -240 és la més a l'esquerra, i la posició Y pot variar entre 180 i -180, essent 180 el punt més amunt que pot estar, i -180 el punt més baix.

Les coordenades s'escriuen, per convenció, com la parella (X, Y): per exemple, el centre de la pantalla és el (0, 0).

En la imatge de sota es mostra el sistema de coordenades de l'escenari on passen les històries en Scratch.



Per posar el personatge en una determinada posició (X, Y), hi ha bàsicament dues instruccions:

- Vés a X, Y (en anglès *Go to X, Y*): que posiciona el personatge a la posició (X, Y) que decidim. El moviment és immediat.
- Llisca en T segons fins a X, Y (en anglès *Glide T secs to X, Y*): que fa que el personatge es desplaci des d'allà on es troba fins a la posició (X, Y). Aquest desplaçament es fa en els segons que especifiquem a T.

La instrucció "Llisca" és molt útil quan creem històries animades, perquè permet moure els personatges amb precisió i suavitat, i controlar si vols que es mogui ràpid o a poc a poc.

Mostra i amaga

Aquestes dues instruccions són molt útils per crear Històries. En algunes escenes necessitem uns personatges que potser en altres no han de sortir. Amb "Mostra" i "Amaga" (en anglès *Show* i *Hide*) podrem fer aparèixer i desaparèixer personatges quan vulguem. Aquestes instruccions (a vegades també les anomenem blocs, en referència a les peces Lego) es troben en el menú "Aspecte", el menú de peces liles (en anglès és el menú *Look*). Aquests blocs són molt simples i són unes de les instruccions que més s'utilitzen per crear històries.

Si el personatge està amagat (vol dir que no apareix), el podem fer aparèixer amb la instrucció "Mostra" — si el personatge ja apareix (ja hi és a l'escena), i fem un "mostra" no canviarà res.

Amb "Amaga" es fa el contrari. Si el personatge apareix i fem un "amaga" llavors el personatge desapareixerà. Si ja no hi és (perquè està amagat) i fem un "amaga" no passarà res.

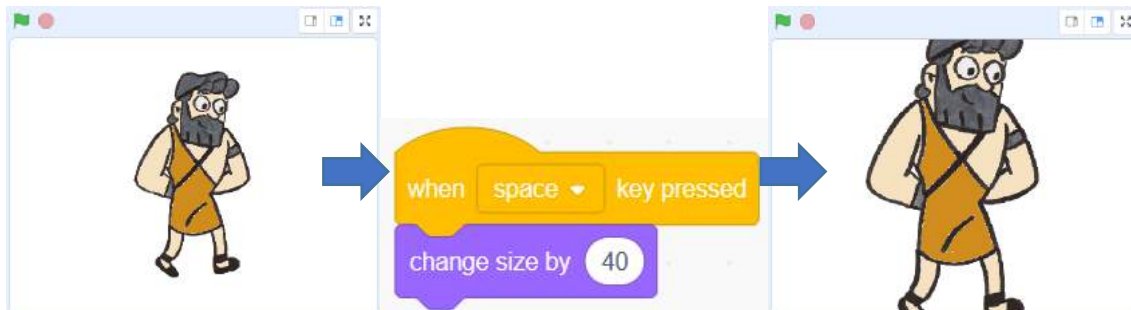
Canviar la mida dels personatges

La mida és un valor que tenen tots els personatges. Per defecte és 100 % (el personatge a la seva mida normal) però hi ha instruccions per canviar la mida dels personatges.

El bloc "augmenta X la mida" (en anglès *Change Size by X*) es troba al menú lila. El bloc incrementa la mida en el % especificat. Si posem un valor positiu a X el personatge es farà més gran, mentre que si posem un valor X negatiu, el personatge es farà més petit.

També hi ha el bloc "Fixa la mida a X" (en anglès *Set Size to X*), que el que fa es mostrar el personatge a una mida determinada.

En el següent exemple, l'Ulisses té una mida de 80, i utilitzant la instrucció "augmenta 40 la mida" veiem com la mida del personatge creix en 40 punts, fent que la mida final del personatge sigui 120.



Especificar les característiques dels personatges

Fins aquí hem vist com moure un personatge, com fer-lo aparèixer i desaparèixer, i com canviar-li la mida. Tot això ho podem fer amb instruccions (blocs) que posem uns enganxats amb els altres a la part de codi i ens permeten animar els personatges de la nostra història.

També podem especificar la mida, la posició, en quina direcció apunta, i si és visible o no en el panell que hi ha sota l'escenari. Normalment utilitzarem aquest panell per inicialitzar els paràmetres del personatge just quan el creem. Però aquestes característiques (posició, mida, etc.) poden canviar a mesura que transcorre la història i per fer-ho ho farem amb els blocs que hem explicat. Per exemple, ens pot interessar canviar la mida del personatge, si l'escena volem que l'Ulisses s'allunyi o s'apropi, i aquest efecte el podem aconseguir canviant la mida.



Crear un diàleg entre dos personatges

Per crear un diàleg entre dos personatges, hem hagut de crear els dos personatges, i han d'estar visibles tots dos (mostra) i situats en les posicions adequades.

Cadascun dels personatges ha de ser programat, perquè la seqüència de frases que s'intercanviïn tingui el sentit correcte del que volem que es diguin.

Normalment per programar un diàleg, proposem la següent estructura:

- Situar els personatges cadascun en la posició que li correspon ("Vés a X, Y", en anglès *go to*).

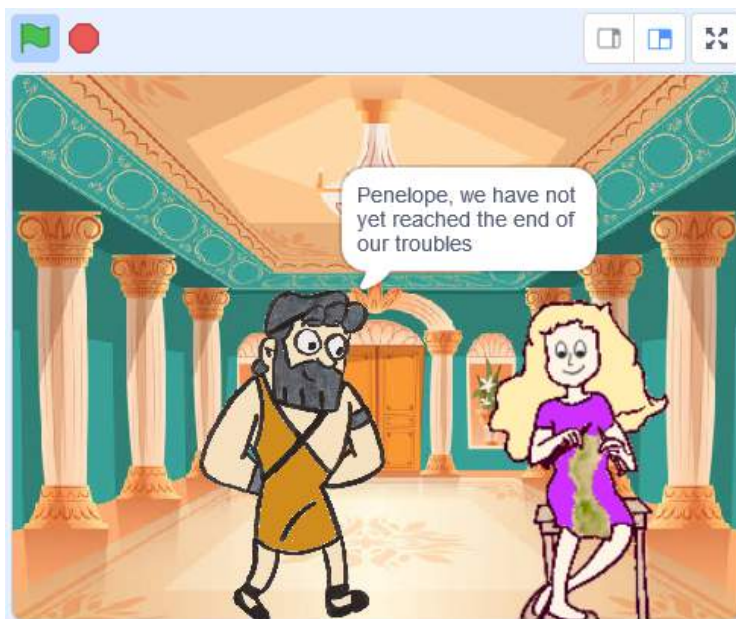
- Fer-lo aparèixer (“mostra”, en anglès *show*).
- Fer-lo parlar i esperar, simulant una conversa en la que quan un parla, l’altre escolta, i no parlen tots dos de cop (això ho farem amb “digues” i “espera”, en anglès *say* i *wait*).

Sincronitzar un diàleg

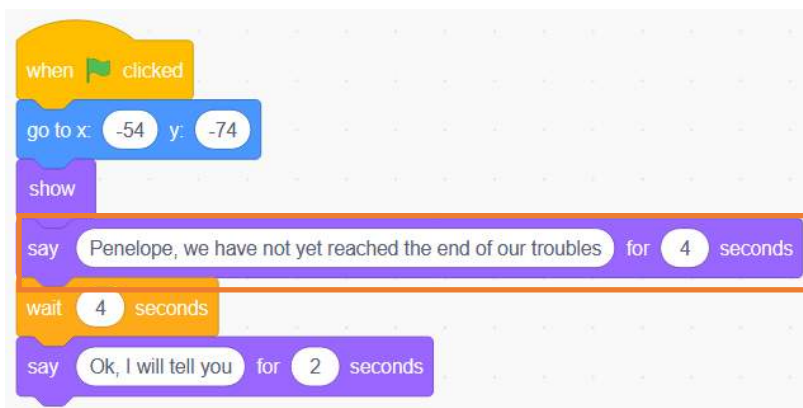
Tots els personatges que participin en el diàleg actuaran al mateix temps (els seus programes estaran funcionant en paral·lel). Per fer-los funcionar en paral·lel tots els personatges necessiten d’un bloc de començament, un bloc que indica quan es produeix un esdeveniment per començar. Aquests blocs es troben al menú esdeveniments (menú groc), i per exemple un bloc molt utilitzat és la bandera verda, que indica, que quan es premi la bandera verda comencin un seguit d’instruccions.

Per tenir el diàleg correctament sincronitzat i programar de manera que les frases no es sobreposin les unes a les altres, necessitarem utilitzar la instrucció "espera". Si tenim dos personatges, i programem que un comenci amb la instrucció "Digues 'Hola' durant 3 segons", haurem de programar l’altre personatge perquè al començar, la primera instrucció que es trobi sigui "espera 3 segons". I així anar fent. El bloc "digues" es troba al menú lila “aspecte”, mentre que el bloc "espera" es troba al menú taronja “control”.

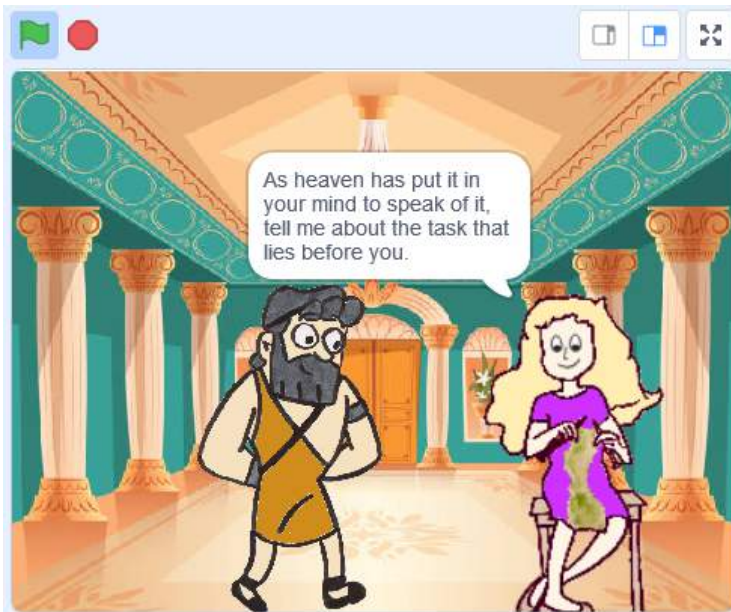
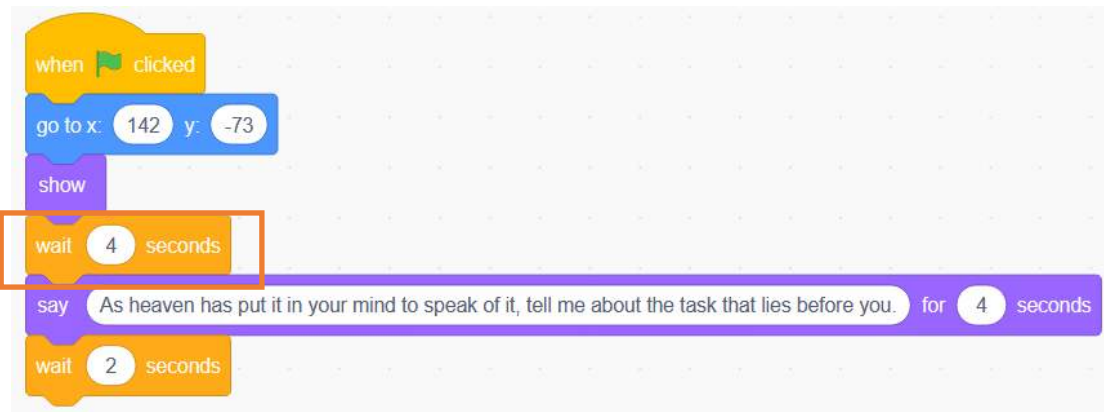
En el següent exemple es mostra un petit diàleg entre l’Ulisses i la Penélope i com es programa.



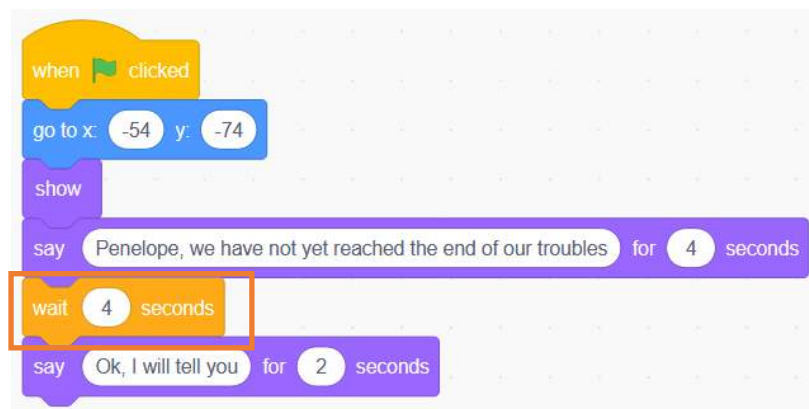
Ulisses:



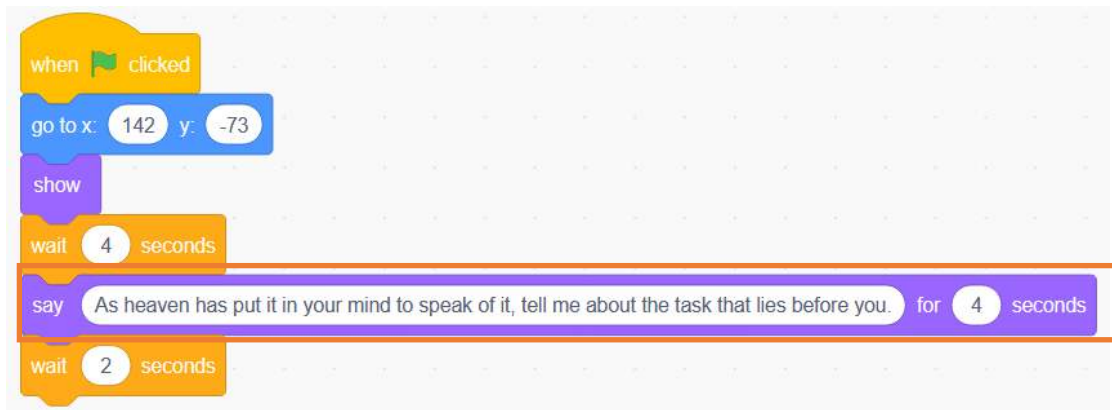
Penélope:



Ulisses:



Penélope:



Afegir sons i veus amb l'extensió "text to speech"

Scratch té una extensió per poder fer parlar (amb sons) els personatges. L'extensió "De text a parla" (en anglès *Text to Speech*) no té l'idioma català però sí l'anglès, el castellà i molts altres. Quan afegeixes aquesta extensió apareixen tres instruccions interessants ("parla", "fixa la veu a", i "fixa l'idioma a" que en anglès són "*Speak*", "*Set voice to*", i "*Set language to*") i el que permet és que automàticament es reproduïx parlant el que s'escriu en el text. Aquest servei l'ha proporcionat *Amazon Web Services*.

Per incorporar aquestes instruccions el primer que cal fer és prémer el botó "Afegeix una extensió" (botó blau que està situat a baix de tot a l'esquerra). Després cal seleccionar l'extensió "De text a parla". Un cop fet això, ja es pot veure que l'Scratch ha incorporat les 3 noves instruccions.

Hi ha 5 veus possibles per escollir amb la instrucció "fixa la veu a":

Contralt: veu femenina estàndard.

Tenor: veu masculina estàndard.

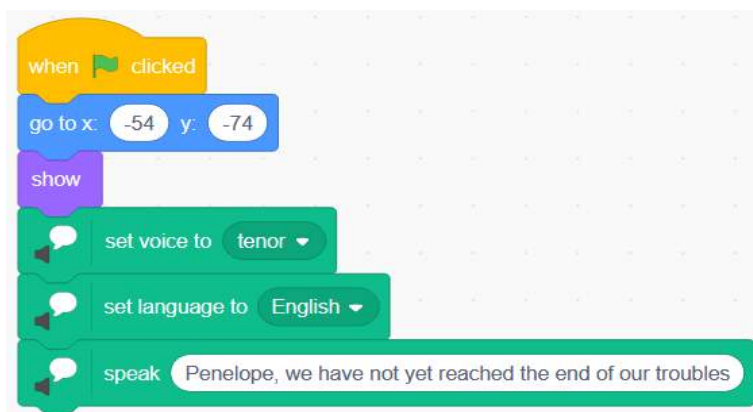
Veu divertida: veu femenina aguda.

Gegant: veu masculina profunda.

gatet: només diu "miau".

Idiomes que disposa: Àrab, Xinès (Mandarin), Danès, Holandès, Francès, Alemany, Hindi, Islandès, Italià, Japonès, Coreà, Noruec, Polonès, Portuguès, Romanès, Rus, Espanyol (Europeu i Llatinoamericà), Suec, Turc i Gal·lès.

En el següent exemple, l'Ulisses diu a la Penélope el mateix que li ha dit en l'anterior exemple, però aquest cop ho diu parlant.

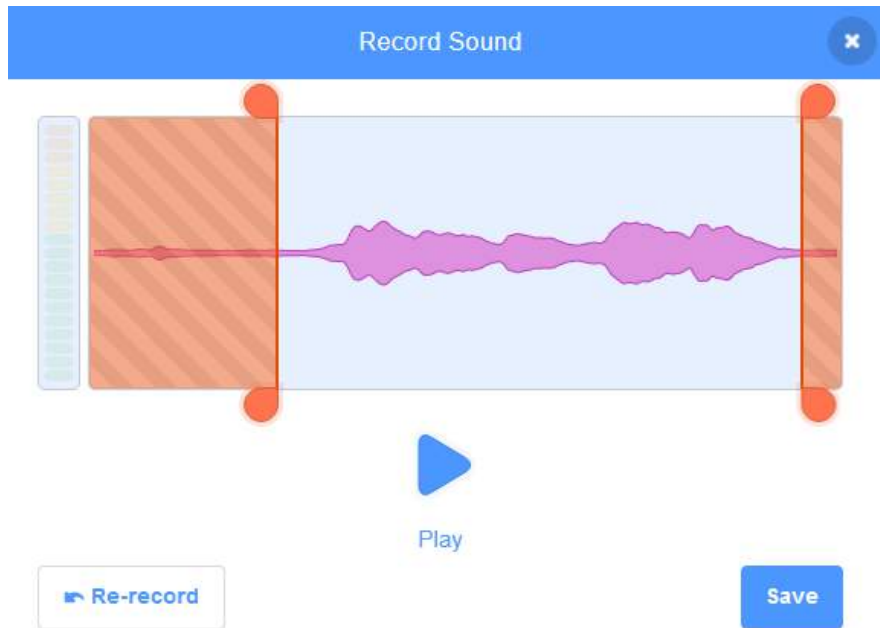


Gravar i reproduir les pròpies veus

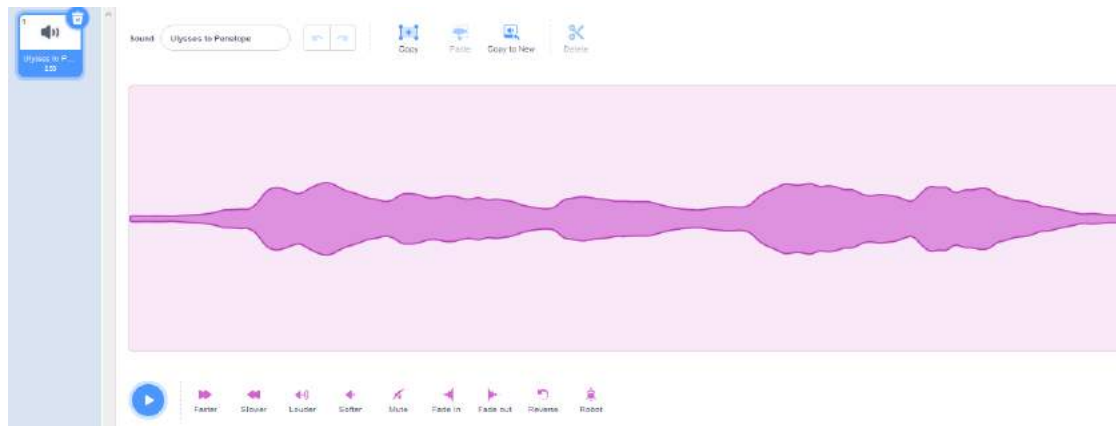
L'editor de sons de l'Scratch permet editar, remixar i gravar sons. Podem importar i exportar sons i música i editar-les. També disposa d'una galeria amb una bona col·lecció de sons pre-definits.

Per fer-ho, podeu anar a la pestanya "Sons" (al costat de Codi i Vestits), i llavors clicant el botó blau de baix a l'esquerra "Tria un so" (en anglès *Choose a sound / Record*), i a partir d'aquí pots utilitzar el micròfon del ordinador (Scratch et demanarà permís per utilitzar-ho) per gravar sons o les vostres pròpies veus.

Així és com apareix un so gravat a l'editor de sons de l'Scratch:



Es pot editar el so:



I finalment, el podem utilitzar en la nostra història:



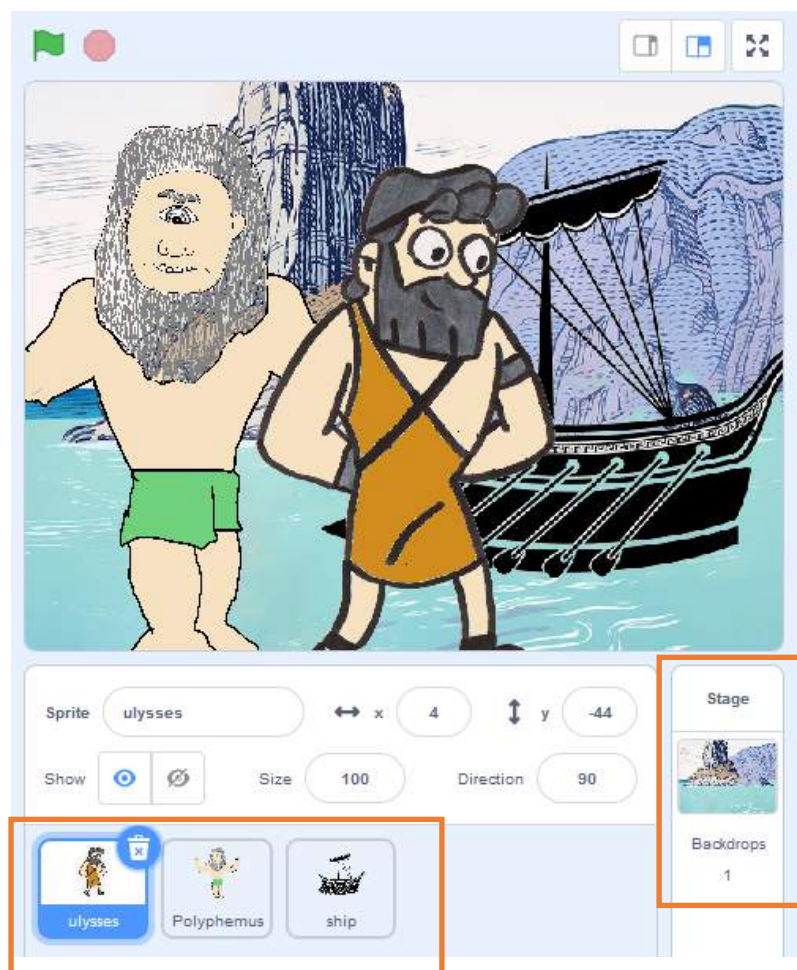
Crear una història (una seqüència d'escenes)

Amb el que aquesta guia ha explicat fins el moment, ara estem en disposició de començar a crear una història animada amb Scratch. En la següent secció veurem diferents dinàmiques que ens podran ajudar a pensar i imaginar col·laborativament una història, els personatges i els escenaris. Però això serà d'aquí a unes poques pàgines. A continuació explicarem com crear diverses escenes i com la història i els personatges poden saltar d'una a l'altra.

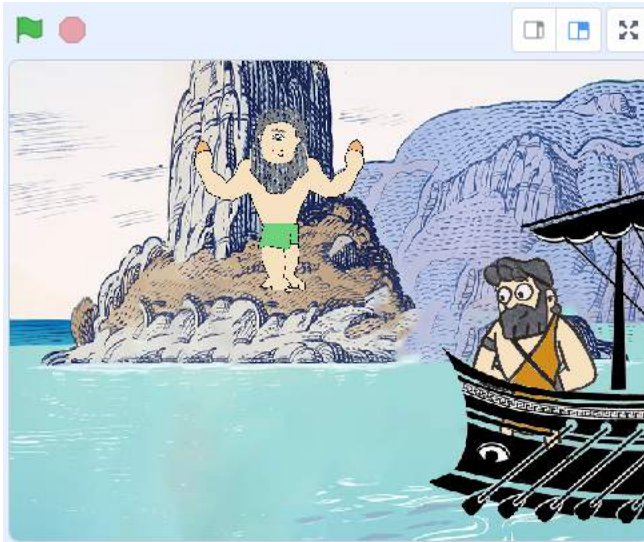
Crear una escena

Normalment, en una escena hi haurà uns personatges que apareixeran en una posició inicial, i es començaran a moure i parlar els uns amb els altres, fins que arribaran a unes posicions finals i després desapareixeran. En aquest punt ja sabem com fer totes aquestes accions. Anem a mostrar amb un exemple com construir una escena.

Comencem afegint tots els personatges i fons que hi haurà en aquesta escena exemple. En aquest cas, afegim tres personatges, l'Ulisses, en Polifem i un vaixell (en anglès Ulysses, Polyphemus i Ship) i un fons, la illa.



Els col·loquem en les seves posicions inicials, triem la mida i els fem aparèixer:



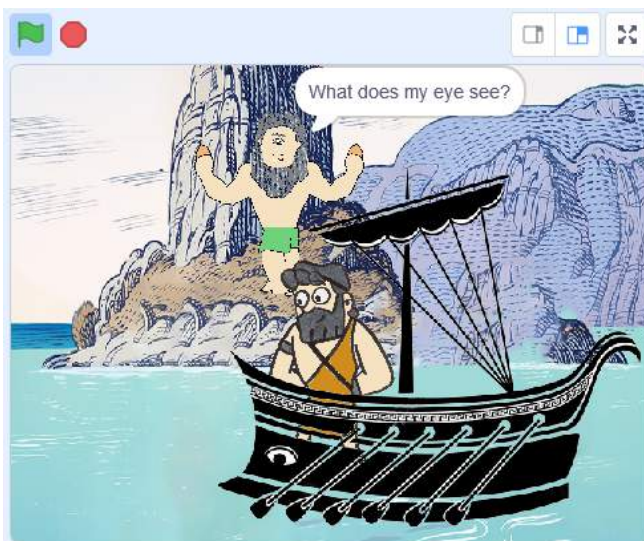
Ulysses

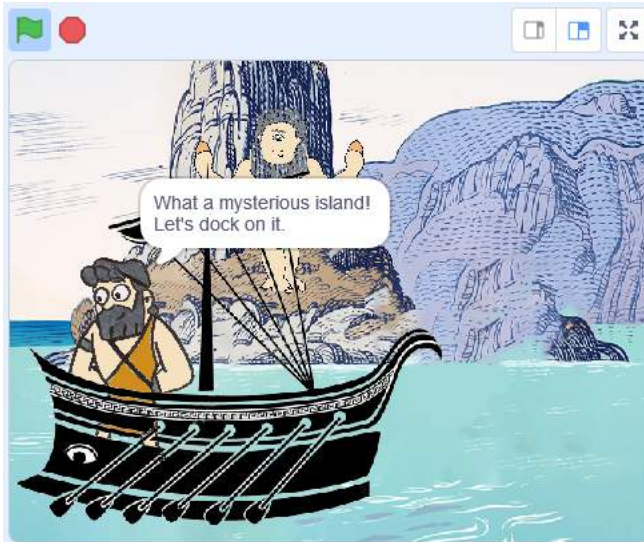
Polyphemus

Ship

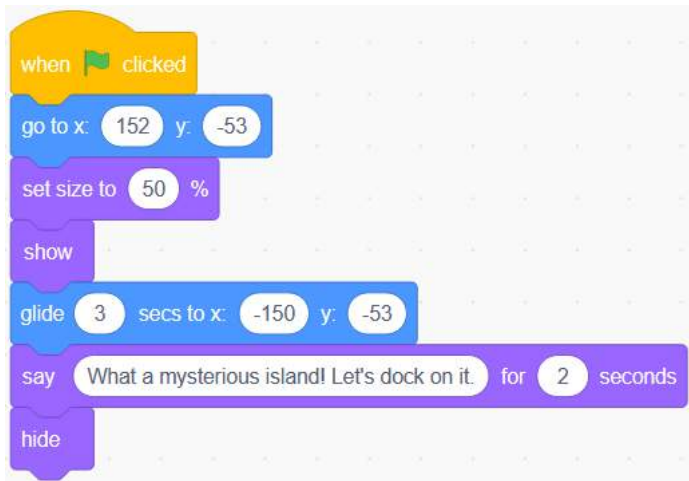
Fixeu-vos que per fer veure que l'Ulisses està a dins el vaixell hem utilitzat la instrucció "vés a la capa" (en anglès *go to front layer*) per enviar el vaixell a la primera capa de manera que l'Ulisses queda darrera.

Llavors, els podem moure, parlar i totes les accions que vulguem que passin en aquesta escena:

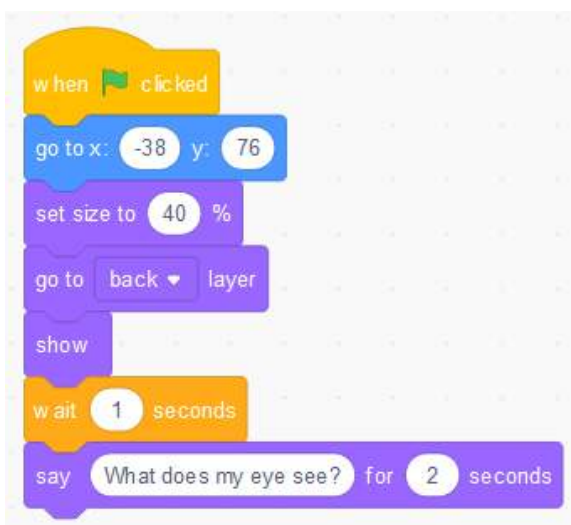




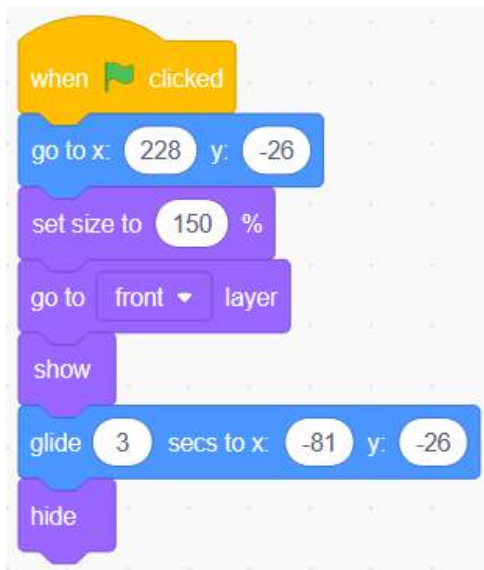
Ulisses:



Polifem:



Vaixell:



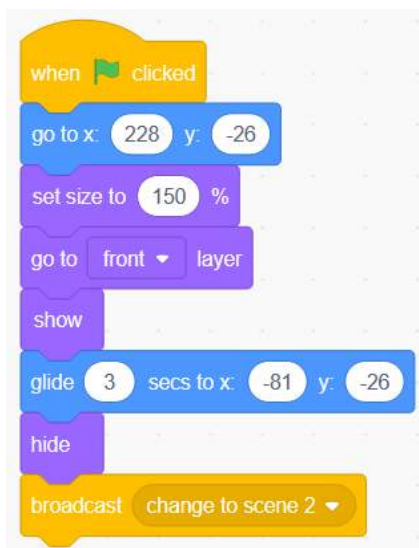
Passar d'una escena a una altra

Per canviar a la següent escena cal sincronitzar totes les accions dels personatges correctament. Hi ha diverses maneres de fer-ho, i aquestes dues són molt comuns:

- **Sincronitzar per temps:** la mateixa cosa que hem fet per sincronitzar els diàlegs. Cada personatge ha de controlar el temps que passa en una escena i saber exactament quan ha de canviar d'escena (que segurament voldrà dir desaparèixer i/o aparèixer en un altre lloc).
- **Sincronitzar per missatges:** els personatges es poden enviar missatges els uns als altres. Per tant, pot haver-hi un "líder" o personatge principal que envia un missatge cada vegada que cal canviar d'escena.

Explicarem aquest segon mètode seguint un exemple.

En aquest exemple l'Ulisses és el líder, i al final del seu programa utilitzarem la instrucció "envia a tots msg" (en anglès *broadcast*) que trobarem al menú d'esdeveniments (menú groc) i que envia un missatge a tots els personatges i també al escenari. En aquest exemple el missatge és "change to scene 2".



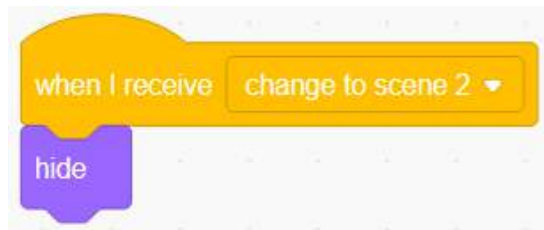
Ara, tots els personatges i l'escenari poden utilitzar el bloc "Quan rebi (change to scene 2)", en anglès "when I receive (change to scene 2)" per controlar què passa en la nova escena. Aquests són els programes que escriurem als 3 personatges i a l'escenari:



Ulysses



Polyphemus

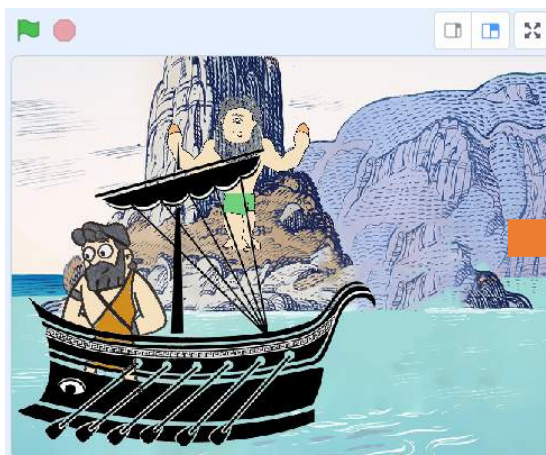


Ship

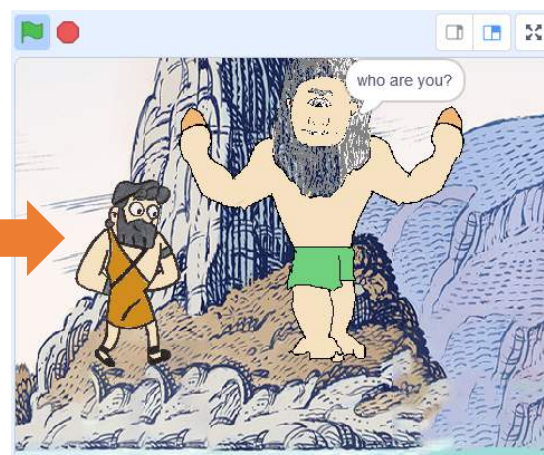


Backdrop

Com es pot veure, quan comencem una nova escena es decideix que cada personatge sigui visible o no (continui visible o desaparegui), quina és la posició inicial en la nova escena, la mida que té, i a partir d'aquí programar si s'ha de moure o parlar. També hem girat l'Ulisses 180° de manera que miri a en Polifem. Fixeu-vos que la única cosa que fa el vaixell és desaparèixer, ja que no el necessitem per la nova escena.



Escena 1

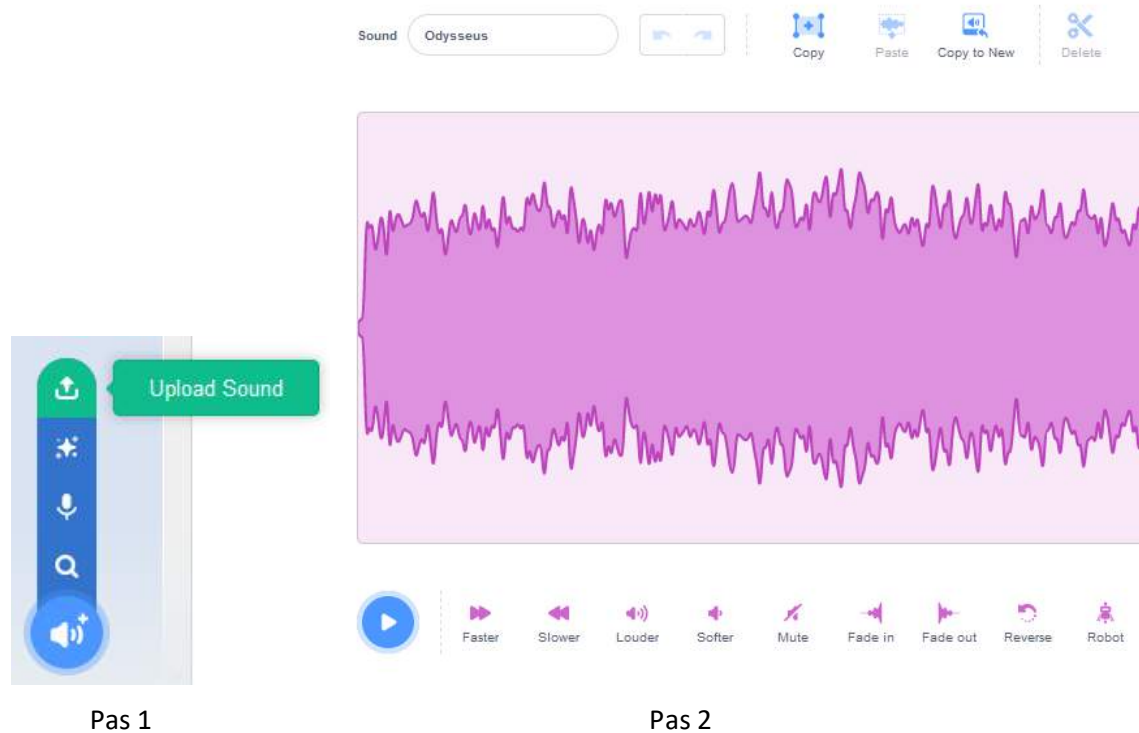


Escena 2

Afegir música de fons i efectes sonors

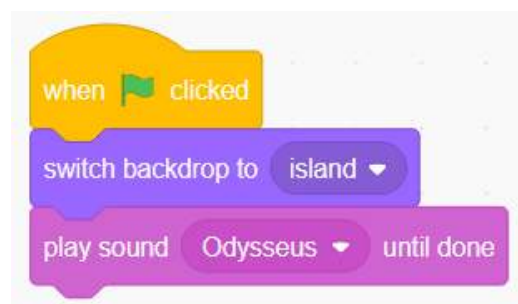
En Scratch podem utilitzar la galeria de sons, i també podem crear sons i música amb l'extensió "Música", o podem importar fitxers de música amb l'extensió (mp3).

Aquí sota es mostra el resultat d'importar una cançó per utilitzar-se com a música de fons de la nostra història.



Pas 1

Pas 2



Pas 3

En aquest exemple utilitzem la instrucció "toca el so X fins que acabi" (en anglès *play sound*) del menú de sons (menú rosa) per reproduir la música.

Possibles problemes

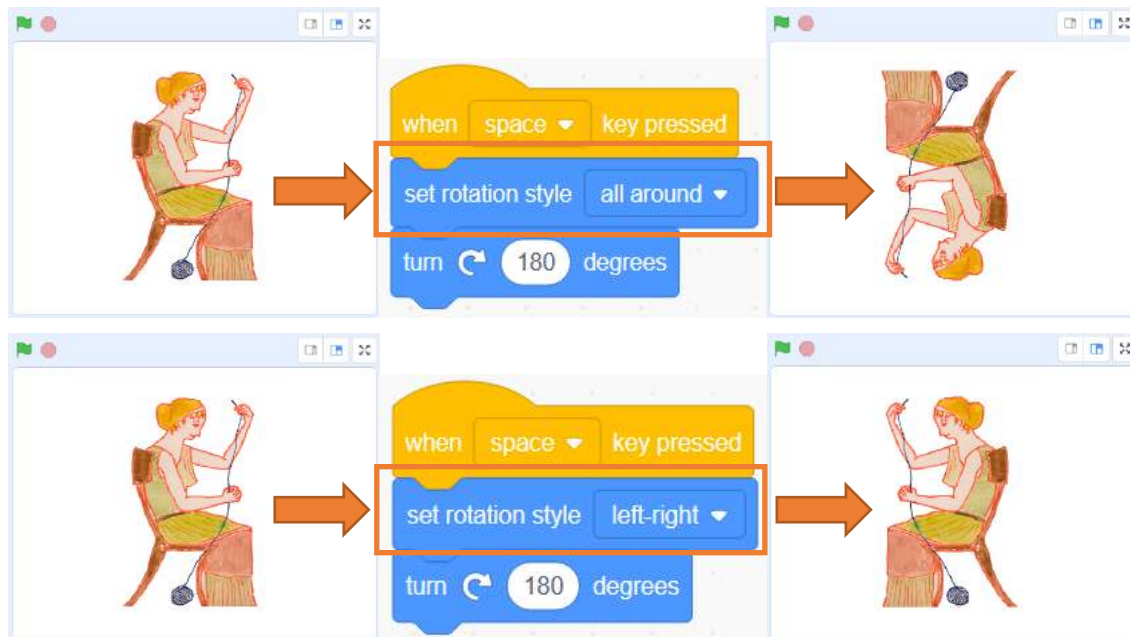
Hi ha alguns dubtes i qüestions típiques que sovint apareixen quan es comencen els primers passos per crear històries animades amb Scratch. En aquesta secció, intentem contestar-ne algunes.

Estil de rotació

Podria ser que ens volguéssim que el personatge quan gira cap a un costat o altra, mirés cap aquest costat. Si utilitzem la instrucció "gira" (en anglès *turn*) podria ser que el personatge quedés de cap per avall, i podria ser que no fos això el que volem.

Podem canviar aquest efecte amb el bloc "fixa el tipus de rotació" (en anglès *Set Rotation Style*) que està al menú de moviment (blau).

En el següent exemple es mostra la diferència entre girar utilitzant el mode "esquerra-dreta" (en anglès *left-right*) o bé el mode "al voltant" (en anglès *all-around*).



On és el personatge?

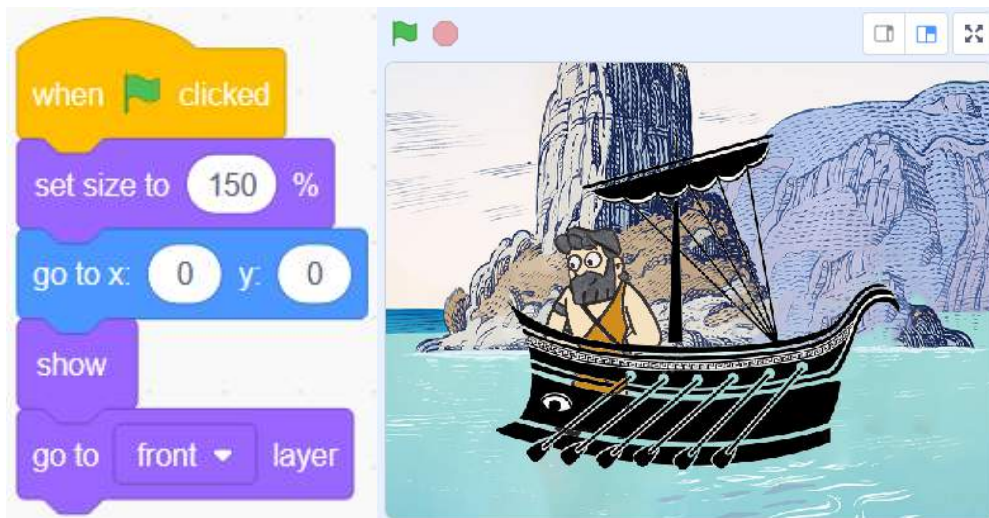
A vegades fent proves amb la història, veiem que tot funciona correctament la primera vegada que es prem la bandera verda, però quan volem tornar-hi des del començament, els personatges no apareixen. Això passa perquè la història acaba i deixa els personatges allà on han acabat, i pot ser han acabat amagats (amb el bloc "amaga't"). Per arreglar-ho, cal posar un mostrar al començament de la història perquè cada vegada que comenci el personatge aparegui a l'escena (amb el bloc "mostra't"). També pot passar que amb les peces de moviment el personatge hagi sortit de l'escena. Per fer-lo tornar es pot utilitzar a l'inici el bloc "vés a X Y" i així el situem de nou a la posició inicial. De fet, totes aquestes recomanacions són útils per començar la història i per començar cadascuna de les escenes de la història. Cal sempre posicionar els personatges i mostrar-los.

Capès (en anglès layers)

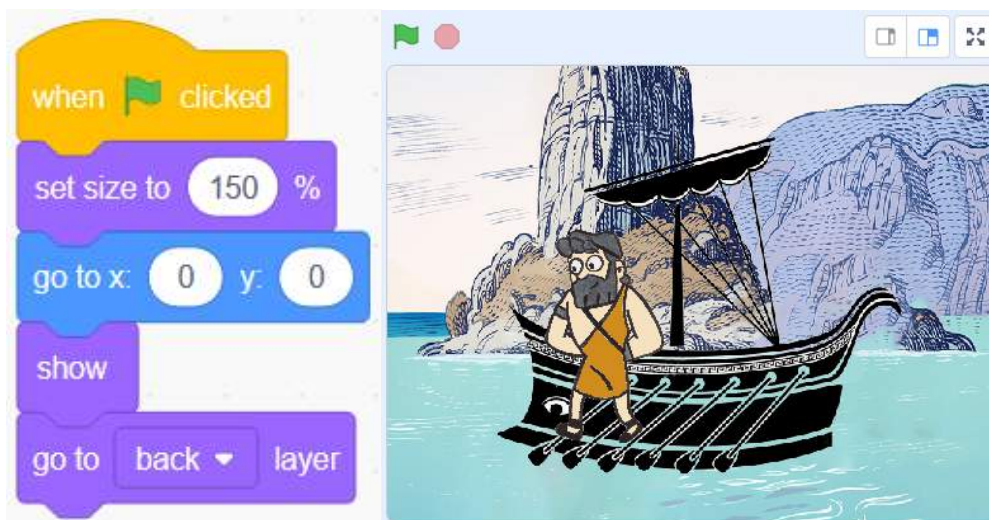
A l'Scratch, quan hi ha molts personatges que ocupen les mateixes posicions, potser que uns tapin els altres i per organitzar això es fa amb les capes. Així, quan es creuen sempre n'hi ha un que està a davant de l'altre.

A vegades en les històries necessitem que un personatge estigui davant dels altres. Per fer això podem utilitzar la instrucció "vés a la capa darrera/front" (en anglès *Go to (back/front) layer*).

En el següent exemple es mostra l'exemple de tenir el vaixell a la capa de davant o a la de darrera. En el projecte interessa que el vaixell estigui davant (front), ja que així sembla que l'Ulisses és a dins.



A l'exemple de dalt es mostra el resultat de tenir el vaixell al davant (*front*).



I en aquest altre exemple, el resultat de si tenim el vaixell a la capa de darrera (*back*).

Crear una història col·laborativa

Com ho podem fer per decidir el tema de la història de manera col·laborativa?

En el procés de crear una història és important que la mestra dediqui un temps a cadascuna de les fases: planificar, compondre i revisar.

Storytelling: creative process



En la fase de planificació (*planning*), es generen idees, es seleccionen i organitzen per tal de que neixi una història. En la fase de composició (*composition*) es parteix de l'esbós fet en la etapa de planificació i es converteix en una forma retòrica o digital utilitzant l'escriptura lineal i/o la programació. La fase de revisió és la darrera i consisteix en revisar la creació per assegurar-nos que el producte final reflecteixi la idea inicial i que els engranatges narratius funcionen (no hi ha problemes de versemblança, personatges no desenvolupats, etc.).

En aquesta secció ens centrem en la part de planificació: l'etapa on la creativitat té un paper important, la invenció de la història. Aquesta fase no es pot reduir ni ometre: necessitem proveir de temps i recursos perquè les idees apareguin i prengui forma, de manera que els estudiants puguin afrontar els reptes de les següents etapes de la narració digital. En la planificació les mestres han de preparar recursos i estratègies pels estudiants per tal que les idees flueixin. I aquestes estratègies han de ser diverses al llarg del curs i en cada activitat que es fa. A continuació, alguns suggeriments:

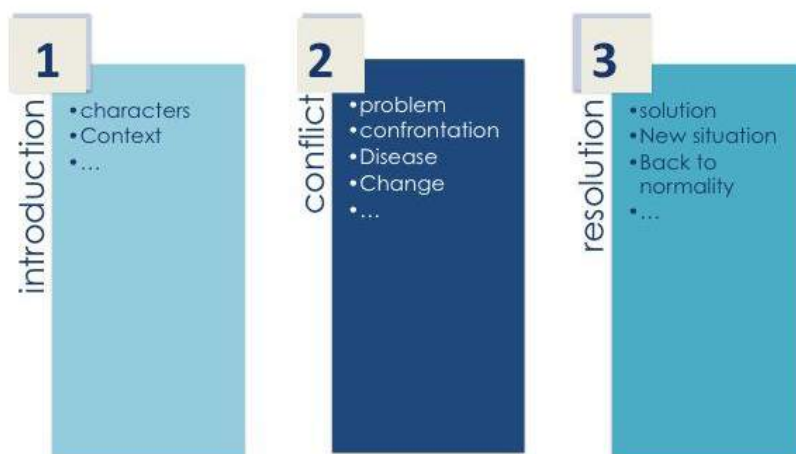
- 1. Documentar-se:** Una història intensa es pot inspirar en la realitat. A vegades només cal llegir el diari o veure les notícies per trobar grans trames. Per exemple, la secció de successos pot servir per construir relats curts en els que l'atzar o la mala sort tenen molta importància; els llibres d'història poden ser la base d'una narració informativa; les entrevistes en profunditat poden ajudar-nos a construir biografies breus;...
- 2. Documentar-se per reviu i empatitzar:** Hi ha notícies realment molt punyents (que haurien de colpejar-nos, i a vegades no ho fan) que poden convertir-se en una trama literària si les expliquem amb els recursos adequats diferents del periodisme, o si canviem la perspectiva. Per exemple, un titular com "Detinguts els 11 tripulants d'una embarcació arribada ahir a les costes d'Eivissa" pot convertir-se en una història o una escena si posem nom i rostre a aquestes 11 persones (o com a mínim a 3 d'elles), si pensem què és el que els

ha portat a embarcar-se, si imaginem si es coneixien o no abans de començar el seu viatge, i quin tipus de relació han establert mentre navegàvem entre les ones i la por.

3. Versionar: Refer o adaptar històries clàssiques, mites, contes de fades, des de noves perspectives, altres punts de vista...

4. Co-crear: Desenvolupar una història conjuntament, compartir idees i diferents punts de vista; fent sorgir idees a través de la interacció i el diàleg entre els participants, utilitzant tècniques de *brainstorming* (pluja d'idees).

L'objectiu del mestre ha de ser assegurar que els estudiants són capaços de transformar bones idees en bones històries: per això cal ajudar-los a hibridar totes les aportacions, a cosir tots els fils. Els estudiants també han de tenir en compte que la majoria d'històries tenen una introducció, un conflicte i una resolució. Els estudiants poden decidir no seguir aquesta estructura narrativa i seguir altres opcions: fer una escena, un retrat... on pot ser que no hi hagi (ni calgui) conflicte o resolució. Però les mestres han d'assegurar-se que els estudiants siguin conscients del que trien, i no acabin construint històries incompletes o incomprensibles.



Si, per exemple, els estudiants creen un gran nombre de personatges, la mestra els ha de preguntar quin paper tindran en la història; si és necessari integrar-los en l'argument, donar-los un sentit, i si n'hi ha algun que definitivament no té sentit que aparegui en la història, la mestra pot suggerir de transformar-lo o eliminar-lo. Si algun dels conflictes que es suggereixen en la introducció queden oberts en la resolució, o no s'han tornat a mencionar, la mestra els hi ha de recordar que cal enfrontar-s'hi.

Co-creació

La co-creació a través del *brainstorming* és una opció assegurada, ja que la conversa fomenta la creativitat: una idea porta una idea nova en un procés iteratiu. Però a vegades es necessita una espurna per despertar la fantasia i la creativitat dels estudiants en nous escenaris, nous conflictes, nous personatges, per ajudar-los a ser originals i innovadors. En aquests casos, la "Gramàtica de la fantasia" (*Grammatica della fantasia*) de Gianni Rodari, pot ser molt útil. Aquest llibre, traduït a moltíssimes llengües, és avui en dia un clàssic de la didàctica de la creativitat: ofereix unes 40 tècniques explicades amb detall i amb exemples per incentivar la fantasia, de manera que nens i adolescents siguin capaços de generar noves històries rocambolesques. Rodari sovint recórrer a *l'estranyesa*, que consisteix en trencar les associacions lògiques del pensament i generar noves connexions, col·locant l'estudiant en situacions insòlites. Això s'aconsegueix creant parelles inusuals, desplaçant objectes o personatges fora del seu àmbit habitual, distorsionant elements fonamentals de la vida quotidiana, etc. A continuació alguns exemples de les tècniques de Rodari:

El binomi fantàstic: si demanem als nens de que creïn una història amb les paraules gos i gat, segurament que els dos animals es perseguiran o lluitaran i que la trama no ens sorprendrà. I si en canvi, suggerim als nens que inventin una història utilitzant les paraules gat i torradora? O gos i navalla? Els nens es veuran obligats a establir noves connexions. Rodari proposa que escollim dues paraules a l'atzar, que no es solin combinar, i que siguin el punt de partida. Això segurament provocarà arguments trencadors.

I si...? La hipòtesis fantàstica: a vegades si canviem una característica de la nostra vida quotidiana fem que tot trontolli i comencin a succeir una sèrie de coses: aquest podria ser el començament d'una gran història. I si la ciutat on vivim es tornés monocromàtica (vermella, per exemple)? I si no hi hagués més portes enlloc? Amb petits pretextos com aquests, les mestres poden ajudar a potenciar la creativitat dels nens i animar-los a explorar nous camins.

A partir d'aquí, serà molt important la interacció (*brainstorming*) entre els estudiants per tal de fer créixer i desenvolupar la història: així les primeres idees es desenvolupen, creixen, s'enriqueixen i es matisen amb les aportacions de tots.

Com crear una versió moderna d'un conte clàssic?

Una altra font de bones històries són els contes de fades i els mites clàssics: podem aprofitar els personatges poderosos i narratives, i reescriure'ls utilitzant diferents estratègies. Rodari desenvolupa diferents alternatives. A continuació, en nombrem algunes:

Substitueix un mite o personatge antic: situa'l, per exemple, al segle XXI, en la nostra societat. Podem adaptar i transformar les històries clàssiques tenint en compte la perspectiva de gènere, o reescriure'ls amb una perspectiva intercultural. Com reaccionarien els personatges femenins en l'actualitat? Quin seria el punt de vista de la història si l'expliquessin els personatges dolents, els perdedors, les bèsties?

Continua la història: fes una segona part. Que passaria després? Aprofitem els personatges forts i ben definits per imaginar noves aventures.

Canvia l'enfoc: Tria un personatge secundari i fes que es converteixi en el personatge principal. Dona veu als personatges que en la història clàssica quasi no en tenen.

Per fer aquestes transformacions, és necessari comprendre correctament els contes i els mites clàssics, saber captar l'essència bàsica per donar-los una nova forma. Per això, és necessari portar a terme una sessió de lectura dialogada, en la que els estudiants comparteixin les seves idees sobre el text seleccionat (mite o conte) i discutir i debatre sobre el text per aprofundir-hi; a partir d'aquí, les històries clàssiques es poden embolicar de diferents maneres i conservar la seva essència.

A continuació, dos exemples de com transformar alguns passatges de l'Odissea en noves històries:

> Polifem, el monstre d'un sol ull que atrapa l'Ulisses i els seus homes, i del que solament ell aconsegueix escapar, és realment terrible, encarna la por, ja que és estrany, alt, fort i cruel. Com seria un Polifem urbà en el segle XXI? Quines característiques hauria de tenir perquè sembli temible i inquietant?

> Penélope espera 20 anys a l'Ulisses sense tenir notícies seves: és una dona submissa i fidel. Aquest comportament és la millor prova del seu amor. Creieu que avui hauria estat així? Què hauria fet la Penélope en l'actualitat per mostrar el seu amor per Ulisses?

Organització. Diferents opcions de treball col·laboratiu

L'activitat de crear i treballar col·laborativament una història amb Scratch es pot dur a terme de maneres diferents. A continuació en descrivim tres de les més comunes.

Cada equip crea la seva pròpia història

Una primera possibilitat és dividir la classe en equips i proposar a cada equip de crear la seva pròpia història. Si ho fem d'aquesta manera, la col·laboració passarà dins de l'equip i no pas entre equips.

Les avantatges d'aquesta opció, és que al final tindrem moltes històries diferents, però el principal inconvenient és que no hi ha co-creació entre equips.

Parelles d'equips

En aquesta estratègia, la classe també es divideix en equips de manera que cada equip s'aparella amb un altre. La història es decideix entre els dos equips i es poden plantejar diferents opcions: partir la història en dues parts, un equip dissenya els personatges i l'altre els escenaris, un equip hi treballa durant un temps, l'altre continua la història, etc.

Per portar a terme un projecte entre dos equips en Scratch, caldrà que els estudiants explorin eines molt interessants com compartir, remixar, i utilitzar la motxilla.

Amb aquesta opció, es poden aparellar equips de diferents classes, o fins i tot, de diferents escoles, ciutats i països.

Cada equip de la classe construeix una escena de la història

Aquesta opció és molt interessant. La classe es divideix en equips i entre tots es decideix una història. Llavors aquesta història es divideix en parts, de manera que cada equip s'encarrega de construir una escena. D'aquesta manera hi haurà col·laboració dins el mateix equip i co-creació entre equips.

Al igual que en la opció de les parelles, caldrà que els equips comparteixin i remixing projectes i utilitzin la motxilla per compartir.

A l'hora de mostrar la història final, hi ha diferents opcions. Una de molt divertida i espectacular consisteix en alinear un seguit d'ordinadors (pantalla al costat de pantalla) de manera que cada escena passi en un ordinador, i sincronitzar les escenes (una escena comença quan l'anterior acaba) i així tota la classe podrà veure i compartir la història amb Scratch. Si han co-creat els fons dels escenaris, i els personatges estan ben sincronitzats, podrà semblar que els personatges salten d'una pantalla a l'altra, i la història transcórrer d'esquerra a dreta.

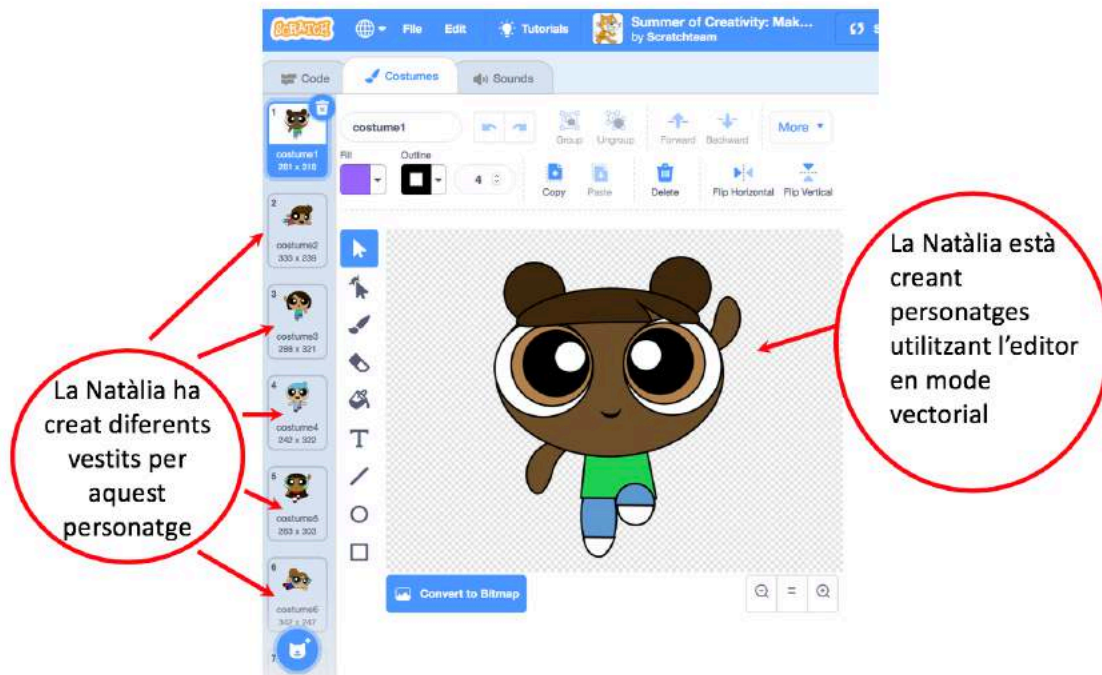
Eines d'Scratch que s'utilitzen per col·laborar: Compartir, Remixar i la motxilla

A continuació intentarem explicar alguna de les diferents maneres que existeixen perquè dues persones (o més) puguin compartir i treballar col·laborativament en la co-creació d'un projecte en Scratch. Una de les coses que creiem que són boniques (i poderoses) d'aprendre és a treballar en equip. Però treballar en equip no significa que hi ha un nen que té el control del teclat i els altres dos nens "només miren". El treball en equip requereix planificar i organitzar tasques, de manera que cada persona de l'equip tingui una tasca. Des de crear personatges, escenes, retocar i revisar el que ha fet un o altra, construint la història pas a pas i iterativament, compartint i mostrant el que ha fet un a l'altra, i reflexionar, criticar i millorar plegats. Però per fer això, és important disposar d'eines, amb les que per exemple, dues nenes puguin treballar conjuntament en la mateixa història, en el mateix projecte. Scratch disposa de diferents eines i estratègies. Per exemple, podrien compartir el mateix usuari i contrasenya, de manera que des de dos ordinadors diferents podran accedir al mateix projecte. La única cosa que cal vigilar és que no treballin en el mateix projecte al mateix temps (si això passa, només es guardarà el projecte del darrer usuari que premi el botó "salvar"). Podem salvar el projecte en un llaç de memòria, copiar-lo a diferents ordinadors, enviar-lo per correu electrònic, o...

El mètode de la "motxilla"

Imaginem que som dues o tres persones que estem treballant en el mateix projecte, i cadascuna de nosaltres des de casa seva (com si fos temps de confinament ;-)). En aquest cas, la Natàlia i la Mariona són del mateix equip i treballen plegades en el projecte relacionat amb l'Odissea. Una de les tasques que ha de fer cadascuna d'elles és dibuixar un personatge. A continuació us relatem com la Mariona pot incorporar en el seu projecte, el personatge dibuixat per la Natàlia.

Per exemple imaginem que la NATÀLIA des del seu compte d'Scratch (utilitzo aquest compte per aquest tutorial: @scratchteam) està treballant en un projecte creant un personatge que té diferents vestits.

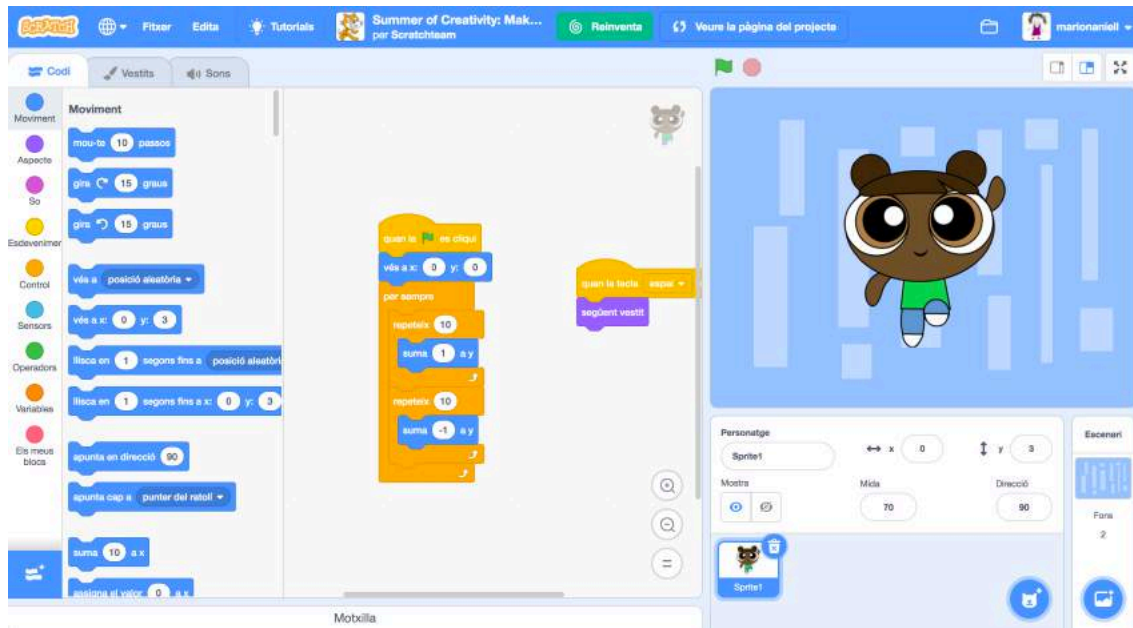


Podeu veure aquest projecte aquí: <https://scratch.mit.edu/projects/323395688/editor/>

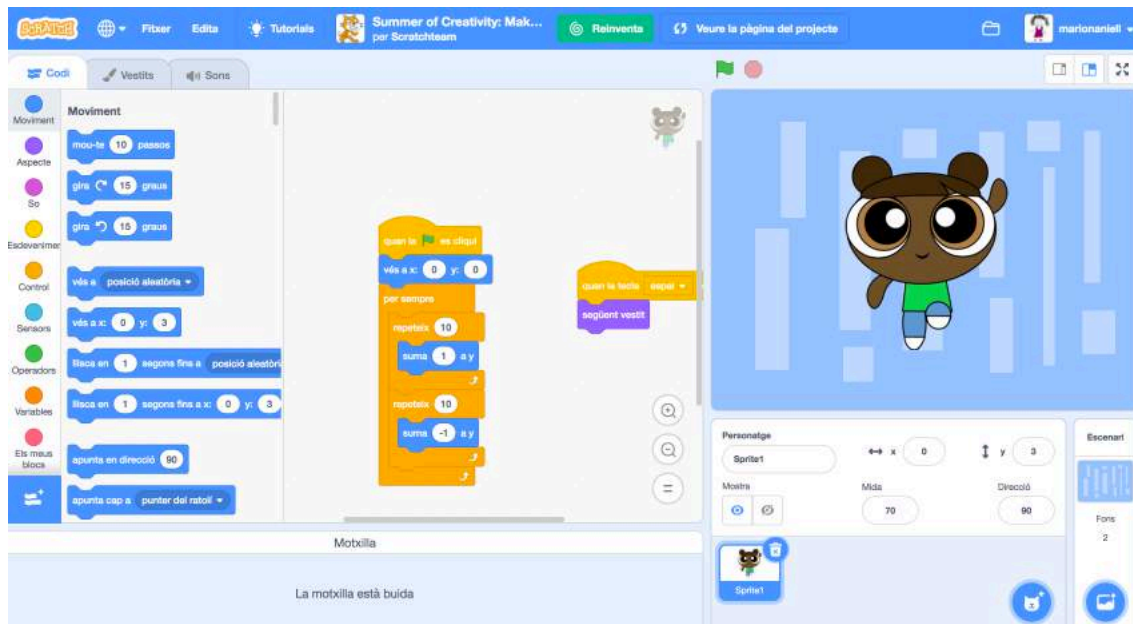
La MARIONA des del seu compte d'Scratch @marionaniell pot visitar el projecte de la NATÀLIA, i pot "copiar" el que li agradi pels seus projectes (de fet, podeu visitar i copiar qualsevol personatge de qualsevol projecte). Per portar-ho als seus projectes la MARIONA pot utilitzar la seva motxilla. El que pot fer és arrastrar el personatge que li agrada a la seva motxilla. On és la seva motxilla? La motxilla apareix quan posem el ratolí a la part de baix de la finestra, i hi fem un clic.

ATENCIÓ la motxilla només apareix quan ens hem identificat. Scratch també permet crear projectes sense haver iniciat sessió, però llavors NO tens motxilla. La motxilla és una utilitat que té cada usuari i es pot emplenar i buidar segons les nostres necessitats. A continuació, un exemple gràfic: on és la motxilla de l'usuari que ha iniciat sessió com a @marionaniell?

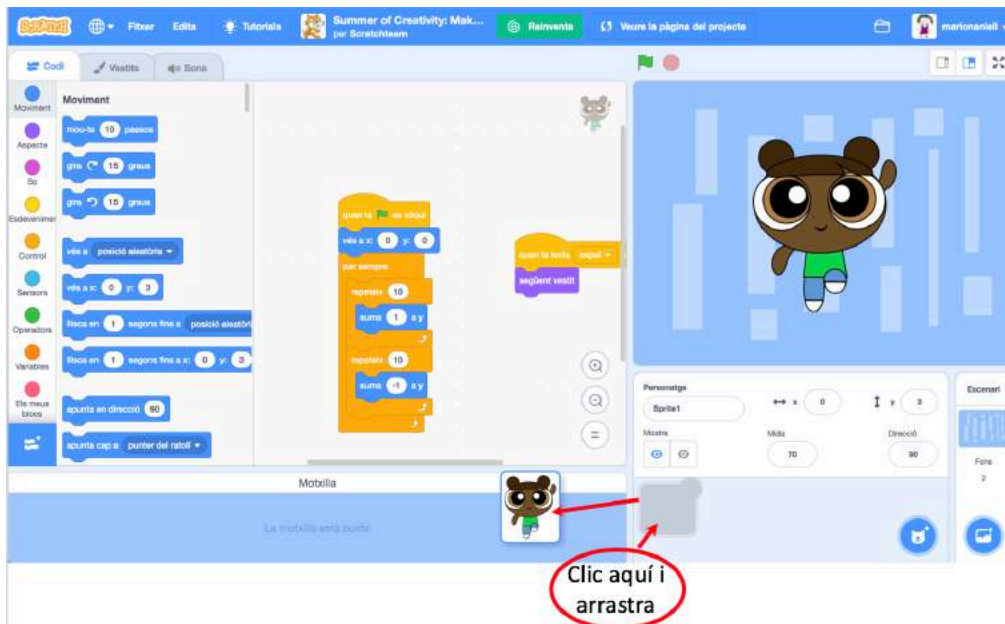
Si us fixeu a la part inferior de la finestra es veu la motxilla:



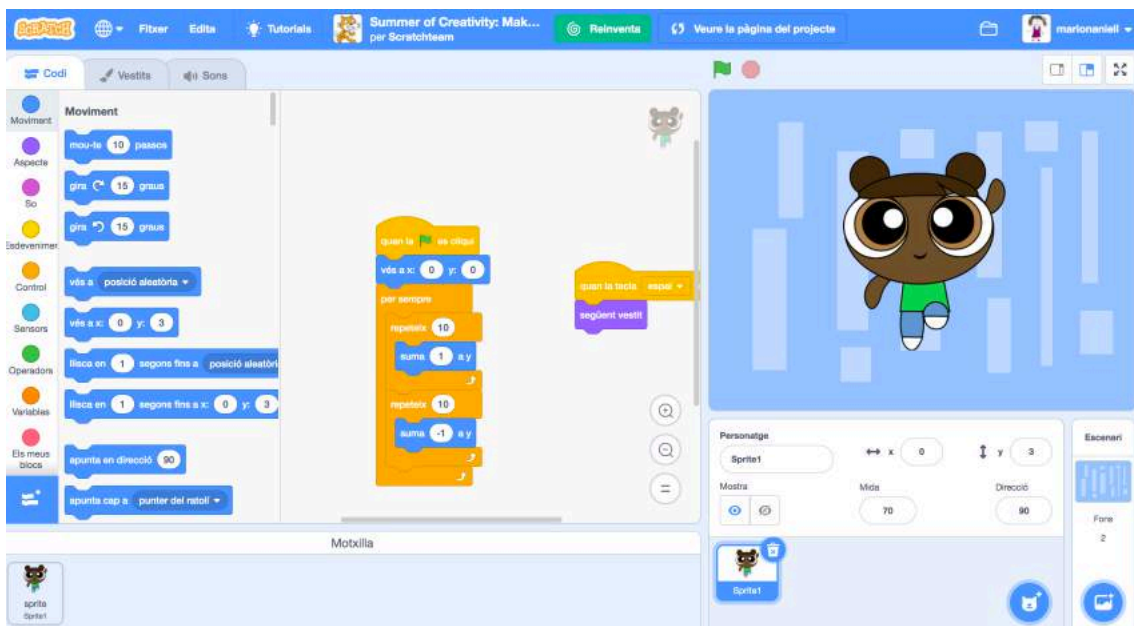
i si cliquem a sobre la motxilla, passa això:



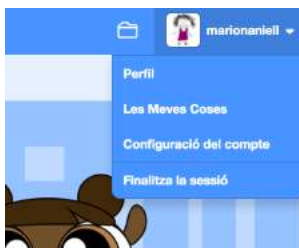
Apareix la motxilla i ens diu que no hi tenim res, que està buida. Ara el que podem fer és arrastrar el personatge que ens interessi a la nostra motxilla. Això és el que fa la Mariona:



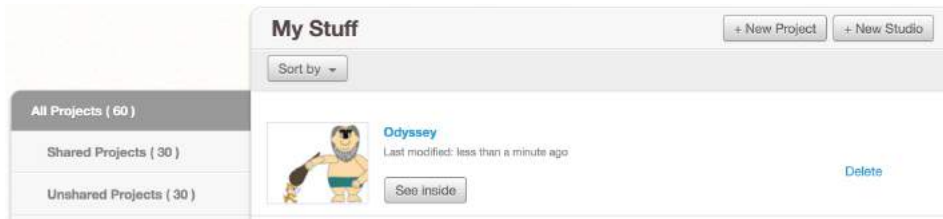
i fixem-nos que al final li queda el personatge que ha arrastrat a dins la seva motxilla:



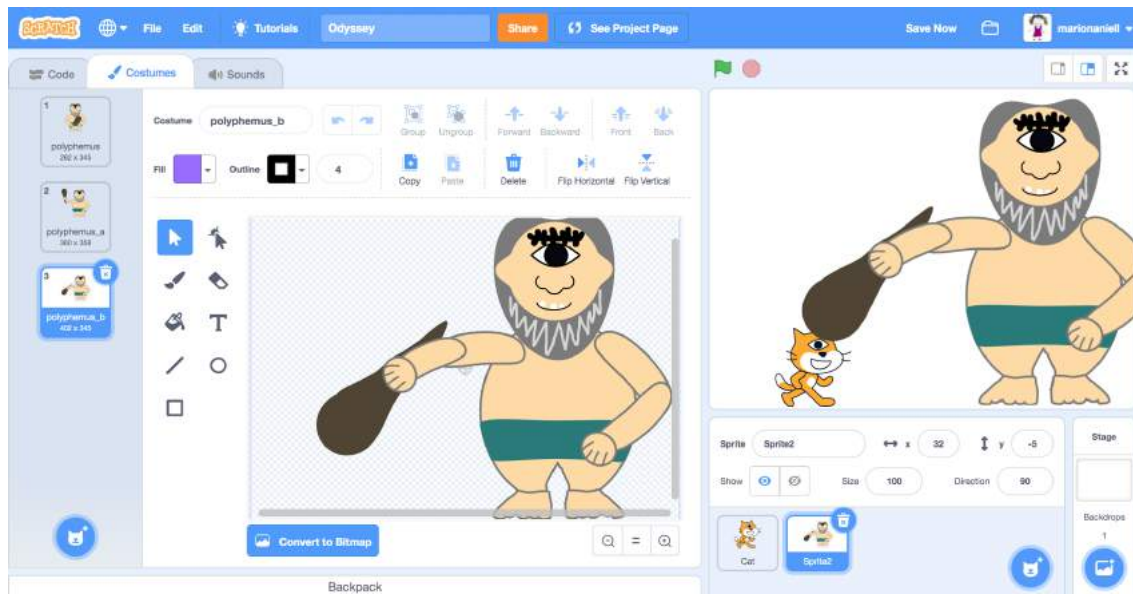
Ara el que pot fer la MARIONA és anar al seu projecte. Com ho fa? Clica a @marionaniell



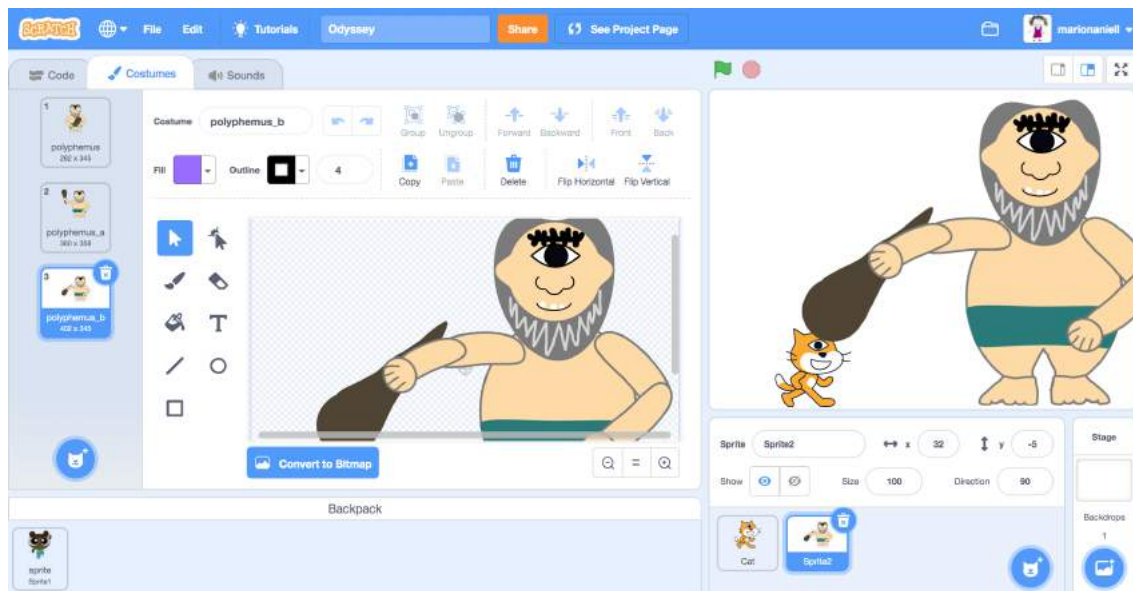
i després a "Les meves coses" i apareix:



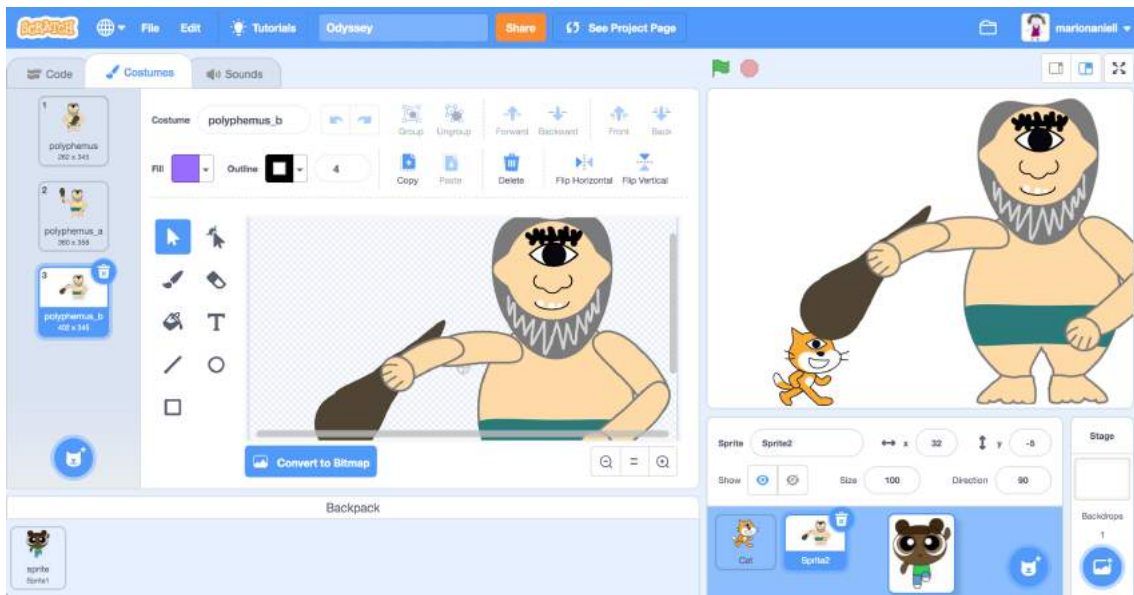
Clica en el projecte “Com està fet” (en anglès *See inside*) per treballar en el projecte de l’Odissea



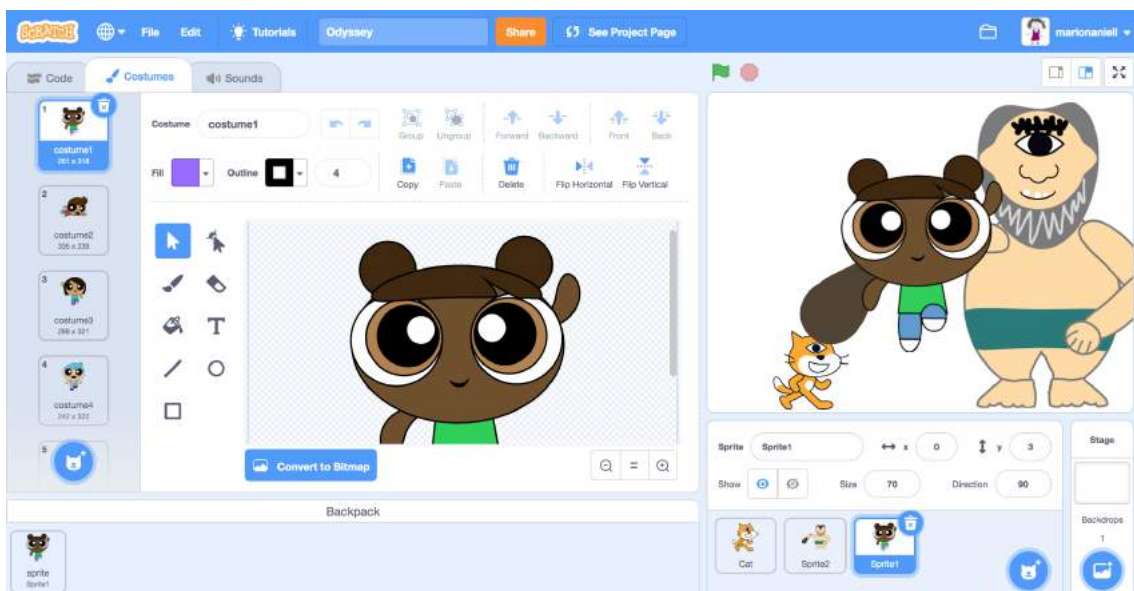
Si ara cliquem a la motxilla (a la part inferior de la finestra on posa “Motxilla”, *backpack* en anglès):



Apareix el que hi ha dins la motxilla, i puc arrastrear-ho a la part dels meus personatges:



El deixo anar i ja el tinc incorporat en el meu projecte:



i si clico a la pestanya “Vestits” (en anglès *Costumes*) puc veure tots els vestits que ha creat la NATALIA, i si clico a codi veuré el codi que ha creat la NATALIA per aquests personatges. Però ara aquest ja és un personatge que pot aparèixer i desaparèixer de la nostra animació.

Veure les peces  i  del menú lila “Aspecte”.

Remixar

A continuació, descriurem com dos equips (cadascú amb diferents usuaris d'Scratch) poden co-crear una història, treballant iterativament i sincronitzadament (ara un, ara l'altre), i a través de remixar projectes i compartir-los en un estudi.

Per desplegar l'exemple, imaginem que hi ha dos equips aparellat, que són de dues classes diferents (l'Eduard és de la classe A i la Mariona és de la classe B). L'equip A treballa amb l'Scratch amb el compte de **@eduardm**, mentre que l'equip B treballa amb **@marionaniell**.

Imaginem que els dos equips ja s'han posat d'acord amb el guió i l'argument de la història i que ja s'han repartit les tasques a realitzar. L'equip A dissenyarà el personatge de l'Ulisses i els escenaris relacionats amb la illa, mentre que l'equip B dissenyarà en Polifem i un xai. També han acordat programar la història per torns. En la primera iteració, l'equip A crearà l'escena on l'Ulisses arriba amb vaixell en una illa desconeguda, desembarca i troba el ciclop Polifem. L'equip A ha creat un projecte amb aquesta part de la història i l'ha compartit clicant al botó "compartir" (en anglès *share*).

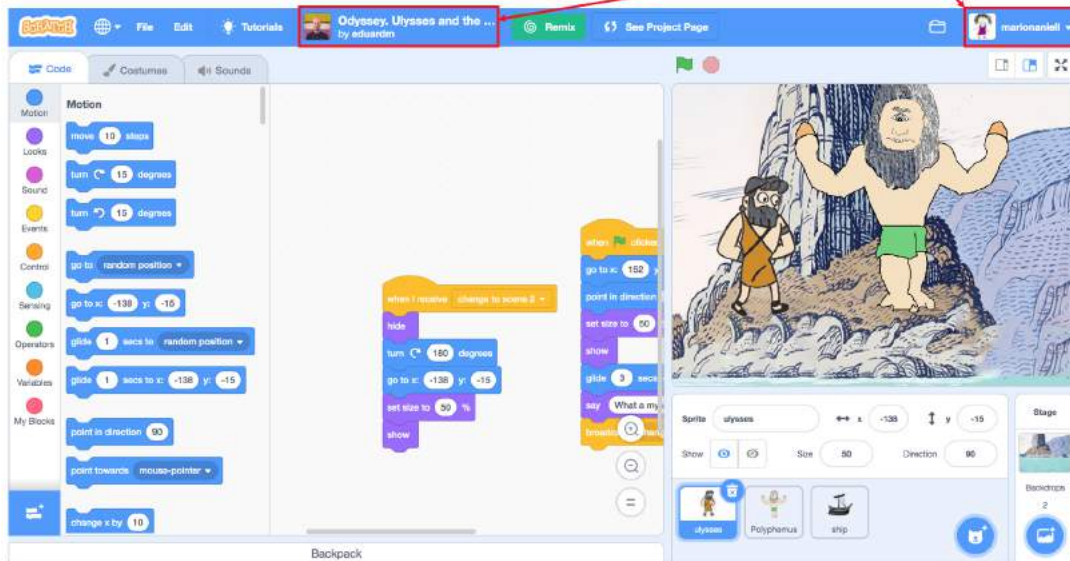
Imaginem que estem en aquest punt, i ara mostrarem pas a pas com l'equip B continua la història. L'equip B pot visitar el projecte creat per l'equip A:

The screenshot displays the Scratch project interface. At the top, the navigation bar includes 'Create', 'Explore', 'Ideas', 'About', and a search bar. The project title is 'Odyssey. Ulysses and the Cyclops' by 'eduardm'. A 'Remix' button and a 'See inside' button are visible. The main content area shows a scene with a character and a cyclops. A 'Notes and Credits' box contains the following text: 'This is part of a tutorial, to train teachers on Digital Storytelling with Scratch, within the framework of the project DIVERSE (Erasmus+): <http://diverse-education.eu/>'. Below the scene, there are engagement metrics: 5 likes, 5 stars, 1 retweet, and 12 views. The date 'Jul 27, 2020' and buttons for 'Report', 'Add to Studio', and 'Copy Link' are also present.

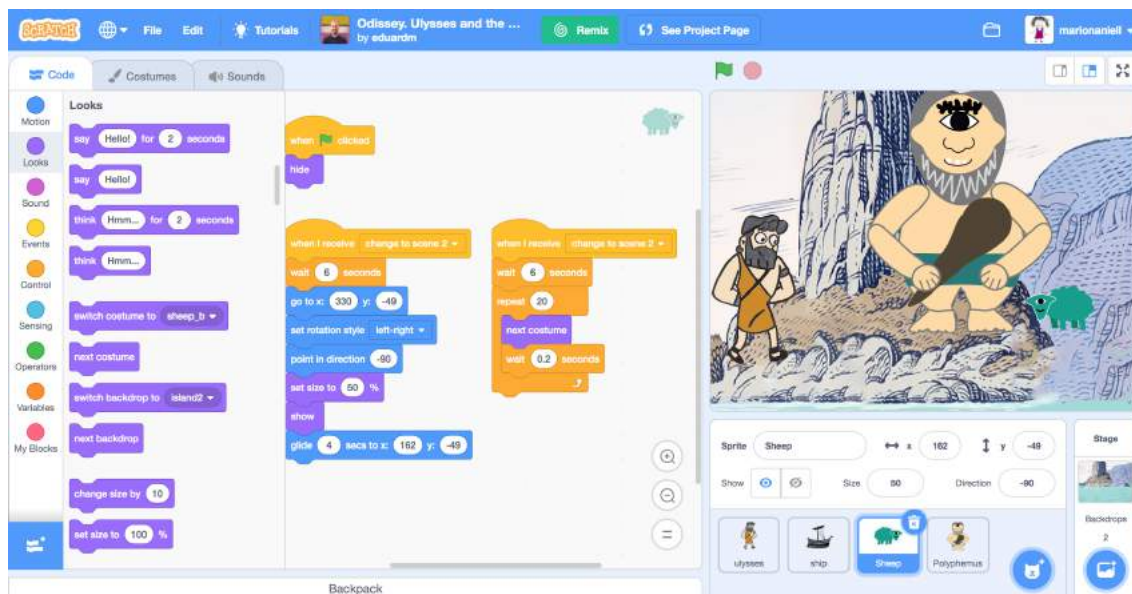
Llavors, també pot clicar al botó "Com està fet" (en anglès *See Inside*) i veurà el següent: L'usuari **@marionaniell** de l'equip B està visitant el projecte "Odyssey. Ulysses and the cyclops" creat per l'usuari **@eduardm** de l'equip A.

A partir d'aquí, l'equip B pot començar a modificar el projecte i actualitzar-lo com vulgui.

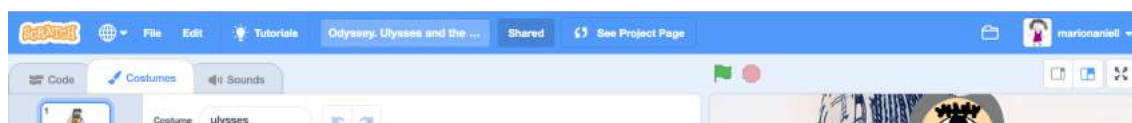
The Scratch user @marionaniell from team B, is visiting the project "Odyssey. Ulysses and the Cyclops" created by @eduardm from team A



Fixeu-vos que, encara que l'equip A no tenia entre les seves tasques acordades les de dibuixar el personatge Polifem, ells ho han fet. Però, quan l'equip B pren el control, perquè és el seu torn, decideix esborrar el Polifem creat per l'equip A i posar en el projecte el Polifem que han creat ells. Podrien crear un Polifem nou, o bé copiar-lo des de la seva motxilla.



La Mariona de l'equip B també ha creat un nou personatge, el xai (en anglès *sheep*) i continua la història tal i com havien quedat, afegint els diàlegs, moviments i els personatges de la segona escena. Quan l'equip B acaba la seva part, cal preparar el projecte perquè l'equip A el pugui continuar. Per fer-ho, han de prémer el botó "Remix" i després clicar en "compartir" (en anglès *share*). Quan fas això, a la part superior de la finestra apareix:



I si cliques al botó "Veure la pàgina del projecte" (en anglès *See Project Page*):



Llavors, l'equip B pot afegir el projecte a l'estudi on hi ha tots els projectes de la classe.

Ara torna a ser el torn de l'equip A. L'equip A pot agafar el projecte de @marionaniell per continuar amb la seva part, modificar el que ells vulguin, afegir personatges, diàlegs, escenes i fons, i al final remixar i compartir altre cop.

Tres activitats d'aprenentatge

Descobrir l'Scratch: primers passos (totes les edats)

- **Durada estimada:** 50 min.
- **Edat:** +8anys.
- **Materials i recursos:** ordinadors (1 per equip), connexió a Internet.
- **Número d'estudiants:** 10-30.
- **Equips:** equips de dos.

Objectiu de l'activitat: introduir l'Scratch als estudiants que tenen poca o cap experiència prèvia.

A tenir en compte: l'activitat també es pot fer amb equips de 3 o 4 nens, però és ideal amb grups de 2. Aquesta activitat d'aprenentatge està inspirada en la [creative computing curriculum](#) dissenyada a Harvard. Us recomanem de fer un cop d'ull a la guia per més idees i consells per introduir l'Scratch a nenes, nens i joves.

Descripció de l'activitat: aquesta és una activitat per introduir de forma ràpida l'Scratch, combinant les demostracions i explicacions del mestre, amb la descoberta i exploració dels estudiants.

Pas 1: Durant els primers 15 minuts comencem amb una presentació (projectant a la pissarra) les diferents parts de l'entorn de l'Scratch. Mostres com entrar, què apareix en la pàgina principal i després prems el botó de crear. Llavors mostres les tres àrees principals: a la dreta de tot l'escenari on passen totes les coses, l'àrea on pots crear personatges i fons, i la part del mig i el menú de l'esquerra amb les instruccions i la part de programació on posar les instruccions (o blocs, o peces).

Mostrem la part de les instruccions i expliquem que són com calaixos, de manera que quan en cliquem un (cadascun té un color diferent), apareixen totes les instruccions d'aquell tipus.

Podem mostrar també com pots arrastrar una instrucció a la zona de programa i mostrar que si cliques en la instrucció pots veure què passa, per exemple amb la instrucció “mou-te 10 passos”.

També a l'inici pots mostrar un vídeo d'un minut aproximadament per introduir l'Scratch (<https://scratch.mit.edu/about>).

Pas 2: ara és hora per fer una demo guiada (10 minuts) de manera que els nens i nenes aniran repetint al mateix temps el que fa la mestra. També pots fer-los seguir un tutorial (a la barra blava de dalt al costat d'una “bombeta”). Si cliques a tutorial, pots fer-los fer el tutorial que es diu “comença”. Apareix una petit vídeo (en català), que indica pas a pas una manera de començar. Els nens poden parar el vídeo i provar el que els hi proposen.

També podem fer una demo nosaltres. Per exemple, comença arrastrant el bloc “mou-te 10 passos” del menú blau de “Moviment” a la zona de programar. Cada cop que cliques al bloc el gat es mou una distància de 10 passos. Pots canviar el número 10 per un número més gran o més petit per demostrar que llavors el gat es mou més o menys.

Clica la pestanya “Sons”, i llavors clica el botó blau de baix de tot a l'esquerra “Incorpora un so”. Escull la opció “Tria un so” (la lupa) que et permet cercar un so de la galeria de sons. Tria el so “Drum”. Torna a la pestanya “Codi”. Del menú rosa de “So”, arrastra el bloc “inicia el so *drum*” a la zona de programa. Clica en el bloc per sentir el so *drum*. Del menú esdeveniments groc “Esdeveniments” arrastra el bloc “quan es cliqui aquest personatge” i posa'l a la zona de programa. Arrastra la peça “inicia el so *drum*” i enganxa-la a sota del “quan es cliqui aquest personatge”. Clica al personatge i comprova que es sent el so *drum*.

Ara arrastra una segona peça de “mou-te 10 passos” a la zona de programa. Canvia el nombre d'aquesta “mou-te” i posa-hi -10 passos, de manera que el gat es mogui endarrere. Ves al menú taronja “control” i arrastra la peça “espera 1 segon” a la zona de programa. Enganxa una pila de 4 blocs que siguin “mou-te 10 passos”, “espera 1 segon”, “mou-te -10 passos”, “espera 1 segon”. Cada vegada que cliquis a la pila de 4 blocs, el gat sembla que balli una mica al moure's endavant i endarrere. Canvia els segons i prova que s'espera 0.2 segons o 0.5 segons.

Ves al menú “Control” i arrastra la instrucció “repeteix” a la zona de programa. Enganxa el “repeteix 10” al voltant de la pila de 4 que fan que el gat es mogui a dreta i esquerra. Ara quan cliques a la pila de 4 amb el bloc repetir, el gat es mou a dreta i esquerra 10 vegades. Pots introduir la paraula “bucle” o “*loop*” als participants. Sense voler els has introduït el primer concepte de pensament computacional. Finalment, arrastra el bloc (un de nou) “quan es cliqui aquest personatge” i enganxa'l al començament. Ara tens dos blocs que comencen quan cliques el personatge. Quan cliques al gat sona el so del *drum* i també el gat sembla que balli, ja que es mou a dreta i esquerra 10 vegades.

Pas 3: a partir d'aquí, deixa als participants d'explorar i descobrir per ells mateixos (20 minuts).

Digues als participants que tenen 20 minuts per descobrir coses. Digueu-los que poden fer el que vulguin. Que no tinguin por de trencar res, perquè no es pot trencar res, que provin coses, que no faran res malament.

Encoratgem-los a arrastrar una instrucció a la zona de programa, que cliquin i observin què passa. Animem-los a fer una pila de dues o tres instruccions, que cliquin i mirin què passa.

Durant aquests 20 minuts el mestre-guia encoratja als participants a explorar i descobrir coses, clicar a les instruccions i veure que passa. També animem als participants que comparteixin el que descobreixen amb els companys del costat, els de davant, etc. Per exemple, a vegades amb un “Uauuu Edu! ves a explicar això que acabes de descobrir a la Mariona”.

Pas 4: després d'aquesta fase d'exploració, dediquem la resta de temps per preguntar als participants què han descobert, què els ha sorprès. Es pot fer primer, demanant-los que ho escriguin en una llibreta, que ho comparteixin en grups de 2 o de 3, o bé fent preguntes obertes amb tota la classe. Si

ho feu com un exercici que cal l'atenció de tota la classe podeu posar èmfasis en que és molt important "escoltar" els altres.

Extensions i reptes

Quins reptes podem proposar?

Podem proposar als estudiants que facin que el gat dibuixi un quadrat utilitzant les instruccions del menú "moviment", les peces que surten al clicar l'extensió "llapis", les del "control" i els "esdeveniments". Els podem deixar explorar i descobrir. Els podem explicar que hi ha moltes maneres de solucionar aquest repte i a mesura que vagin apareguin diferents solucions, les podem anar explicant a la classe (es pot fer al final, es pot fer en equips de 3 o 4 participants que s'expliquin les solucions els uns als altres, etc.).

Podem també deixar temps als participants per explorar els tutorials. Podem deixar temps per explorar i descobrir l'editor gràfic que permet dibuixar, modificar personatges de la galeria i/o crear-ne de nous. L'editor gràfic és simple i poderós al mateix temps. També és molt interessant l'editor de sons, al igual que l'anterior, simple i poderós.

També podem proposar d'intercanviar ordinadors entre equips, de manera que un equip es troba el que estava fent l'altre equip i viceversa. Podem encoratjar els equips a continuar amb el que feien els altres. Aquest exercici és interessant perquè cal que un equip entengui el que han fet els seus companys, i seguir una història o un projecte que ha començat un altre.

Poesia amb Scratch (activitat per escoles de primària)

- **Escola on s'ha dissenyat i implementat aquesta activitat:** "Constantin Ianculescu" (Romania).
- **Durada estimada:** 6 hores (es pot partir en les sessions que calgui).
- **Edat:** 8-10 anys.
- **Materials i recursos:** ordinadors (1 per equip), connexió a Internet, papers i llapisos.
- **Número d'estudiants:** 10-30.
- **Equips:** ideal equips de 2 o 3 nens.

Objectiu de l'activitat: aprendre anglès, aprendre poesia, aprendre a programar, millorar la competència digital i millorar el treball en equip.

A tenir en compte: encara que aquesta activitat mostra un exemple relacionat amb *Halloween*, es pot implementar en el context d'altres celebracions (Nadal, Sant Jordi, etc.), o amb qualsevol tipus de poemes. Originalment es va dissenyar en el marc d'una classe d'anglès (llengua estrangera), però es podria dur a terme en qualsevol classe de llengua i/o literatura, o classe d'arts visuals o tecnologia.

Descripció de l'activitat: els estudiants llegiran i estudiaran el poema "*Happy Halloween*". Utilitzaran la seva imaginació i els seus coneixements d'Scratch per crear una història digital relacionada amb el poema.

Passos:

El poema seleccionat "*Happy Halloween*", que ha estat escurçat perquè lligui amb el seu nivell de comprensió.

Happy Halloween!

White ghost, white ghost, what do you see?

I see a black bat looking at me.

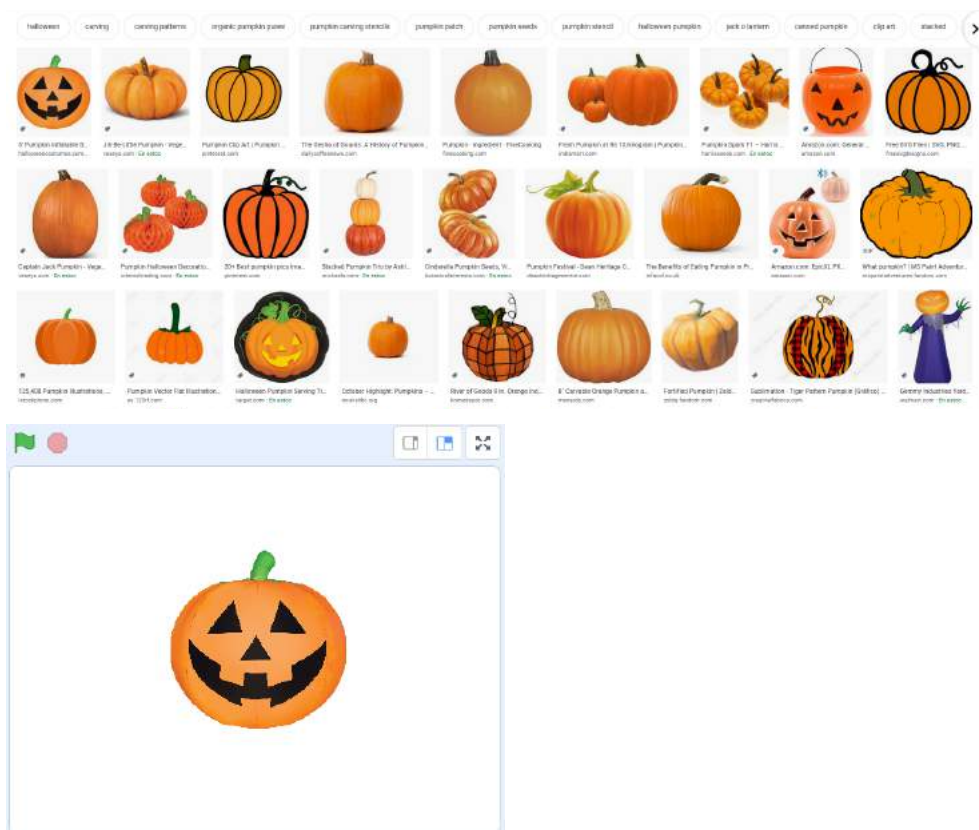
Black bat, black bat, what do you see?
 I see a brown owl looking at me.
 Brown owl, brown owl, what do you see?
 I see a black cat looking at me.
 Black cat, black cat, what do you see?
 I see a jack-o-lantern looking at me!
 Happy Halloween!

Pas 1: La mestre ajuda els nens a entendre i traduir el poema al català.

Feliç Halloween!
 Fantasma blanc, fantasma blanc, què veus?
 Veig un ratpenat negre que em mira.
 Ratpenat negre, ratpenat negre, què veus?
 Veig un mussol marró que em mira.
 Mussol marró, mussol marró, què veus?
 Veig un gat negre que em mira.
 Gat negre, gat negre, què veus?
 Veig un fanalet que em mira!
 Feliç Halloween!

Pas 2: Els nens obren l'Scratch i esborren el gat Scratch. Llavors escullen el fons que els hi agradi. Cliquen al botó blau de baix a la dreta "Tria un fons" i llavors poden triar un fons de la galeria o bé crear-ne un utilitzant l'editor gràfic.

Pas 3: Trien els personatges del poema: la carbassa, el fantasma, el ratpenat, el mussol i el gat. Poden crear-los amb l'editor gràfic, triar-los de la galeria, o buscar-los a Internet.



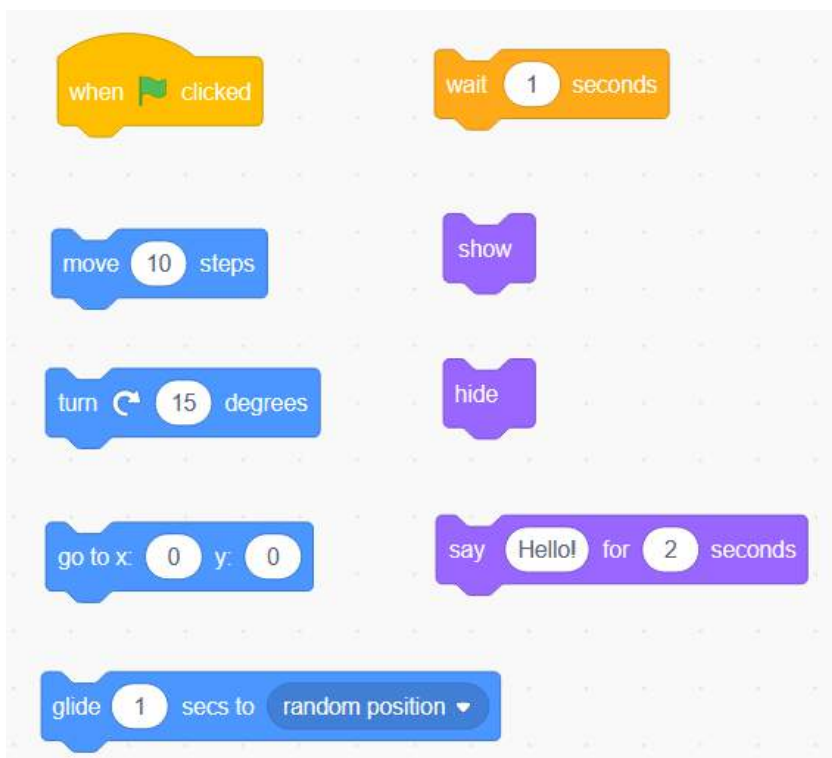
Si els trien d'internet la mestra els mostra com es salva la imatge en un fitxer i després com s'importa la imatge en Scratch per fer-la servir com a personatge. A vegades, si trien una imatge de fons

d'internet, podria ser que l'hagin de fer més gran o més petita. Aquestes són grans oportunitats per millorar les habilitats digitals, que apareguin problemes i s'hagin de solucionar.

Quan tinguin tots els personatges dins l'Scratch, els poden modificar, canviar els colors, crear vestits, etc.

Pas 4: els nens poden començar a programar intentant que els personatges es moguin, es mostrin, s'amaguin, i diguin els versos del poema. Per fer això, és interessant que primer escriguin en paper un diàleg senzill per cadascun dels personatges, o que dibuixin amb llapis en un paper un simple *storyboard* que inclogui els versos que cada personatge ha de dir.

Pas 5: Les següents instruccions d'Scratch seran les que principalment els nens faran servir. La mestre pot explicar com es fan servir amb exemples, depenent de si els nens saben o no Scratch. La mestre ha d'encoratjar els estudiants a provar altres blocs. Si els nens saben una mica d'anglès poden utilitzar l'Scratch en anglès (i si no en la seva llengua).



Pas 6: l'activitat és molt oberta i pot haver-hi moltes variacions. Per exemple, es pot explorar l'extensió "text-to-speech", o els nens poden gravar les seves veus per practicar l'anglès parlat.



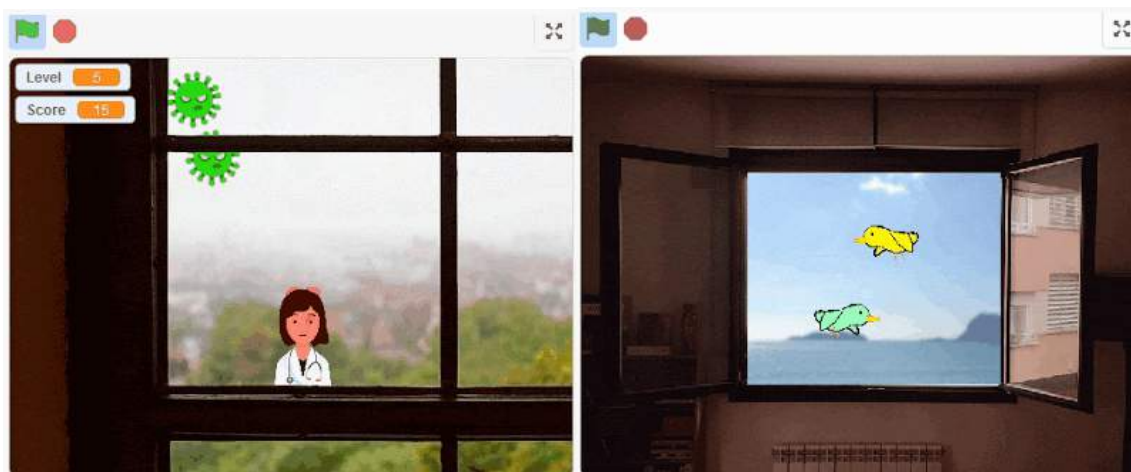
Hackeja la teva finestra amb Scratch (totes les edats)

- **Durada estimada:** 60 min.
- **Edat:** +8 anys.
- **Materials i recursos:** ordinadors (1 per equip), connexió a Internet, un dispositiu per fer fotos digitals (càmera, mobil, etc.).
- **Equips:** activitat que es pot fer en família.

Objectiu de l'activitat: crear una història digital amb Scratch a partir d'una foto d'una finestra de casa.

A tenir en compte: aquesta activitat ha estat dissenyada degut al confinament pel COVID19. Ha estat dissenyada especialment per a què sigui una activitat per fer amb la família a casa, però es pot adaptar fàcilment per fer-se a l'escola.

Descripció de l'activitat: Feu una foto d'una finestra de casa, i fent servir Scratch, convertiu-la en un videojoc, o en una història animada, un projecte artístic, etc. Les possibilitats són infinites, només cal posar-hi imaginació. Completeu el següent tutorial: <https://hackart.eduard.cat/2020/03/hackeja-la-teva-finestra.html>

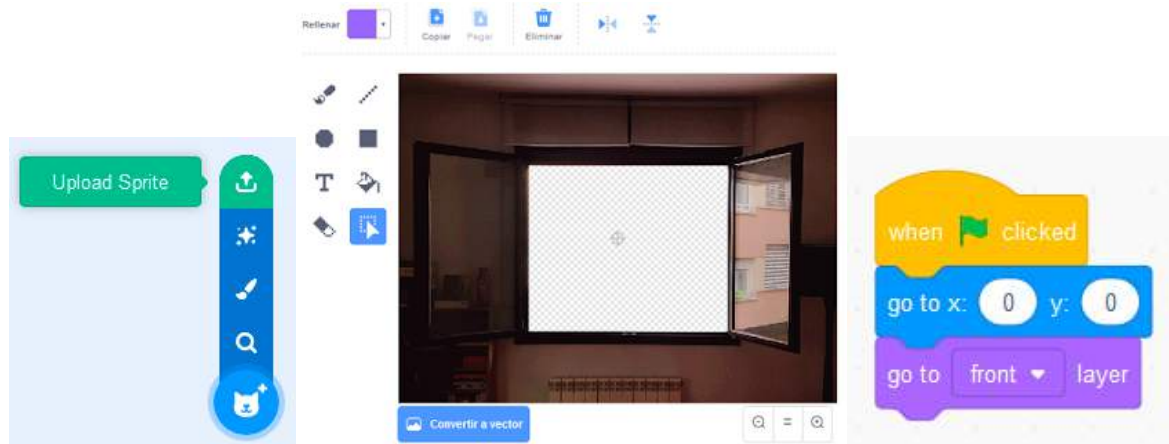


Pas 1: Fes una foto de la teva finestra



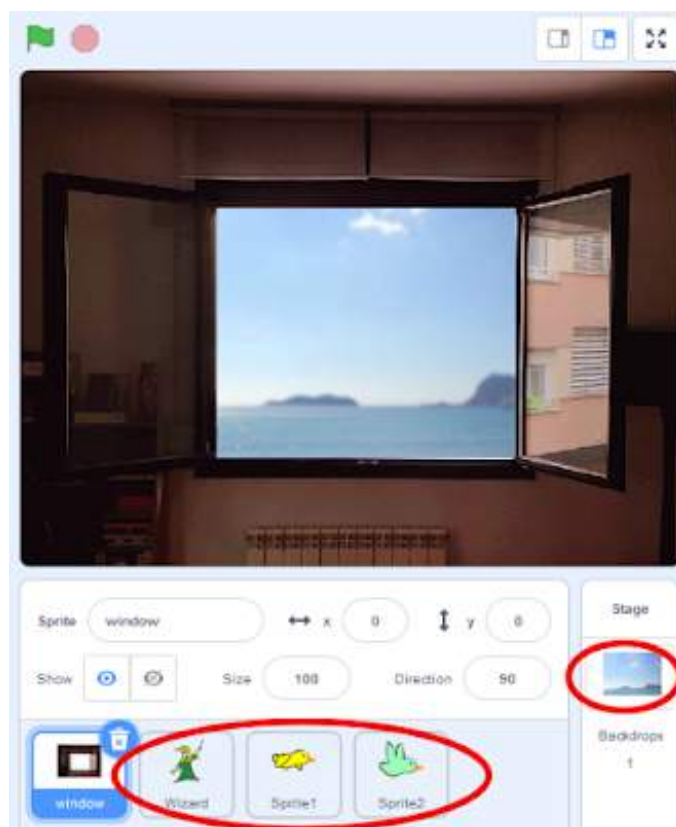
Pas 2: puja la foto la foto a l'Scratch com un nou personatge

Aneu a Scratch, creeu un projecte nou, i afegiu la vostra foto com a personatge des del vostre ordinador. Ara, aneu a "vestits", i amb l'editor de dibuix podeu modificar la foto, per exemple retallar la part interior de la finestra, per poder fer que hi passin coses a dins. Després podeu programar aquest personatge per centrar-lo i enviar-lo al davant (així els altres personatges passaran per darrere)..



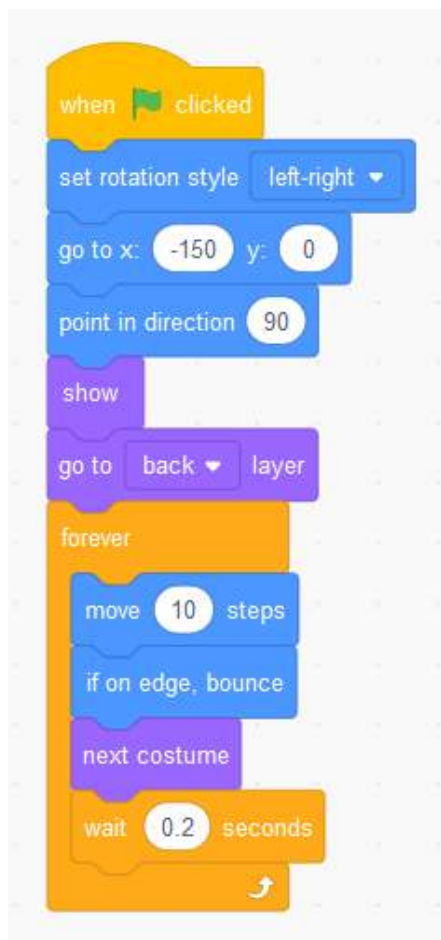
Pas 3: Afegim un escenari i altres personatges

En aquest exemple hem buidat la finestra, i ara podem posar-hi unes vistes més boniques. Podem fer servir una foto nostra, un dibuix, un paisatge d'internet, etc. Afegiu-lo al projecte Scratch com a escenari. Després afegiu altres personatges! En aquest exemple jo hi he afegit dos ocells i un mag.



Pas 4: Crea el teu joc o història (or game, or art...)

Quan ja tens tots els elements que volies, ara ve el més divertit: exploreu com programar-los per fer que passin coses en el vostre projecte. Per exemple fer que els personatges es moguin, que parlïn, que dibuixin... No tingueu por a equivocar-vos! Per exemple, els meus ocells es mouen així:



quan acabeu el vostre projecte, compartiu-lo a la web de Scratch, i després afegiu-lo a [aquesta galeria](#), així els podrem anar veient, i el vostre projecte en podrà inspirar d'altres.

I si el compartiu per xarxes socials, feu servir els hashtags #HackYourWindow i #ScratchAtHome.

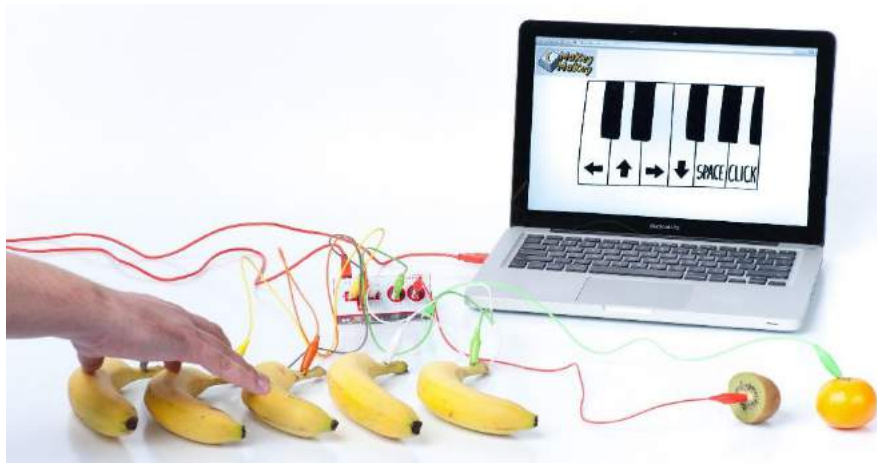
Algunes altres eines

En aquesta secció us explicarem un parell d'eines que poden ser molt útils per les vostres classes, i que són compatibles amb [Scratch](#), i que us poden ajudar a connectar les vostres històries digitals amb el món físic (que passin coses fora de la pantalla), sorprendre els participants i passar-ho bé.

Makey Makey

<https://makeymakey.com/MakeyMakey>

Es diu que és el kit per aprendre a inventar del segle XXI. Converteix objectes quotidians en tecles i botons i els combina amb internet. És una senzilla placa electrònica per principiants i experts en art, enginyeria, música, ciències socials, llengües, i tot lo demés. La placa es connecta per USB i es reconeix automàticament com la rata o el teclat USB. La placa funciona en qualsevol PC, Mac, i en la majoria de tauletes i telèfons intel·ligents.



micro:bit

<https://microbit.org/>

és un dispositiu físic que actua de pont entre conceptes abstractes i experiències tangibles. El que s'anomena *Physical computing* combina **Pensament computacional, Programació, Creativitat i Innovació**. Utilitzant la micro:bit, els estudiants aprendran competències vitals com pensament crític i treball en equip, desenvoluparan la capacitat i confiança per tenir idees, compartir-les i fer-les realitat. La simplicitat del disseny de la micro:bit permet un èxit immediat, però també es converteix en una eina més sofisticada a mesura que creixen els coneixements dels teus estudiants.



Recursos

Selecció de recursos online (en anglès)

Scratch website: <https://scratch.mit.edu>

Scratch teacher's community website: <https://scratched.gse.harvard.edu>

An open course about Scratch: Learning Creative Learning: <https://learn.media.mit.edu/lcl/>

Scratch in practice shares ideas and materials from the Scratch Team and teachers around the world: <https://sip.scratch.mit.edu>

Scratch tutorials: <https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=all>

Scratch cards: <https://resources.scratch.mit.edu/www/cards/en/scratch-cards-all.pdf>

Scratch teachers guide for the cards:

<https://resources.scratch.mit.edu/www/guides/en/TeacherGuidesAll.pdf>

Digital Storytelling Using Scratch: Engaging Children Towards Digital Storytelling (Vinayakumar et al. 2018).

The writers' workshop for youth programmers: digital storytelling with scratch in middle school classrooms (Burke & Kafai 2012).

INCLUDED Erasmus+ Project: Inclusive childhood education supported by multimedia and digital storytelling (INCLUDED Project) is a training and action-research project promoted by the European Commission (Erasmus+).

Digital Storytelling with Refugee Youth: A Tool for Promoting Literacy and Youth Empowerment And a Catalyst for Social Action (Christina Chen 2015).

Interactive Digital Storytelling with Refugee Children (Toby Emert 2014).

Playfulcoding guide: Main result of Early Mastery Erasmus+ project. It contains several step by step activities related to Scratch and Digital Storytelling (Scratch and poetry, Collaborative stories with Scratch, etc.).

Digital Storytelling in the Primary Classroom

Digital Storytelling Tools: an EdShelf collection of apps and web tools that are useful for promoting the creation of digital stories within classrooms.

Selecció de llibres (en anglès)

- Creative Computing Guide (Harvard): The Creative Computing Curriculum, designed by the Creative Computing Lab at the Harvard Graduate School of Education, is a collection of ideas, strategies, and activities for an introductory creative computing experience using Scratch. It contains a lot of lessons and activities related to digital storytelling.
- Family Creative Learning Guide (MIT): This guide provides a basic framework to implement some workshops on Scratch and other creative learning technologies. It is designed for teachers, community center staff, and volunteers interested in engaging young people and their families to become designers and inventors in their community.
- Center for Digital Storytelling. (2005). Center for Digital Storytelling Web site. Retrieved May 12, 2007, from <http://www.storycenter.org/history.html>
- Papert, S. (1980). Mindstorms—Children, Computers and Powerful Ideas. New York Basic Books, Inc.
- Resnick, Mitchel. (2007). All I really need to know (about creative thinking) I learned (by studying how children learn) in kindergarten. Creativity and Cognition 2007, CC2007 - Seeding Creativity: Tools, Media, and Environments. 1-6.
- Robin, Bernard. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. Theory Into Practice - THEORY PRACT. 47. 220-228. 10.1080/00405840802153916.
- Tucker, G. (2006). First person singular: The power of digital storytelling. Screen Education, 42, 54–58.

Contes populars

Autor: Nikolas Kamtsis, Centre d'Educació Superior en Estudis Teatral, Grècia

Introducció a la teoria

Contes populars- definició i subtipus

El concepte "conte popular" engloba diversos estils d'històries basades en tradicions orals d'arreu del món. Margarete Misch (2008) identifiquen diverses categories:

- conte popular: pot incloure elements religiosos, imaginaris i mítics, que representen, de vegades, esdeveniments quotidians
- llegendes: descriuen la vida de personatges que es diu que han realitzat fets extraordinaris
- mites: descriuen esdeveniments en què els protagonistes són éssers sobrenaturals i expliquen els seus orígens. Les faules són un subconjunt dels mites i estan protagonitzades per animals que proporcionen una lliçó moral
- paràboles: històries amb una lliçó moral atribuïda a Jesucrist
- al·legories: històries amb un doble significat, on trobem un missatge moral o polític sota una història principal, per exemple, "Els viatges de Gulliver"
- contes de fades: històries relacionades amb les aventures i fortunes d'un heroi o heroïna, i que contenen elements de màgia.

El valors dels contes populars a l'aula

Hi ha una raó per la qual els contes populars perduren en totes les cultures, i això té a veure amb la seva estructura i trama, que tenen un atractiu especial per als nens:

[Ells] s'involucren fàcilment en la història, s'identifiquen amb els personatges i les situacions que s'han relatat i, com a resultat, la història que es desenvolupa a través del discurs verbal es transforma en realitat vivencial (Grammatas, nd).

Aquest compromís amb la història afavoreix la concentració dels infants, també els modela el pensament creatiu i proporciona una oportunitat per desenvolupar habilitats de resolució de problemes.

Els contes populars poden ajudar a impulsar la inclusió a l'aula. El fet que els contes populars formin part de totes les cultures els converteix en un vehicle universal per a l'aprenentatge. Qualsevol nen o nena pot demanar a un membre de la família que expliqui una història, o bé que en busqui una a internet i la pot portar a l'aula. En explicar un conte immediatament, tots els infants s'endinsen en l'activitat (hi són tots inclosos) i tenen alguna cosa valuosa per aportar.

Pel que fa al desenvolupament de les habilitats comunicatives i lingüístiques, els contes populars tenen un paper molt important. S'ha comprovat que la lectura en veu alta té diversos avantatges

cognitius i lingüístics, tant per als nens i nenes (Duursma, Augustyn i Zuckerman, 2006) com per als adults (Hardach, 2020). En el cas de l'aula amb diversitat, on hi ha diferents idiomes, a través d'aquest recurs tenim l'oportunitat de promoure el desenvolupament de l'alfabetització en la llengua materna de cada nen (a partir d'ara en direm L1). Els avantatges d'això s'apliquen als alumnes bilingües que tenen la L1 diferent de la llengua dominant de l'aula (per exemple, àrab), així com als alumnes que la seva L1, és la llengua dominant de l'aula.

Quan els nens i nenes bilingües aprenen a llegir i escriure amb la seva L1, això ajuda al progrés acadèmic en general, així com a l'aprenentatge i l'alfabetització amb la llengua L2, la dominant en l'aula (Branum-Martin, et al. 2010, Cobo-Lewis, et al. 2002, Thomas i Collier 2002, Kenner, et al., 2008). També hi ha proves que la participació dels alumnes bilingües en la alfabetització amb la seva L1 recolza i ajuda a l'aprenentatge general de l'alfabetització dels seus companys, inclosos els monolingües de llengua dominant (Chin, Daysal i Imberman 2012).

En relació als objectius del projecte DIVERSE –promoure l'educació inclusiva i la inclusió d'alumnes migrants nous– la utilització estructurada de diversos idiomes a l'aula, inclosos els idiomes de origen dels nens migrants, pot contribuir a obtenir importants resultats socials i emocionals, com ara:

- autoestima i benestar emocional (Bougie, Wright i Taylor 2003, Combs 2005)
- el respecte per la cultura d'origen (Conteh 2007)
- cohesió familiar (Wong-Fillmore 1991)

Aquests resultats afectius es potencien encara més quan es fomenta la interacció amb les famílies, que entre pares i fills s'expliquin contes en la llengua materna (Costigan i Dokis 2006).

Descripció del mètode

L'ús de contes populars i contes de fades a l'aula es pot adoptar moltes formes:

- Els mestres i professors poden utilitzar contes populars existents
- Els mestres i professors es poden inventar contes i utilitzar-los per als propòsits de les seves activitats d'aprenentatge.

Els contes populars també es poden utilitzar:

- En forma d'acció teatral
- En forma d'interacció entre estudiants i mestres
- En forma de narració del mestre.

Introducció i definicions

L'aprenentatge creatiu es pot presentar en forma de narració, com una història o un conte. En aquest cas, el professor pot seguir camins i mètodes teatrals. L'aprenentatge creatiu és l'adquisició de coneixements i habilitats mitjançant la participació activa. La narració de contes té les mateixes característiques. Narrar contes populars com a mètode d'ensenyament ha de caminar més o menys per les mateixes rutes, és un procediment combinat d'un intercanvi creatiu entre l'individu i el seu entorn natural o social.

L'aprenentatge és una funció humana complicada que té arrels tant en la part psicològica com en la fisiologia de l'home. És el resultat d'operacions tant internes com externes, amb l'objectiu d'adquirir coneixements i habilitats. El procés d'aprenentatge es torna més interessant i complet una vegada surt de l'estat de memorització i passa a un estat on hi intervenen funcions humanes fonamentals.

L'aprenentatge es pot anomenar creatiu si estimula la imaginació, la memòria, la sensibilitat i el sentiment, la mimesi (seguint la idea aristotèlica), el joc, l'art i la creació. També l'aprenentatge és creatiu quan guanya experiència de l'anterior. Utilitzant els contes populars com a mètode

d'ensenyament, no fem res més que situar totes les característiques i elements anteriors en el procés educatiu.

Mitjançant l'ús de tècniques narratives podem adaptar els continguts per tal explicar-los com una història. Per fer-ho necessitem totes les funcions de les arts escèniques (teatral i narrativa) pel bé del procés educatiu.

A través de la narració i l'ús de contes populars, es recluten diverses altres funcions, com ara jocs teatrals, els jocs de rol (jocs de rol o teatre de participació) i la narració de contes. Així, l'objectiu sempre és el mateix; la conquesta i l'evolució del coneixement de l'home sobre ell mateix, sobre el seu entorn i les lleis que el regeixen.

La narració d'històries i contes populars com a mètode d'ensenyament utilitza moltes tècniques teatrals alhora que comprèn una metodologia per a l'ensenyament. És probable que s'utilitzin elements creatius i pràctics provinents d'altres arts. Tanmateix, és possible que la narració sigui la font principal, ja que aquí tenim incorporada l'acció i l'experiència, principalment l'experiència col·lectiva més que l'individual.

Aquí trobem un tipus d'aprenentatge alternatiu, una metodologia que pren elements de la narració i del sector de les arts escèniques que podrien servir o no per a aficionats, però que són indispensables per crear l'escenari en què hem de treballar.

La narració a l'aula difereix de l'art escènic i el teatre. En una obra teatral o en una narració professional, el principal interès rau en que el resultat sigui íntegra i perfecte, és a dir, que l'obra valgui la pena. *En la narració dels contes populars com a mètode d'ensenyament, el nostre principal interès és el mitjà, les tècniques i les diverses maneres com el fem servir dins dels límits de l'ensenyament, mentre que el resultat final depèn del grau d'aprenentatge que els estudiants hagin adquirit, en altres paraules, en lo bé que copsin l'objecte d'aprenentatge.*

Una vegada més, hem de deixar clar que l'aprenentatge creatiu no ha d'implicar-se en cap cas en els requisits d'una "obra d'art". La «bellesa» que busquem en una obra d'art té un significat completament diferent en el tema de l'aprenentatge a través de la narració. En el cas concret, quan parlem de la bellesa, fem referència a l'abast del coneixement adquirit a través de la interpretació o la creació. El nostre interès i la nostra preocupació haurien de dedicar-se a l'aprenentatge, i fins a quin punt conquerim l'objecte d'aprenentatge.

Característiques principals de la narració

Així doncs, dins d'aquest esquema que es forma d'acord amb els nostres objectius educatius i de la manera en què es planifica l'activitat d'aprenentatge, hem de tenir en compte el següent:

Camp humà

Des del moment que la narració avança i a mesura que els personatges i els herois queden atrapats en l'"aventura", hem de tractar un context d'atributs humans. Això passa tant si els herois són humans o no, tot i això tots tindran característiques humanes (animals, plantes, elfs, dracs, etc.).

Regne imaginatiu

Tant si els mestres utilitzen un conte popular conegut com si n'inventen degut a les necessitats del tema que els interessa, s'entra en un món fantàstic i ha de seguir aquest camí per tal de completar la lliçó de principi a fi.

Herois, personatges

La lliçó a través dels mètodes de narració es desenvoluparà entre “entitats”. Humans, animals o qualsevol altra cosa que faci servir un llenguatge i moviments que ens resultin familiars.

El conflicte dramàtic

Aquests personatges generen un conflicte constructiu entre ells, que tindrà com a resultat una lliçó, que portarà als estudiants a reflexionar sobre un tema cognitiu i la seva comprensió / aprenentatge.

Lloc imaginatiu

L'acció narrativa té lloc en un espai inventat on el temps no té cap significat ni importància. Especialment pel que fa a la comprensió real del contingut.

Símbols

Els personatges i les accions s'escapen naturalment del context de la realitat i esdevenen símbols. Aquest és un avantatge més. Els símbols sorgeixen poèticament i arrastren no solament la ment, sino també les emocions dels estudiants. Per tant, l'aprenentatge es fa més concret i permanent.

El nostre objectiu és que els nens i nenes assoleixin la millor comprensió i enteniment possible. Per tant, el professor és qui tria la millor manera possible de tractar cada tema educatiu. Hi ha moltes i diverses qüestions i temes que podem abordar i ensenyar en forma de narració.

Una conferència també pot ser una combinació de narració i acció. Podria començar amb la narració d'històries, continuar amb l'acció i acabar amb una història.

Els professors saben que la repetició i la rutina acaben amb l'interès i la concentració dels infants i, per tant, és molt recomanable trobar nous mètodes d'ensenyament i presentacions que puguin iniciar allò imprevisible, sorprenent o simplement nou.

Com es construeix una unitat didàctica basada en contes populars

Si volem introduir una proposta instructiva a una activitat d'aquest tipus, podríem començar per mencionar el següent:

1. Definició de l'objectiu

Quin significat volem transmetre impartint una determinada lliçó? Què volem demostrar? Aquest objectiu ha d'estar relacionat amb els objectius d'aprenentatge de la nostra lliçó.

2. Utilitzeu la nostra inventiva per triar una faula interessant que tingui

- Un conflicte al mig de la trama,
- una trama interessant
 - començar amb “hi havia una vegada...”,
 - Desenvolupament del tema
 - i acaba amb “... i van ser feliços per sempre”,
- conflicte entre dos personatges principals antitètics o bé trama amb dos temes controvertits,
- al final de la història, hauríem d'estar preparats per assolir el nostre objectiu.

3. Definició de factors oposats

Quina batalla -debat entre ells- així com el conflicte per arribar al objectiu final (Resultat - conclusió - missatge)

4. Definició -treure resultats del conflicte

Si la nostra narració és polida, els nens i nenes, amb l'estímul adequat, expressaran per si mateixos els seus resultats. Al final, s'hauria d'organitzar un debat sobre el conte, i s'ha d'ajudar als nens i nenes a identificar el que han après a través de la història.

Tres activitats d'aprenentatge

L'aprenentatge creatiu ofereix moltes maneres de narrar un conte de fades o de crear-ne un de nou per treballar un contingut concret. Animem el lector a llegir la metodologia per entendre-la i, sobre tot, per poder crear noves formes d'ensenyament a través de la narració i els contes de fades.

- Com una acció teatral
- Participació de professor i estudiants (interacció)
- Narració per part del professor.

Ciència (propietats de l'aire)

L'objectiu principal d'aprenentatge d'aquesta unitat didàctica és identificar les propietats de l'aire. Això és el que volem que coneguin els estudiants al final de la sessió.

Per assolir aquest objectiu, hem de triar dos personatges principals antitètics. Per exemple, hem escollit una bandera (incapaç de moure's) i una gavina que estigui constantment en moviment. O sigui, un personatge que té coneixements sobre les propietats de l'aire i un altre no en té ni idea. Es podria utilitzar qualsevol parella de personatges que siguin oposats i que d'alguna manera estiguessin relacionats amb el tema principal.

Cal seleccionar les propietats de l'aire en què ens agradaria treballar i construir un diàleg. És important que aquests personatges principals antitètics presentin les seves idees des de diferents punts de vista. A la nostra història, tenim el punt de vista d'un personatge que no és capaç de viatjar i d'un personatge que viatja molt. Sovint en els contes de fades, el viatge s'associa amb el coneixement i el coneixement arriba a través dels viatges.

És important que la història construïda tingui un principi (on es contextualitza els estudiants perquè puguin entendre qui és qui), una part central (on es desenvolupa la història) i un final (que arribarà a la conclusió).

Exemple d'una història que es pot narrar com una acció teatral

Matèria: Ciència

Tema: l'aire i l'espai

El conte popular de la solitud de la bandera que creu que l'aire no existeix i que l'espai està buit

Hi havia una vegada una bandera.

Que tenia una pregunta existencial filosòfica que la torturava.

Però comencem la història des del principi.

Estava penjada i oblidada en un pal alt sobre un gran edifici. Al davant, hi havia escrit "Escola".

En veritat us dic, que feia molt de temps que estava allà oblidada, des d'abans de la festa.

I estava avorrida. Molt avorrida. El temps passava i anava envellint. Els seus colors es van esvaïr i les vores van ser arrencades per culpa del vent i l'aire que la batia.

I com dèiem aire... feia molt de temps que l'aire no havia passat per aquell lloc i la nostra bandera penjava trista i immòbil.

En la seva tristesa, es va començar a preguntar per què l'aire no passava, per bufar-la i respirar una mica de frescor. Només una forta i mala olor va arribar allà dalt.

I qui és aquest aire de totes maneres? I per què no va passar per allà? I per què era tan arrogant i desagradable? Ja no existeix, havia mort?

Un dia es va decidir i va cridar a una gavina que volava:

BANDERA Senyora, Senyora, us podeu acostar una mica?

GAVINA Què vols, tinc feina, els vaixells estan a punt d'entrar al port amb un munt de peixos a les xarxes i tinc gana.

BANDERA Doncs bé ... bé. Acosta't una mica més, vull preguntar-te una cosa i et deixaré tranquil·la. Digueu-me per què l'aire ja no passa per aquí. És arrogant, ha marxat del nostre territori o ha mort?

GAVINA De que parles? L'aire sempre és aquí, allà i a tot arreu.

BANDERA Com és sempre aquí? Si és així, per què ja no faig gestos? Estic baixa, trista i pobre;

GAVINA Mira al cel. Què hi veus?

BANDERA Núvols. Encara veig núvols com jo.

GAVINA I què són els núvols?

BANDERA Un núvol és un **conjunt** de núvols. Què més?

GAVINA No, els núvols són aire. Aire amb diferents gruixos.

BANDERA Estàs boig. Dius que els núvols que puc veure no existeixen i existeix l'aire que no puc veure.

GAVINA Ho creguis o no Sí. L'aire és aquí, però no té pressa, ni és precipitat i salvatge.

BANDERA No, no ho és. Perquè conec l'aire, l'aire és net i fresc. Només oloro pel nas una mala olor.

GAVINA És dels gasos d'escapament dels cotxes i les motocicletes de la carretera.

BANDERA El que sigui això. Al passar, l'aire va netejar tot això. Així que ara no és aquí.

GAVINA Ah, sí? I com creus que arriba l'olor aquí? I com creus que estic volant? I mira aquí aquest raig de sol brillant? Què veus?

(Algú bufa una mica de talc al feix de llum d'un objectiu)

BANDERA Pols. Petits trossos de pols bruta.

GAVINA Exacte. I com penseu que aquesta pols vola a dreta i esquerra?

BANDERA No ho se.

GAVINA Des de l'aire, cap a l'aire. L'aire és a tot arreu. Ja sigui corrent o tranquil, fred o calor és aquí.

BANDERA Vols dir que...?

- GAVINA Sí. Deixem marxar ara perquè els velers entren al port ràpidament i les seves xarxes tenen molts peixos. Vaig a menjar.
- BANDERA Jajaja! Ràpidament? Ràpidament ??? I com ho sap que arriben ràpidament? Com els veieu des d'aquí.
- GAVINA Els veig. No sóc cega. No veus les seves veles plenes.
- BANDERA Plenes? Plenes de què?
- GAVINA Plenes d'aire pobra dona. L'aire és a tot arreu i ho fa tot. Fa que la pols vagi aquí i allà, que els velers puguin anar a tot arreu on vulgui el capità, que les olors arribin fins al nas, i fins i tot a mi m'ajuda a volar. Ja n'hi ha prou ara que me'n vaig, en cas contrari, tindrè gana la resta del dia.

La bandera va tornar a estar sola, però ara tenia moltes coses a pensar.

Hi ha aire o no?

L'aire és invisible, però existeix i és a tot arreu de l'espai?

I per resoldre la qüestió filosòfica existencial.

"El que veiem pot no existir i el que no veiem és present sempre".

Botànica

Neix una planta. El procediment de sembra, creixement i fructificació fins el moment en que es reproduïx una nova planta.

Definim el nostre objectiu: el nostre objectiu és ensenyar als infants la reproducció de les plantes i en quines circumstàncies es produeix.

Ens inventem una petita i interessant història, com ara:

- L'aventura de l'esperit inquiet d'una minúscula llavor de cigró que va decidir buscar fortuna en un món desconegut.
- Un començament que podria funcionar seria el següent: "hi havia una vegada..." (Diàleg amb la mare cigró i declaració que vol marxar)
- Desenvolupament: troba una sèrie de persones importants (aire, terra, sol, etc.)
- Final (El final pot ser una cosa així com... van viure feliços per sempre...)
- Repetició de la mateixa història, la mateixa trama i el mateix diàleg amb la nova llavor, fruit d'aquesta.
- Definim els factors controvertits que parlen entre ells, provoquen una baralla i (1) perquè el desenllaç porti l'objectiu final desitjat (resultat, deducció, missatge)
- El nostre primer heroi és la llavor
- Un altre podria ser l'aire (que agafa la llavor i la porta a un altre lloc)
- Un tros de terra que resulta estar al costat d'on ha caigut la nostra llavor.
- L'aigua que corre a prop, que rega la llavor.
- Un còdol que obstaculitza temporalment l'expansió de les arrels de la llavor i les fulles que creixen gràcies al sol, un element més indispensable

I la història continua i continua fins que la nostra nova planta estigui preparada per produir llavors pròpies

Definició : comprensió del conflicte final

A l'exemple donat, en tenim molts temes per tractar: el sol, l'aire, el sòl, amb el còdol, etc.

Conclusions

Com funciona la natura, primavera, hivern, si les condicions ho permeten, etc.

Història

Història – escola de primària– 3r

Basat en el llibre: <http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-C103/737/4824,21988/>

HÈRCULES

Una història formada per 14 episodis

Narració del mestre:

(es poden utilitzar titelles, màscares, ombres, objectes, etc. segons l'activitat)

Hi havia una vegada en un poble un home vell, anomenat Plató. Plató era molt vell i savi. Al voltant del poble hi havia un bosc fosc i profund on els vilatans anaven a matar ocells i conills per a les seves famílies. Però moltes vegades, hi havia una o dues persones que es perdien al bosc i no tornaven mai més. Els altres vilatans miraven amb por al bosc i es negaven a anar-hi a caçar.

Plató hi va pensar i va trobar un mètode per animar els caçadors a no tenir por i arriscar-se a anar a caçar al bosc. A més, va aconseguir fer-los valents, estar tots junts i col·laborar, ajudar-se mútuament i aconseguir no perdre's al bosc. Però com ho va fer?

Plató va aplegar a tots els vilatans al centre del poble al voltant del foc i començar a explicar històries just abans de caçar.

Va explicar que: hi havia una vegada un jove que es deia Hèrcules, que era molt fort i valent, ja que quan era petit Zeus, el rei de tots els déus, li donà la llet d'Hera (la seva esposa). Així el nadó es va fer fort i invencible.

Episodi 1

Els vilatans van arribar i van anunciar a Plató que ja no anirien al bosc perquè el dia anterior, quan van caçar, va aparèixer una serp i va matar tres homes.

Plató va pensar una estona i els va dir que s'asseguessin a terra. Tenia alguna cosa a dir.

Plató: Escolta'm. Quan era jove, anava a l'escola. La meua professora tenia un nadó molt fort, ja que el meu mestre va anar a la muntanya i va convidar Zeus i li va demanar si volia ser el padrí del nadó. Zeus va acceptar la seva proposta i es va convertir en el padrí. Va prometre protegir el bebè i, va dir que quan creixés el convertiria ... gairebé en un déu com ell.

Quan Hèrcules era un bebè. Hera, a qui no li agradava el que havia passat abans amb la llet robada pel seu marit Zeus, va enviar dues serps enverinades per mossegar Hèrcules i matar-lo.

Però Zeus ho va veure un minut abans que les serps poguessin mossegar Hèrcules i van llançar un tro. Llavors Hèrcules es va despertar, va agafar les serps i les va matar.

Plató va mirar els ulls dels vilatans i els va dir: bé, si un nadó va poder matar dues serps enverinades enviades per Hera, vosaltres podeu anar al bosc i caçar, tret que sigueu uns covards. Si apareixen serps, fareu el que va fer el nadó.

Aneu a caçar ara.

Els vilatans van prendre coratge i van anar al bosc sense por.

Episodi 2 i següents.

L'acció continua així, els vilatans van a Plató en cada episodi i diuen que tenen por d'anar a caçar perquè apareix un lleó.

Plató explica la història d'Hèrcules i el lleó de Nemea.

El mateix passa amb el bou salvatge de Minoa a Creta, les aus Stymfalides, la Lernaia Hydra, etc.

Algunes eines més

Les possibilitats que tenim per introduir contes de fades/contes populars a l'aula són molt nombroses. Aquí en presentem alguns exemples:

Narració innovadora basada en objectes

Demanarem al grup, als estudiants, als participants, etc. que portin un, dos o més objectes que signifiquin alguna cosa important per a ells. Els objectes que els hi aporten records són ideals, sobretot de la infància o dels pares, avis, alguna cosa antiga o nova. Els objectes poden semblar senzills i quotidians, però... tenen el poder... el misteri per crear una història i, encara més, desencadenar un record.

Es podria descriure com una activitat relacionada amb la narració i sempre funciona molt bé amb grups socials diversos i especials i ajuda a la interactivitat i al vincle dels participants.

Fase A

El professor divideix el grup en grups més petits de tres, quatre o cinc estudiants i col·loca els objectes tots junts. Poden ser: fotos antigues, una caixa, una caixa de mistos, un guant, un record, una caixa de ferro, una pedra, una joguina i moltes més, segons qui les porti i la seva fantasia i creativitat.

Com a alternativa, el professor podria tenir alguns objectes i donar-los als grups de manera aleatòria.

Fase B

L'objectiu és que cada grup observi els objectes durant uns minuts i comenci a crear una història. Podrien crear personatges i llocs, es poden connectar i convertir-se en un conte de fades, en un mite. Poden prendre notes o escriure-les, el que els sigui més útil. Ha de tenir un començament, una acció, un crescendo i un final.

Fase C

Cada grup el llegirà/narrarà quan ho tinguin apunt, llegirà la història a la resta de companys, grups, participants, etc. Podran narrar les històries de manera individualment o en grup, segons el que el professor consideri més adequat.

Fase D (avançada)

Els estudiants/participants poden actuar sobre un escenari improvisat realitzat per ells mateixos i fer representacions curtes de la història. Quan el grup (a l'aula o no) es familiaritza amb aquestes activitats i procediments, el professor pot dirigir l'acció cap a objectius més específics, com ara assignatures concretes i lliçons especials. Per exemple, això es pot aplicar a literatura, història, geografia i molt més. El professor pot triar un objecte específic i dirigir la creació de la història / narració per ensenyar un contingut.



Narració i creació d'un conte amb l'ajuda del professor i la participació activa dels alumnes

Fase 1: es pot començar amb una activitat breu basada en exercicis de confiança i coneixement (durada de 10 minuts). Una condició bàsica seria que els estudiants siguin de la mateixa classe i es coneguin. En el cas que no ho siguin, aquesta primera fase pot durar més i comportar més activitats per aconseguir confiança i vincles per a una millor col·laboració entre ells.

Fase 2: El professor comença a narrar una història (original, inventada i creada prèviament), basada en un determinat objecte d'aprenentatge, que formi part d'una lliçó específica a la qual tornarà i es completarà al final de la classe. La narració és inacabada.

Fase 3: El professor divideix l'aula en grups i demana als participants que treballin la història inacabada i creen un final comú tots junts.

A més dels avantatges esmentats anteriorment 1,2,3,4 que es poden aplicar, el professor després pot escoltar les diferents propostes dels grups i pot continuar impartint la lliçó, per exemple suma o resta.

Un exemple per a matemàtiques: la història d'un lleter com a un heroi que recorre pobles i ciutats per distribuir la llet. El lleter té 4 fills que l'ajuden amb la seva feina. Cada dia, després de sortir de la seva botiga, van en 4 direccions cap al nord, el sud, l'est i l'oest per distribuir la llet.

Què passa a = cap al nord, b = cap al sud, c = cap a l'est i d = cap a l'oest de la ciutat?

Aquí els professors poden dividir la classe en 4 grups i donar als estudiants 15 minuts per imaginar el desenvolupament de la història dels 4 ajudants cap a les 4 direccions.

Fase 4: Presentació dels 4 contes dels 4 grups d'alumnes que donaran la seva pròpia versió de la trama i l'aventura que van tenir lloc 4 punts de l'horitzó de la ciutat i els 4 fills del lleter.

Fase 5: Diàleg i procés educatiu de la classe de matemàtiques amb preguntes i respostes de tot el grup.

Exemple: És a dir, si a la botiga hi havia 40 caixes amb 10 ampolles de llet a cadascuna i el lleter dona a cadascun dels seus fills 8 caixes per distribuir:

1. Quantes ampolles s'endurà cada fill? (80)

2. Quantes ampolles tenen tots els nens junts? (360)
3. Quantes caixes es quedaran a la botiga? (8)
4. Quantes ampolles es quedaran a la botiga? (80)

Les preguntes poden variar de moltes maneres, poden ser més fàcils o més difícils segons el nivell de l'aula.

Narració i ús creatiu de contes de fades tradicionals, procedents dels orígens dels estudiants de les escoles multiculturals

Fase 1: Recull d'històries

El mestre demana als nens i nenes que portin per escrit una història que coneguin del seu país d'origen. Poden demanar als seus pares o avis que els expliquin una història, que l'escriguin i portin a classe. Així, doncs, la classe adquireix i recull un petit tresor, un recull d'històries que s'utilitzen de diverses maneres (educatives, creatives, artístiques i a partir de les quals es poden crear moltes activitats: jocs de teatre, estàtica, breus esbossos dramàtics i representacions).

Fase 2: Narració de cada alumne de la història que van portar de casa als altres companys

- A. Millora de l'activitat amb preguntes dels companys al narrador de la història - diàleg.
- B. La narració pot evolucionar cap a una activitat de dibuix amb imatges derivades de la història que tots hem sentit. A més, es pot crear una exposició totes les obres creades, a classe o a l'escola.
- C. Tornant a narrar la història col·lectivament, on els infants puguin narrar una part o tota la història, sols o en grup.

Benefici 1

- a. El professor pot aprofitar directament i fer una classe de llengua amb els estudiants, centrant-se en certes paraules, escrivint-les a la pissarra i convidant els estudiants a trobar explicacions i conformitat d'aquestes paraules en el seu propi idioma.
- b. Anàlisi de les característiques gramaticals i sintàctiques de la seva llengua amb la llengua del país d'acollida. És a dir, l'adjectiu se situa darrere del substantiu o el precedeix?
- c. Etimològicament o història de paraules: hi ha alguna característica comuna en el so i la musicalitat de les seves paraules amb la nostra. Les similituds són sorprenents si aconseguim fugir de la superfície de les coses. Prenem com a exemple els noms dels països. Espanya, perquè es diu Espanya? Es pronuncia així, ja té (o tenia en el passat) molts boscos, a més, ell mite diu que un era la casa de Déu Panas. Així que anem a (Es en grec vol dir anar cap) Pana, Es-Pana. Alemanya es diu Deutschland. La primera part és Deus (Déu) i la segona Land que significa Terra (las = terra-pedra). El continent asiàtic va prendre el seu nom del germà d'Ecuba Asio, que va ser assassinat per Aias el Telamoni durant la guerra de Troia.

Benefici 2

Les històries dels estudiants poden convertir-se, segons el procés, en una base per a futures activitats d'història, geografia, medi ambient, educació cívica o religió.

Benefici 3

Moviment i improvisació dins l'aula. Una història moltes vegades implica un viatge d'un país a un altre i es pot desenvolupar molt fàcilment en un viatge d'improvisació d'un racó a l'altre de l'aula, viatjant

per muntanyes (a les taules) túnels (sota les taules) i altres obstacles creatius com ara cadires o motxilles.

Benefici 4

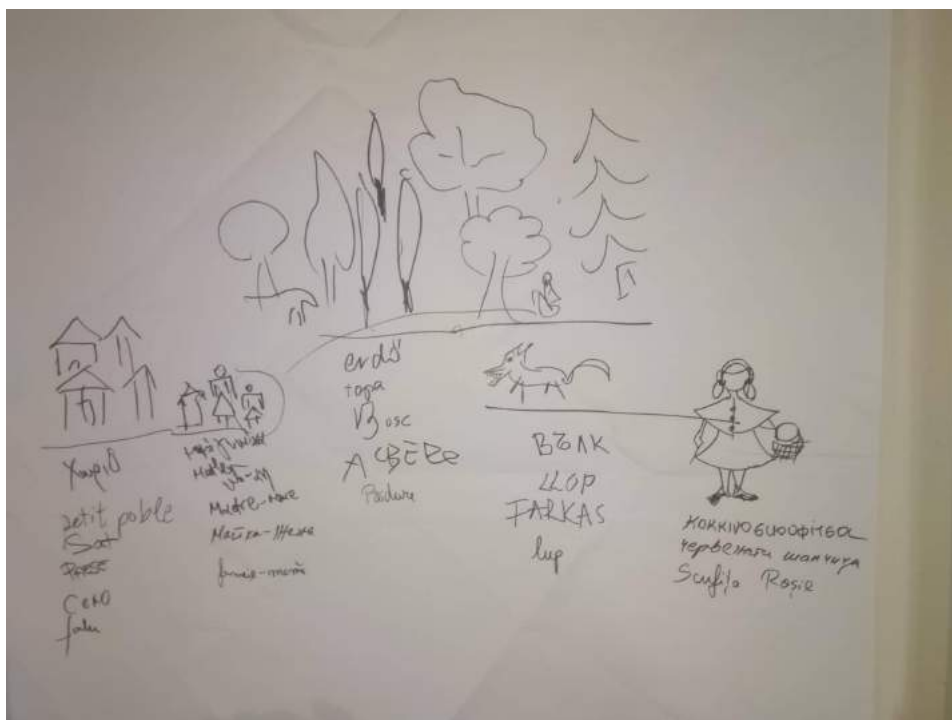
Activitats artístiques. Una història o moltes juntes poden acabar creant un text o un escenari per a una representació de tota la classe, que es pot presentar en el grup classe, a tota l'escola o crear un esdeveniment que inclourà estudiants, professors i famílies.

El trencaclosques de la lliçó

Es pot realitzar una activitat de reconstrucció en el marc de la lliçó. Si la lliçó i el tema són convenientes, el professor pot dividir-la en seccions i cada grup d'alumnes pot rebre una secció. Després de llegir-ho com a grup i recollir-ho de nou, els estudiants han de tornar a explicar les seves parts de memòria i formar nous grups més endavant. L'objectiu de l'activitat és recrear la història, trobar l'ordre correcte de les parts i comparar els resultats amb la història original.

Franges amb frases

Si la lliçó és de llengua, un debat sobre les imatges abans de llegir el conte popular també ajuda a introduir el llenguatge necessari per a la història. Podem preparar tires amb frases que resumeixin el conte, els estudiants han de posar-les en l'ordre correcte, mentre el professor ho explica oralment o el llegeix en veu alta. D'altra banda, els estudiants poden crear una història a partir de les tires (història de la tira ambigua), i després compartir les seves versions amb la classe i comparar-la amb la història original. En cas de classes multiculturals, aquest exercici es pot fer demanant als estudiants que trobin les tires que estan amb els seus idiomes. Això augmenta la comprensió multicultural a l'aula.



Les imatges expliquen la història

Un altre enfocament de l'ensenyament d'idiomes és el debat sobre les imatges de contes. Per fer-ho, el professor pot recollir les imatges adequades de diverses fonts i crear el conte popular il·lustrat de la lliçó. Aquesta activitat és interessant per a continguts com ara història, art, civilització, etc., on el professor pot trobar fàcilment imatges.

Els estudiants poden participar explicant-se mútuament el que pensen. Depenent del nivell, el professor també pot preparar unes preguntes relacionades amb les imatges, que ajuden a formular una resposta. També és possible deixar de banda les últimes imatges del conte, de manera que hi hagi més oportunitats per a la creativitat.

Recursos

Selecció de recursos online

- Activitats per ensenyar contingut amb contes populars, mites i contes de fades: www.scholastic.com/teachers/unit-plans/teaching-content/myths-folktales-and-fairy-tales/
- Alguns consells sobre l'ensenyament amb històries de Melanie Green: www.psychologicalscience.org/observer/storytelling-in-teaching
- Evidències del valor cognitiu, social i emocional dels contes per als nens i nenes: <https://dinamico2.unibg.it/lazzari/doc/EL-lazzari-2016-sito.pdf>
- Més evidències dels avantatges dels contes per a infants: www.ibe.unesco.org/sites/default/files/bettelhe.pdf

Selecció de llibres i publicacions

- Rahman, F (2017) 'The revival of local fairy tales for children education', *Theory and practice in language studies*, 7(5) [online]. Disponible a: www.academypublication.com/ojs/index.php/tpls/article/view/tpls0705336344
- Egan, K (1988) 'Teaching as story telling', *Canadian Journal of Education / Revue Canadienne de l'éducation*, 13(10) [online]. Disponible a: www.researchgate.net/publication/228717328_Teaching_as_Story_Telling
- García-Barrero Baldó, C (2019) *Multicultural education in the CLIL Primary classroom through fairy tales* Universidad de Oviedo [online]. Disponible a: https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/51402/TFM_CristinaGarc%EDaBarrero.pdf;jsessionid=2C8COAB07771C12844A0DE3C8E25224D?sequence=6
- Huiyu, G (2018) 'A study on the educational strategy of using folktales in kindergarten' *Advances in social science, education and humanities research*, 264 [online]. Disponible a: <file:///C:/Users/cisha/AppData/Local/Temp/25906295.pdf>
- Schiro, M and Lawson, D (2004) *Oral storytelling and teaching mathematics: Pedagogical and multicultural perspectives* California: Sage.

Referències

- Alexander, R. (2006). *Education as dialogue: moral and pedagogical choices for a runaway world*. Hong Kong: Hong Kong Institute of Education with Dialogos.
- Bolton, G. (1998). *Acting in classroom drama: a critical analysis*. Birmingham: UBC/Trentham Books.
- Bougie, E., Wright, S., & Taylor, D. (2003). Early heritage-language education and the abrupt shift to a dominant-language classroom: Impact on the personal and collective esteem of Inuit children in Arctic Quebec. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 349-373.
- Branum-Martin, L., Foorman, B., Francis, D., & Mehta, P. (2010). Contextual effects of bilingual programs on beginning reading. *Journal of Educational Psychology*, 341-355.
- Chin, A., Daysal, N., & Imberman, S. (2012). *Impact of bilingual education programs on limited English proficient students and their peers: Regression discontinuity evidence from Texas*. Cambridge, MA: National Bureau of Economic Research.
- Cobo-Lewis, A., Pearson, B., Eilers, R., & Umbel, V. (2002). Effects of bilingualism and bilingual education on oral and written English skills: a multifactor study of standardized test outcomes. In D. Oller, & R. Eilers, *Language and literacy in bilingual children*. Clevedon: Multilingual Matters.
- Combs, M. (2005). Bilingualism for the children: Implementing a dual-language program in an English-only state. *Educational Policy*, 701-728.
- Conteh, J. (2007). Culture, languages and learning: mediating a bilingual approach in complementary Saturday classes. In J. Conteh, P. Martin, & H. Robertson, *Multilingual learning: stories from schools and communities in Britain*. Stoke-on-Trent: Trentham.
- Costigan, C., & Dokis, D. (2006). Relations between parent-child acculturation differences and adjustment within immigrant Chinese families. *Child Development*, 1252-1267.
- Cziboly, A. (2010). *The DICE has been cast: research findings and recommendations on education theatre and drama*. Budapest: DICE Consortium.
- Duursma, E., Augustyn, M., & Zuckerman, B. (2006). *Reading aloud to children: the evidence*. Retrieved from BMJ Journals: <https://adc.bmj.com/content/93/7/554>
- Grammatas, T. (n.d.). *Pedagogical use of the storytelling in a contemporary educational environment*. Retrieved from Theodore Grammatas: <https://theodoregrammatas.com/en/pedagogical-use-of-the-storytelling-in-a-contemporary-educational-environment/>
- Hardach, S. (2020). *Why you should read this out loud*. Retrieved from BBC Future: <https://www.bbc.com/future/article/20200917-the-surprising-power-of-reading-aloud>
- Heathcote, D. (1981). Drama as education. In McCaslin, *Children and drama* (pp. 78-90). New York: Longman.
- Kenner, C., Gregory, E., Ruby, M., & Al-Azami, S. (2008). Bilingual learning for second and third generation children. *Language, Culture and Curriculum*, 120-137.
- Misch, M. (2008). *Teaching Fairytales*. Retrieved from www.grin.com: <https://www.grin.com/document/114381>
- Neelands, J. (2004). Miracles are happening: beyond the rhetoric of transformation in the Western traditions of drama education. *Research in drama education*, 47-56.

Resnick, M. (2007). All I really need to know (about creative thinking) I learned (by studying how children learn) in kindergarten. *Proceedings of the 6th Conference on Creativity & Cognition*. Washington, DC.

Robin, B. (2008). Digital storytelling: a powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into practice*, 220-228.

Thomas, W., & Collier, V. (2002). *A national study of school effectiveness for language minority students' long-term academic achievement*. Berkeley, CA: CREDE.

Wong-Fillmore, L. (1991). When learning a second language means losing the first. *Early Childhood Research Quarterly*, 323-346.