



VALORIZZARE I GIOVANI TRADUTTORI

**MANUALE DELLE ATTIVITÀ DI
REPILOT**



**Networking the
Educational World:
Across Boundaries for
Community-building**

NEW ABC – Team UNIBO

Rachele Antonini
Ira Torresi
Federica Ceccoli

Valorizzare i giovani traduttori. Manuale delle attività di repilot

Titolo originale: *Empowering young translators. Repilot action activity handbook*

PRIMA EDIZIONE

Aprile 2024

AUTORI

Rachele Antonini, Ira Torresi, Federica Ceccoli

Università di Bologna

Dipartimento di Interpretazione e Traduzione

Corso della Repubblica 136

Forlì.

Italia.

TRADUZIONE a cura di Marcella Puca

REVISIONE a cura di Marta Salvatore, Michela Abagnato e Elisa Cavaggioni

EDIZIONE

Elhuyar

ISBN: 9788854971776

DOI: [10.6092/unibo/amsacta/7997](https://doi.org/10.6092/unibo/amsacta/7997)

Attribuzione 4.0 Internazionale (CC BY 4.0)





INDICE

Il progetto NEW ABC in breve	5
Cos'è la co-creazione?	6
Adattare questa azione pilota a contesti diversi	6
Finalità e obiettivi del repilot	9
Come funziona questo manuale e chi può trovarlo utile	10
INIZIAMO!	12
CAPITOLI: Panoramica delle attività	12
CAPITOLO 1: Contesto e partecipanti	14
CAPITOLO 2: Saltate a bordo: Riscaldamento e attivazione	16
Attività 1: Allestimento della scena	17
Attività 2: CLB e Cura & compassione: i giochi come strumento di esplorazione	18
Attività 3: Circle time.....	21
CAPITOLO 3: Salpiano: Esplorare il ruolo dei giovani traduttori.....	23
Attività 1: Giochi di ruolo	24
Attività 2: Interviste vignetta.....	26
Attività 3: Interviste tra pari.....	28
Attività 4: Uscita didattica.....	31
Attività 5: Canzone multilingue	32
CAPITOLO 4: Storytelling digitale	35
i-Theatre: cos'è e come si usa.....	36
Fase 1: Incontro con l'esperto	36
Fasi 2 & 3: Creazione della storia e disegno dei personaggi e del contesto	37
Fase 4: Animazione dei personaggi e creazione di storie digitali	37
CAPITOLO 5: Osservazioni e suggerimenti finali	39
Evento conclusivo.....	39
Riunioni del team	40
DIVULGAZIONE DELLA VOSTRA ATTIVITÀ	41
Ringraziamenti	42

INTRODUZIONE

In questo manuale troverete:

- 👤 una breve descrizione del progetto NEW ABC e dei principali concetti che ne stanno alla base;
- 👤 alcune linee guida generali e delle indicazioni specifiche per adattare le attività proposte a contesti diversi;
- 👤 le finalità e gli obiettivi delle attività svolte;
- 👤 una descrizione approfondita delle attività e alcuni suggerimenti per replicarle;
- 👤 alcune riflessioni emerse dalla nostra esperienza che potrebbero essere utili se volete replicarla.

Il progetto NEW ABC in breve

NEW ABC è un progetto finanziato dal programma di ricerca e innovazione Horizon 2020 dell'Unione Europea. Riunisce 13 partner di nove Paesi europei con l'obiettivo di sviluppare e realizzare nove azioni pilota. Tutte le azioni pilota di NEW ABC (basate su attività) coinvolgono bambini e giovani rifugiati e migranti, ma anche insegnanti, famiglie, comunità e altri stakeholder nel campo dell'educazione, in qualità di co-creatori di innovazione per valorizzare i giovani e far sì che la loro voce venga ascoltata.

Per maggiori informazioni sul progetto NEW ABC visitate il sito web a [questo link](#). Qui troverete ulteriori informazioni su questa e sulle altre azioni pilota.

newabc.eu



Il progetto NEW ABC è stato finanziato dal programma di ricerca e innovazione Horizon 2020 dell'Unione Europea tramite l'accordo di sovvenzione nr. 101004640.

Le opinioni e i pareri espressi in questo sito web sono di esclusiva responsabilità dell'autore e non riflettono necessariamente le opinioni della CE.

Cos'è la co-creazione?

Prima di presentare le attività co-create con i bambini per il repilot dell'azione pilota *“Valorizzare i giovani traduttori”*, vorremmo riassumere brevemente le caratteristiche principali della co-creazione.

La co-creazione è un metodo utilizzato per sviluppare collaborazioni democratiche tra ricercatori stakeholder locali/della comunità, promuovendo il loro coinvolgimento nella progettazione di attività adattate a un contesto specifico e che rispondano alle esigenze della comunità e dei partecipanti a cui si rivolgono.

La co-creazione ben si presta a favorire l'impegno e la partecipazione dei cittadini nel processo decisionale, in quanto:

-  attribuisce un ruolo centrale all'utente finale;
-  mette in risalto la realizzazione di attività co-create;
-  prevede, fin dall'inizio, strategie di divulgazione più ampie come parte integrante del progetto.

Tutte le attività proposte in questo manuale sono state pianificate e realizzate insieme a bambini, coordinatori, educatori e ricercatori a partire dalle prospettive dei bambini e consentendo loro di dar voce ai propri sogni e alle proprie necessità. Adulti e bambini hanno avuto l'opportunità di riflettere sui propri ruoli sociali, le proprie posizioni all'interno della comunità, sulle relazioni reciproche e sui fondamenti del dialogo per cercare il modo migliore di raggiungere comprensione e valori comuni che trascendano la diversità e i diversi contesti culturali e linguistici.

Adattare questa azione pilota a contesti diversi

Un obiettivo fondamentale del progetto NEW ABC è garantire che tutte le nove azioni pilota possano essere adattate e replicate in contesti diversi (ad esempio, in altri paesi o in sistemi educativi e comunità differenti). Dopo essere state realizzate una prima volta, tutte le azioni pilota sono state testate nuovamente (repilot) in un altro Paese partner e da un diverso team NEW ABC.

L'azione pilota descritta in questo manuale è stata realizzata prima nel Regno Unito e in seguito replicata in Italia. Per ulteriori informazioni su come questa azione è stata implementata nel Regno Unito, vi invitiamo a consultare la piattaforma NEW ABC. In questo manuale troverete la descrizione delle attività svolte in Italia e suggerimenti che potrebbero esservi utili se desiderate replicare questa azione in un contesto diverso.

Ecco alcuni suggerimenti per replicare questa e altre azioni del progetto NEW ABC:

oDedicate del tempo per riflettere sul contesto in cui vi trovate, quali sono le sue caratteristiche e quali potrebbero essere gli adattamenti da apportare.

Potreste dover considerare eventuali cambiamenti o modifiche necessarie, relative a caratteristiche specifiche come quelle geografiche, sociali o culturali. Se, ad esempio, avete in programma di lavorare con bambini e ragazzi provenienti da contesti nazionali ed etnici diversi, potreste voler investire risorse in un servizio di traduzione per assistere i giovani partecipanti durante il progetto.

oInvitate a partecipare anche altri colleghi, sia interni che esterni all'ambiente scolastico.

Se doveste aver bisogno del parere di altri colleghi (insegnanti o assistenti), potreste coinvolgerli per tempo, assicurandovi che possano esprimere la propria opinione su ciò che ritengono importante fare nell'ambito del progetto.

oLavorate *con* i bambini e i ragazzi e decidete insieme *come* collaborare.

Coinvolgete i bambini e i ragazzi fin dall'inizio e assicuratevi che le loro opinioni, competenze ed esigenze contribuiscano all'elaborazione del progetto. Per esempio, potreste decidere di coinvolgere un piccolo gruppo consultivo di ragazzi che possa aiutarvi nell'impostazione del progetto.

oProgettate il vostro ambiente di apprendimento.

Ad esempio, lavorerete nelle scuole o in ambienti non scolastici (come associazioni giovanili, doposcuola o gruppi del fine settimana, ecc.)? Questo determinerà anche il modo in cui strutturerete le attività (progetti a lungo termine o attività individuali) e il numero di partecipanti da coinvolgere ogni volta (ad esempio se lavorare con una classe intera o con un gruppo più ristretto di ragazzi).

oStilate una "lista dei desideri" di materiali, risorse e servizi di cui potreste aver bisogno.

Mentre sviluppate le idee del progetto, è importante considerare le risorse di cui avrete bisogno, ad esempio: dove si svolgeranno le attività? Quali spazi utilizzerete (aule, luoghi all'aperto)? Occorre inoltre prevedere questioni di accessibilità, quali la disponibilità di parcheggio, accessi per sedie a rotelle, servizi igienici, vicinanza alle fermate dei trasporti pubblici. La vostra lista potrebbe anche includere idee relative ad attività, come uscite didattiche e visite ai musei, o la collaborazione con professionisti specializzati, come artisti digitali o insegnanti di teatro. Altrettanto importante è sapere quali materiali vi serviranno per le attività: fogli di carta, quaderni, cancelleria, una lavagna oppure corsi di formazione online, ecc.



oDedicate tempo e cura alla co-creazione di un ambiente accogliente.

Assicuratevi di dedicare del tempo ad attività che favoriscano lo sviluppo di relazioni tra i partecipanti, incoraggiandoli a conoscersi meglio e instaurare un rapporto di fiducia all'interno del gruppo. Organizzare dei rinfreschi e delle merende contribuirà a creare un ambiente socialmente più rilassato, quindi assicuratevi di includerli nel calcolo delle spese!

oOffrite supporto ai partecipanti del vostro progetto.

Offrite opportunità di formazione e di sviluppo delle competenze per supportare le persone coinvolte nelle attività del progetto (studenti, assistenti o insegnanti) durante la loro partecipazione. Avete notato particolari esigenze sociali, culturali, linguistiche o di apprendimento di cui dovete tener conto?

oValutate il vostro progetto.

Ogni progetto è un'occasione unica di apprendimento per riflettere su ciò che ha funzionato, ciò che non è stato particolarmente efficace e cosa potrebbe essere fatto diversamente. Trovate del tempo per pianificare una valutazione del vostro progetto, pensando ad attività che possano esservi d'aiuto (questionari di gradimento, considerazioni, interventi creativi, riflessioni di gruppo).

oPianificate in anticipo.

Quando sviluppate un "piano d'azione" e immaginate come potrebbe essere il vostro progetto, è importante che pianifichiate anche attività di coinvolgimento e divulgazione. Gli aspetti da considerare potrebbero essere:

- Quali sono le questioni chiave che intendete affrontare?
- Come possono i partecipanti impegnarsi in modo significativo in queste attività?
- Chi sono i destinatari principali (comunità locali, gruppi decisionali, ecc.)?

Ci auguriamo che questi consigli vi aiutino a pianificare al meglio le attività del vostro progetto.



In che modo abbiamo adattato il progetto pilota originale al nostro contesto?

Tre diversi elementi tra il progetto pilota e il repilot hanno portato a significativi adattamenti: il contesto, il gruppo target e la metodologia utilizzata.

>> **CONTESTO:** il repilot si è svolto in un contesto educativo non scolastico, il centro giovanile “Welcome” di Forlì, in Emilia-Romagna. Il centro giovanile “Welcome” è stato istituito dall'Associazione di volontariato ODV Welcome, nella parrocchia di Sant'Antonio Abate in Ravaldino, un quartiere del centro di Forlì che è abitato da molte famiglie migranti. Lo scopo del centro giovanile è quello di fornire ai giovani uno spazio dove incontrarsi, condividere idee, divertirsi, praticare sport e partecipare ad attività di doposcuola, come lo svolgimento di compiti nel pomeriggio e la partecipazione a laboratori. L'azione pilota, invece, ha avuto luogo in una scuola.

>> **GRUPPO TARGET:** il gruppo target del repilot era composto da bambini più piccoli (dai sei agli undici anni) rispetto a quelli coinvolti nell'azione pilota (ragazzi dagli undici ai diciotto anni). Inoltre, nel caso del repilot, tutti i bambini del centro giovanile Welcome sono stati selezionati come partecipanti, indipendentemente dalle loro esperienze di giovani traduttori, mentre nell'azione pilota hanno partecipato alle attività solo i bambini selezionati in base alle loro esperienze di traduzione.

>> **METODOLOGIA:** Sia l'azione pilota che il repilot hanno previsto laboratori artistici, anche se con modalità differenti dovute ai diversi contesti e all'età dei partecipanti. Per il repilot sono stati usati metodi specifici già adottati dal centro giovanile Welcome, come il circle time e dei giochi, e anche nuovi metodi proposti dal gruppo di ricerca UNIBO, quali giochi di ruolo, attività musicali e lo storytelling digitale.

Finalità e obiettivi del repilot

Sia l'azione pilota originale, condotta nel Regno Unito, che il repilot, svolto in Italia, miravano a:

- 🏠 co-creare risorse per il benessere sociale, culturale ed emotivo dei giovani traduttori;
- 🏠 definire il brokering (la mediazione linguistico-culturale ad opera di minori) come una pratica di cura;
- 🏠 sensibilizzare sul valore del multilinguismo e sulle pratiche di traduzione ad opera di minori.

Un altro scopo del repilot è stato testare la flessibilità e l'adattabilità dell'azione pilota.



Il progetto NEW ABC è stato finanziato dal programma di ricerca e innovazione Horizon 2020 dell'Unione Europea tramite l'accordo di sovvenzione nr. 101004640.

Le opinioni e i pareri espressi in questo sito web sono di esclusiva responsabilità dell'autore e non riflettono necessariamente le opinioni della CE.

Come funziona questo manuale e chi può trovarlo utile

Il **primo manuale** è stato creato durante l'azione pilota nel Regno Unito dal gruppo di ricerca inglese, nel quale viene descritto il processo di co-creazione e si descrive lo sviluppo di diverse attività svolte dai partecipanti. In questo manuale troverete un elenco delle risorse e delle attività per l'apprendimento, co-create e implementate in Italia, che potrete replicare, adattare e valutare con i vostri partecipanti.

Questo manuale vi sarà utile se:

- state pianificando attività extra scolastiche per gruppi di bambini che parlano lingue diverse;
- desiderate organizzare laboratori per la co-creazione di progetti artistici che sensibilizzino sulla diversità linguistica e culturale;
- volete sviluppare un progetto legato al plurilinguismo.

A questo scopo, il manuale propone un elenco di attività extra scolastiche rivolte a bambini di età compresa tra i sei e gli undici anni.

In primo luogo, troverete una tabella riassuntiva dei capitoli e delle attività.

In secondo luogo, verrà presentata una panoramica generale delle attività svolte, ma è necessario considerare che, seguendo i principi della co-creazione, ogni attività potrebbe essere adattata non solo al contesto sociolinguistico, culturale e sociopolitico generale, ma anche ai singoli contesti e ai singoli alunni, alle loro esigenze, ai loro interessi e desideri.

In terzo luogo, saranno descritte nel dettaglio le singole attività legate al multilinguismo e alla traduzione svolte dai bambini. È importante considerare il quadro generale dell'intero procedimento, il cui scopo è la sensibilizzazione sul patrimonio linguistico e culturale.

Per tale motivo, le attività possono essere interamente replicate e adattate ad altri contesti, oppure ogni singola attività può essere inserita all'interno di altri percorsi con obiettivi simili.

Infine, sottolineiamo che ogni attività può anche essere condotta in ordine differente, a seconda delle esigenze del gruppo target e del relativo contesto.





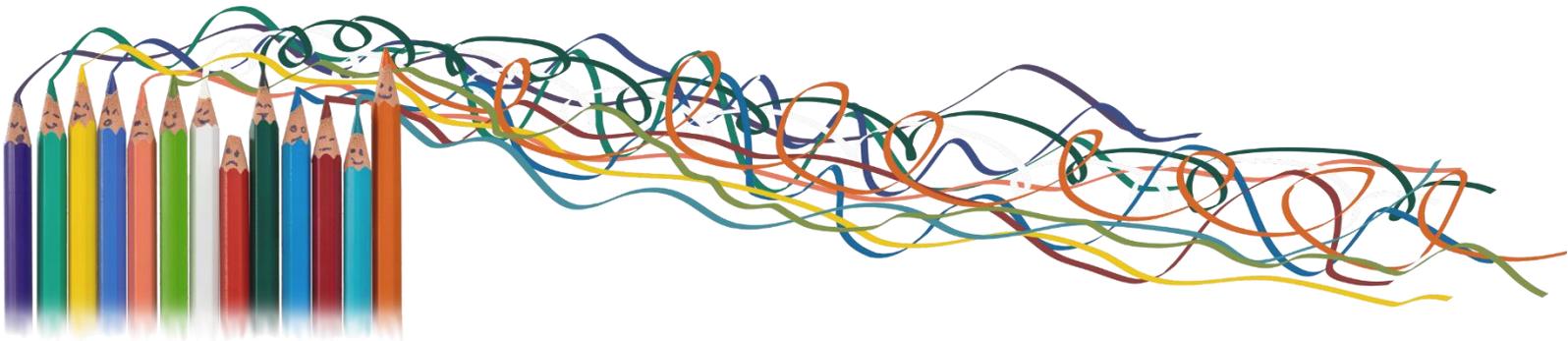
Informazioni importanti da condividere

Consenso:

A seconda della fascia d'età dei partecipanti e della legislazione nazionale, potrebbe essere necessario il consenso dei genitori degli alunni perché possano partecipare alle attività. Assicuratevi che il modulo della liberatoria sia chiaro (privo di termini tecnici), accurato e dettagliato. Deve spiegare in che modo i ragazzi saranno coinvolti nelle attività dell'azione pilota e in che modo i dati (registrazioni audio di conversazioni, creazioni artistiche o podcast) potranno essere utilizzati ai fini della diffusione (relazioni, presentazioni, mostre, post sui social media, ecc.), e lo scopo generale del progetto. Potete anche scrivere una nota in un linguaggio semplificato da allegare al modulo di consenso per spiegare alle famiglie gli obiettivi dell'attività.

Privacy e anonimato:

I processi di co-creazione e collaborazione si basano su rapporti di fiducia. Se prevedete di esporre i lavori degli alunni, decidete il luogo e le modalità di divulgazione. Spiegate che qualsiasi menzione alle loro storie, esperienze o informazioni personali rimarrà anonima: nessuno saprà che si trattava di loro. Ribadite che, all'interno della classe/gruppo, essi saranno sempre apprezzati e avranno la possibilità di scegliere se mostrare o meno le loro produzioni ai compagni.



Il progetto NEW ABC è stato finanziato dal programma di ricerca e innovazione Horizon 2020 dell'Unione Europea tramite l'accordo di sovvenzione nr. 101004640.

Le opinioni e i pareri espressi in questo sito web sono di esclusiva responsabilità dell'autore e non riflettono necessariamente le opinioni della CE.

INIZIAMO!

CAPITOLI: Panoramica delle attività

Al termine di questo capitolo avrete...

- 👤 Compreso l'azione nel suo complesso e in relazione alle singole attività
- 👤 Acquisito una buona conoscenza della struttura complessiva dell'azione e dell'organizzazione delle singole attività

Questo manuale è suddiviso in cinque capitoli: dal capitolo due al capitolo quattro vengono presentati gli obiettivi generali e specifici, i metodi, i materiali e gli strumenti impiegati, nonché i problemi previsti e le relative soluzioni. Questo consente a chi legge di comprendere rapidamente l'organizzazione e il susseguirsi dei contenuti, fornendo al contempo un quadro del contenuto di ogni capitolo. Alla fine della descrizione sono anche illustrati i vantaggi e gli svantaggi di ciascun metodo e attività.

Capitolo	Titolo
Capitolo 1	Contesto e partecipanti
Capitolo 2	Saltate a bordo: Riscaldamento e attivazione 2.1. Attività 1: Allestimento della scena 2.2. Attività 2: CLB e Cura & compassione: giochi come strumento di esplorazione 2.3. Attività 3: Circle time
Capitolo 3	Salpiano: Esplorare il ruolo dei giovani traduttori 3.1. Attività 1: Giochi di ruolo 3.2. Attività 2: Interviste vignetta 3.3. Attività 3: Interviste tra pari 3.4. Attività 4: Uscita didattica 3.5. Attività 5: Canzone multilingue



Capitolo 4	Storytelling digitale 4.1. i-Theatre: cos'è e come si usa 4.2. Fase 1: Incontro con l'esperto 4.3. Fasi 2 & 3: Creazione della storia e disegno dei personaggi e del contesto 4.4. Fase 4: Animazione dei personaggi e creazione di storie digitali
Capitolo 5	Osservazioni e suggerimenti finali 5.1. Riunioni del gruppo di ricerca Evento conclusivo



CAPITOLO 1: Contesto e partecipanti

In questo capitolo descriveremo l'ambiente e i partecipanti coinvolti nelle attività, per permettervi di comprendere meglio la somiglianza con il contesto e le persone con cui voi lavorate e per motivare la scelta delle attività proposte e descritte nei capitoli successivi.

Il contesto in cui è stato svolto il repilot “*Valorizzare i giovani traduttori*” è il [centro giovanile Welcome](#) situato a Forlì, in Emilia-Romagna. Il centro è stato istituito dall'Associazione di volontariato ODV Welcome nella parrocchia di Sant'Antonio Abate in Ravaldino, in un quartiere del centro di Forlì abitato da molte famiglie migranti. Lo scopo del centro è quello di fornire ai giovani uno spazio dove incontrarsi, condividere idee, divertirsi, praticare sport e partecipare ad attività di doposcuola, come svolgere i compiti e seguire laboratori.

Il numero di bambini e ragazzi iscritti al centro giovanile durante l'anno scolastico in cui si è svolta l'azione “*Valorizzare i giovani traduttori*” era pari a sessantasette: quarantasette di loro frequentavano la scuola primaria e venti la scuola media. Rappresentavano venti nazionalità diverse: marocchina, cinese, burkinabé, bengalese, tunisina, senegalese, algerina, ucraina, etiopica, congolese, egiziana, italiana, nigeriana, pakistana, argentina, rumena, moldava, francese, albanese e peruviana.

Le attività di doposcuola si svolgono da ottobre a fine maggio. Dal lunedì al venerdì, dalle 15 alle 16:30, i bambini svolgono i compiti con educatori e volontari: il lunedì e il mercoledì per gli alunni del primo, secondo e terzo anno di scuola primaria; il mercoledì e il venerdì per gli alunni del quarto e quinto anno di scuola primaria; il martedì e il giovedì per le scuole medie. Portati a termine i compiti, dalle 16:30 alle 17:00, i bambini possono giocare liberamente e fare merenda e, infine, partecipare a un laboratorio della durata di un'ora.

Il repilot “*Valorizzare i giovani traduttori*” si è svolto durante le ore di laboratorio coinvolgendo tutti i bambini delle scuole primarie, i quali hanno mostrato grande entusiasmo per il progetto. Le attività sono state decise e programmate in collaborazione con gli educatori del centro giovanile e sono state adattate integrando le metodologie da loro già adottate. Trattandosi di un progetto di azione di ricerca partecipativa, i ricercatori e gli educatori si sono riuniti una volta al mese per discutere lo stato di avanzamento delle attività e suggerire, se necessario, modifiche o cambiamenti. I ricercatori si sono recati al centro giovanile per tutta la durata dell'anno, fornendo assistenza, quando necessario, a insegnanti e volontari, e prendendo appunti sul campo. Erano infatti presenti ad ogni laboratorio (i lunedì e mercoledì per i gruppi del primo, secondo e terzo anno di scuola primaria, e i venerdì per il gruppo del quarto e quinto anno, già impegnato in attività di educazione fisica durante le ore del laboratorio del mercoledì). La presenza dei ricercatori, insieme agli educatori e ai volontari, ha permesso un'eccellente gestione del gruppo e un regolare svolgimento delle attività.



CAPITOLO 2: Saltate a bordo: Preparazione e attivazione

Finalità generali	Sensibilizzare i bambini sul loro ruolo di giovani traduttori e sulle loro competenze multilingue.
Finalità specifiche	Creare una struttura per accompagnare i bambini in questo viaggio. Iniziare a riflettere con i bambini sul valore del loro multilinguismo, sulla loro attività di traduttori e sull'attenzione che questa pone nei confronti del prossimo.
Metodi	Laboratori manuali, giochi, circle time.
Materiali e strumenti	Fogli e cartelloni, pennarelli, forbici.
Problemi previsti e relative soluzioni	<ol style="list-style-type: none">1. Difficoltà dei bambini a esprimersi a parole; fate emergere l'esperienza di cui vogliono parlare prima attraverso giochi o attività, e poi passate a una riflessione orale (circle time).2. L'uso del circle time per esprimere se stessi può risultare noioso o inefficace per i bambini più timidi che non amano parlare o essere al centro dell'attenzione. In questo caso, invece di invitare ogni bambino a parlare a turno, una libera discussione di gruppo può risultare per loro un'attività più dinamica e più coinvolgente. Allo stesso tempo, è più probabile che causi rumore e confusione, quindi consigliamo di alternare le modalità in base alle esigenze del gruppo.

La prima cosa che potreste fare durante i mesi iniziali è creare un ambiente che contribuisca ad attivare la consapevolezza linguistica dei bambini, il loro repertorio linguistico e l'autoriflessione sulla loro attività di giovani traduttori (pratica comunemente nota come Child Language Brokering, CLB, ovvero mediazione linguistico-culturale ad opera di minori). L'obiettivo è far riflettere i bambini sulle lingue che parlano e sul loro ruolo di giovani traduttori, in una prospettiva legata ai concetti di cura e compassione. In questo capitolo, sono descritte tre attività che potrebbero contribuire a questa riflessione.

Consigliamo di svolgere le tre attività in ogni sessione del laboratorio (per esempio, dedicando venti minuti ad ogni attività, se disponete di un'ora in totale) così da suddividere e differenziare le attività e rendere il laboratorio più interessante e coinvolgente, soprattutto per i bambini della scuola primaria.

✓ Ricordate di lasciarvi guidare dai bambini, per capire quale sia per loro il modo migliore per esprimere sé stessi in base alla loro età, di essere flessibili e adattarvi a qualsiasi cambiamento durante l'attività.





Attività 1: Allestimento della scena

“L’immaginazione è l’inizio della creazione. Le persone immaginano quello che desiderano, poi vogliono quello che immaginano e, alla fine, creano quello che vogliono”.

George Bernard Shaw



Disegno della nave pirata

La prima attività consiste nella scelta di un tema che accompagni l'intera azione “Valorizzare i giovani traduttori”. Nel nostro caso, è stato scelto il tema dei pirati. I primi laboratori, pertanto, erano incentrati sulla scelta dei personaggi da parte dei bambini: ognuno di loro doveva scegliere il proprio ruolo all'interno dell'equipaggio (medico, cuoco, garzone, ecc.) e anche un nome da pirata. Successivamente, i bambini hanno disegnato una barca e vi hanno apposto i loro nomi.

Una volta costruita la nave e deciso il ruolo di tutti, l'intero gruppo ha usato l'immaginazione per imbarcarsi in un'avventura verso un'isola lontana. Quest'isola era abitata da persone che parlavano una lingua diversa da quella dell'equipaggio, perciò, per comunicare con gli

isolani, i giovani pirati hanno avuto bisogno dell'aiuto di un interprete.

Dopo questo momento di immaginazione e di gioco, è stato introdotto il ruolo dell'interprete, spiegando ai bambini chi è e di cosa si occupa. Questa situazione ha reso possibili varie riflessioni durante il circle time (Attività 3) sul sentirsi naufrago, cioè non essere in grado di capire le persone del luogo o di farsi capire, come può accadere quando si arriva in un Paese in cui si parla un'altra lingua. Hanno riflettuto anche su cosa prova la figura dell'interprete (una persona che aiuta a comunicare), sul possibile ruolo dei bambini come interpreti e sul valore del loro multilinguismo.

I giochi di finzione sono molto stimolanti per i bambini; usando l'immaginazione per giocare, per esempio fingendo di essere pirati, essi hanno la possibilità di esercitare le proprie capacità esecutive, ad esempio pianificando il gioco.



Descrizione del contenuto della nave pirata



Curiosità:

Già nella fase di scelta del nome da pirata, alcuni bambini hanno avuto idee o si sono lasciati ispirare da parole in lingue diverse dall'italiano: ad esempio, una bambina ha scelto il nome "Bluzzer" (da blueberries, cioè mirtilli in inglese) pensando al suo frutto preferito; un altro ha scritto il suo nome con gli ideogrammi cinesi, leggendolo ad alta voce durante il circle time e spiegandone il significato. Alcuni si sono scambiati idee partendo da parole nella loro lingua madre; per esempio, un bambino ha suggerito il nome "Biscochuelo" ("ciambella" in spagnolo argentino) ad un altro compagno.

***Ricordate di valorizzare questi episodi spontanei in cui i bambini attingono ai loro repertori multilingue.**



I ruoli dei pirati



I bambini realizzano i cappelli da pirata



Il progetto NEW ABC è stato finanziato dal programma di ricerca e innovazione Horizon 2020 dell'Unione Europea tramite l'accordo di sovvenzione nr. 101004640.

Le opinioni e i pareri espressi in questo sito web sono di esclusiva responsabilità dell'autore e non riflettono necessariamente le opinioni della CE.



Attività 2: CLB e Cura & compassione: giochi come strumento di esplorazione

“Nel gioco sono possibili le più alte conquiste del bambino, conquiste che domani diventeranno il livello base delle sue azioni reali e della sua morale”.

Lev Vygotskij

La seconda attività prevede una serie di giochi che hanno un triplice scopo per i bambini: ricreativo, educativo e di esplorazione del tema che si desidera approfondire.

I giochi che abbiamo proposto dovevano affrontare questioni legate all'attenzione per l'altro e all'importanza della comunicazione, affinché i bambini, pur divertendosi, potessero comprendere l'importanza del prendersi cura degli altri e possibilmente collegare questo concetto al loro ruolo di giovani traduttori.



I bambini pronti per giocare all'aperto

Di seguito la descrizione di alcuni dei giochi svolti:



Gioco 1_Istruzioni:

I bambini camminano per la stanza senza interagire tra loro (in silenzio, senza contatto visivo o fisico). Ad ogni fischio dell'educatore, i bambini possono fare un passo avanti nella scala della comunicazione (prima guardandosi, poi salutandosi con gesti, infine cercando di comunicare, sempre con i gesti, un pensiero più articolato).

Finalità: Questo gioco permette ai bambini di sperimentare l'impossibilità di comunicare e le difficoltà che ne derivano.



Gioco 2_Istruzioni:



Preparare la stanza disponendo alcuni ostacoli al suo interno.

I bambini sono divisi in coppie e uno dei due è bendato. Il bambino che può vedere deve guidare per la stanza il compagno bendato, toccandolo sulla spalla sinistra o destra. Ogni coppia deve evitare gli ostacoli per raggiungere il lato opposto della stanza.



Finalità: Questo gioco è ideato per instaurare fiducia reciproca e far sperimentare la mancanza di controllo della situazione, data l'impossibilità di vedere e la conseguente necessità di essere guidati da altri.



Gioco 3_Istruzioni:

Preparare la stanza posizionando in cerchio un numero di sedie pari al numero dei giocatori. Quando l'educatore fa partire la musica, i bambini ballano intorno alle sedie. Quando la musica si ferma, essi devono sedersi su una sedia. Una sedia viene tolta di volta in volta, così che non ci siano sedie a sufficienza perché tutti possano sedersi. A differenza del classico gioco delle sedie, in cui chi rimane senza sedia abbandona il gioco, in questa variante l'obiettivo è che i bambini trovino il modo di far sedere tutti, anche se il numero di sedie disponibili viene gradualmente ridotto.



I bambini giocano al gioco delle sedie

Finalità: Sviluppare il concetto di cura e condivisione.



Il progetto NEW ABC è stato finanziato dal programma di ricerca e innovazione Horizon 2020 dell'Unione Europea tramite l'accordo di sovvenzione nr. 101004640.

Le opinioni e i pareri espressi in questo sito web sono di esclusiva responsabilità dell'autore e non riflettono necessariamente le opinioni della CE.



Attività 3: Circle time

“Il Circle Time crea uno spazio emotivamente ‘sicuro’ in cui gli alunni possono scoprire ciò che pensano e sentono”.

Marilyn Tew (1998: 22)

La terza attività che potete svolgere durante il laboratorio, insieme a quelle precedenti, è il circle time. Quest’attività prevede che i bambini si siedano in cerchio e vengano coinvolti in una discussione dagli educatori, i quali mettono in atto strategie per costruire l'autostima dei bambini, promuovere relazioni positive e sviluppare cinque competenze chiave per l’apprendimento: guardare, ascoltare, parlare, pensare e concentrarsi. In particolare, la comunicazione avviene secondo regole condivise, volte a incoraggiare l'ascolto attivo e la partecipazione di tutti. Può essere utile, per esempio, ritualizzare i turni di intervento con il passaggio di un oggetto; nel nostro caso un registratore, che i bambini si passavano di mano in mano.



I bambini durante il circle time

Il circle time era già stato impiegato con successo nei precedenti laboratori tenuti dall'Associazione Welcome. Per questo motivo, è stato proposto anche nell’ambito del progetto “Valorizzare i giovani traduttori”, con lo scopo di incoraggiare una discussione sugli argomenti trattati in ciascun laboratorio. Ogni sessione di circle time trattava argomenti diversi e partiva da una domanda posta dall'educatore (ad esempio, cosa avete provato quando non potevate parlare durante il gioco? Vi siete mai

sentito come un naufrago o un interprete? Cosa fa l’interprete?). Per quanto riguarda il ruolo dei giovani traduttori, il circle time ha cercato di capire per chi, dove e quando i bambini agiscono da interpreti, e come essi si sentono quando lo fanno. È interessante notare che, durante l’attività, quando la discussione si è spostata su altri aspetti non strettamente legati alla traduzione, ma, per esempio, su come si sono sentiti i bambini mentre giocavano, è emerso spontaneamente il tema dell’attenzione per l’altro attraverso la traduzione. Molto spesso, mentre un educatore sedeva in cerchio con i bambini, un altro scriveva le parole chiave emerse dalla discussione su un cartellone appeso al muro. Quando il tempo era sufficiente, il circle time era seguito da un momento di calma, in cui i bambini disegnavano e coloravano quello di cui avevano appena parlato.

Aspetti positivi e sfide poste dal circle time:

Il circle time è stata un metodo molto utile, perché ha offerto un momento di calma e di riflessione, durante il quale ognuno era libero di parlare, condividere le proprie esperienze



ed emozioni, ascoltando al contempo quelle altrui. Nonostante ciò, ci siamo trovati in difficoltà, quando, per vari motivi (la loro giovane età, la complessità del tema, la difficoltà di esprimere se stessi in italiano e di ricordare momenti passati), i bambini hanno fatto fatica ad esprimersi oralmente a turno. In queste situazioni, una soluzione efficace è stata mettere il registratore al centro e avviare una discussione di gruppo libera, senza necessariamente seguire l'ordine in cui i bambini erano seduti o chiedere a tutti a parlare (anche durante il circle time, quando il registratore veniva dato ad ogni bambino secondo l'ordine in cui erano seduti, era possibile scegliere di non parlare, semplicemente spiegando che non avevano nulla da dire quando ricevevano il registratore). In alcune circostanze, la discussione di gruppo libera ha consentito una maggiore partecipazione. Un altro suggerimento è quello di inserire il circle time alla fine del laboratorio, dopo altre attività o giochi collegati all'argomento che volete approfondire.

Riassumendo:

- >> Scegliete un tema sul quale incentrare la vostra attività (Attività 1);
- >> Create personaggi nei quali i bambini si possano identificare (Attività 1);
- >> Fate vivere a questi personaggi le esperienze che volete trattare attraverso giochi e attività (Attività 2);
- >> Assicuratevi che i bambini pensino a voce alta e condividano le loro esperienze durante il circle time (Attività 3).



I bambini disegnano i loro personaggi pirata



Il progetto NEW ABC è stato finanziato dal programma di ricerca e innovazione Horizon 2020 dell'Unione Europea tramite l'accordo di sovvenzione nr. 101004640.

Le opinioni e i pareri espressi in questo sito web sono di esclusiva responsabilità dell'autore e non riflettono necessariamente le opinioni della CE.

CAPITOLO 3: Salpiamo: Esplorare il ruolo dei giovani traduttori

Finalità generali	Approfondire la questione della mediazione linguistico culturale ad opera di minori, l'attività dei bambini come parlanti multilingue e i concetti correlati di cura e compassione.
Finalità specifiche	Rendere i bambini più consapevoli del ruolo che svolgono come giovani traduttori, del valore di questa attività e della cura che riservano alle persone che aiutano. Esaminare le emozioni dei bambini in relazione all'attività di mediazione linguistico culturale. Aiutare i bambini a maturare un atteggiamento positivo riguardo il loro multilinguismo.
Metodi	Giochi di ruolo; interviste vignetta e tra pari; uscite didattiche; attività musicali.
Materiali e strumenti	Microfono e apparecchiature per le interviste, proiettore, lavagne, penne e pennarelli.
Problemi previsti e relative soluzioni	Se necessario, siate pronti a fornire supporto ai bambini (scaffolding), in particolare per le attività che svolgono in autonomia.

Nel secondo capitolo sono descritte le attività preliminari da svolgere nelle prime settimane, in modo da dare il via alla consapevolezza dei bambini riguardo il loro ruolo di giovani traduttori e la cura che hanno nei confronti degli altri. Dopo essere saliti a bordo della nave pirata nel capitolo due, nel capitolo tre inizieremo a navigare! Presenteremo delle attività che intendono approfondire il tema della mediazione linguistico culturale ad opera di minori (in inglese CLB, cioè Child Language Brokering) e il valore del multilinguismo. Nello specifico, verranno descritte cinque attività. Il capitolo successivo sarà interamente dedicato ad una sesta attività che, nel nostro caso, ha richiesto più tempo e che sarà dunque descritta nel dettaglio in un capitolo dedicato. Tutte le attività sono seguite dall'attività di circle time già descritta nel capitolo due.

Ricordate che le seguenti attività possono essere alternate, ripetute e svolte in qualsiasi ordine. Consigliamo di svolgere queste cinque attività e la sesta, presentata nel prossimo capitolo, dopo una fase di riscaldamento come quella descritta nel capitolo precedente, che consente ai bambini della scuola primaria di familiarizzare con l'argomento e iniziare a riflettere su di esso. Tuttavia, spetta a voi valutare se i bambini all'interno del vostro gruppo siano già pronti per svolgere queste attività! Inoltre, consigliamo di concedere almeno 15 minuti per svolgere un circle time finale, in modo da consentire ai bambini di riflettere su ciò che hanno fatto e sulle emozioni che hanno provato.



Cinque attività consigliate:

1. Giochi di ruolo
2. Interviste vignetta
3. Interviste tra pari
4. Uscita didattica
5. Canzone multilingue



Attività 1: Giochi di ruolo

“Il gioco di ruolo aiuta i bambini non solo ad esplorare, ma anche a capire e relazionarsi con la realtà quotidiana”.

Le Toy Van

I bambini possono sperimentare il ruolo di traduttore attraverso giochi di ruolo, noti anche come giochi di finzione, scritti e messi in scena dai bambini stessi. Consigliamo di dividere i partecipanti in piccoli gruppi da tre o quattro bambini, guidati da un educatore. Fatta la divisione, l'educatore guida la discussione di gruppo e, insieme ai bambini, crea una storia in cui una persona ha aiutato un'altra persona a comunicare o non è riuscita a comunicare. I partecipanti definiscono i personaggi, delineano il contesto e sviluppano la storia, prestando particolare attenzione alle emozioni di ogni personaggio. Una volta creata la storia, i bambini scelgono un personaggio e provano a interpretarlo in piccoli gruppi, ricostruendo il più possibile l'ambientazione in cui si svolge la storia (se possibile, e i personaggi scelti hanno caratteristiche peculiari, consigliamo di lasciare che i bambini si divertano a realizzarle, ad esempio il camice da medico, gli occhiali dell'insegnante o il cappello del conducente del treno). Infine, ogni gruppo presenta il proprio gioco di ruolo ai compagni. Il workshop termina con una sessione di circle time che è di grande importanza: si tratta, infatti, di un'occasione per discutere delle emozioni provate e soprattutto permette ai bambini di usare le esperienze acquisite durante il gioco di ruolo per esplorare più a fondo i loro sentimenti quando incarnano il ruolo di traduttori nella vita reale.



Il progetto NEW ABC è stato finanziato dal programma di ricerca e innovazione Horizon 2020 dell'Unione Europea tramite l'accordo di sovvenzione nr. 101004640.

Le opinioni e i pareri espressi in questo sito web sono di esclusiva responsabilità dell'autore e non riflettono necessariamente le opinioni della CE.



I bambini mettono in scena la propria storia di fronte ai compagni

Riteniamo che mettere in scena situazione di mediazione linguistico culturale ad opera di minori attraverso il gioco di ruolo abbia aiutato i bambini a prendere coscienza del loro ruolo di mediatori e giovani traduttori.



I bambini mettono in scena la propria storia di fronte ai compagni

Crediamo che il lavoro preparatorio svolto nelle settimane precedenti favorisca una maggiore attivazione della memoria dei bambini nel ricordare episodi di mediazione linguistico culturale (CLB) o simili. Inoltre, sempre grazie alle attività preliminari, gli educatori conoscono meglio i bambini e le loro esperienze e possono guidarli nell'elaborazione di un gioco di ruolo che ricalchi un'esperienza simile ad una già vissuta.



Aspetti positivi e sfide dei giochi di ruolo

Aspetti positivi:

1. **Creatività e immaginazione:** Il gioco di ruolo sviluppa la creatività e l'immaginazione dei bambini.
2. **Sviluppo sociale ed emotivo:** I bambini imparano ad assumere ruoli diversi e a empatizzare con gli altri, acquisendo competenze sociali ed emotive.
3. **Competenze comunicative:** Attraverso il gioco di ruolo i bambini sviluppano le proprie competenze linguistiche e comunicative.
4. **Risoluzione dei problemi:** I bambini imparano a risolvere i problemi nel contesto in cui si presentano.
5. **Rafforzare la fiducia in se stessi:** Esprimendosi e sperimentando ruoli diversi, i bambini acquisiscono fiducia in se stessi.

Sfide:

1. **Vincoli temporali:** Il gioco di ruolo può richiedere molto tempo.
2. **Sfide relative all'inclusività:** Alcuni bambini potrebbero sentirsi esclusi o avere difficoltà a partecipare attivamente al gioco di ruolo.



Attività 2: Interviste vignetta

“Le vignette di vita reale riescono a far emergere commenti ricchi, dettagliati e sinceri”.

Le Toy Van

Potete servirvi delle vignette di vita reale narrate come strumento per esplorare nel dettaglio l'esperienza di CLB. Le vignette rappresentano uno stimolo narrativo che consente ai bambini di riflettere su quanto accade nella storia e, nel nostro caso, si sono rivelate un metodo valido per suscitare racconti complessi e delicati di esperienze di mediazione linguistico culturale ad opera di minori.

Abbiamo creato quattro vignette che abbiamo letto ai bambini (divisi in gruppi di tre o quattro bambini) come fossero una storia da ascoltare. Abbiamo scelto di leggere le vignette ad alta voce, considerando la giovane età dei nostri partecipanti (dai sei agli undici anni). Tramite queste vignette abbiamo raccontato la storia di quattro bambini a cui è stato chiesto di aiutare qualcuno, interpretando in quattro contesti diversi, da noi scelti sulla base di quanto appreso durante le attività preliminari descritte nel capitolo precedente.



Di seguito sono riportati i contesti che abbiamo scelto:

1. Mediazione linguistico culturale ad opera di minori a scuola tra un insegnante e la madre di un bambino appena arrivato, appartenente alla stessa comunità linguistica del bambino mediatore linguistico, ma che quest'ultimo non ha mai incontrato.
2. Mediazione linguistico culturale ad opera di minori a casa.
3. Mediazione linguistico culturale ad opera di minori al supermercato.
4. Mediazione linguistico culturale ad opera di minori a scuola per un compagno di classe.

Dopo aver letto le vignette è possibile avviare una discussione di gruppo con i bambini guidata dalle seguenti domande:

- Come si è sentito il personaggio principale?
- Vi sareste sentiti nello stesso modo nella sua situazione?
- Vi siete mai trovati in una situazione simile?
- Se sì, come vi siete sentiti? Ricordate cosa è successo? Vi va di parlarne?

Aspetti positivi e sfide delle vignette narrative

Aspetti positivi:

1. Approfondimenti: È possibile ottenere informazioni molto dettagliate su come i bambini percepiscono e reagiscono alle situazioni della vita reale.
2. Risposte spontanee: I bambini possono sentirsi maggiormente a proprio agio e rispondere in modo più autentico e naturale.
3. Questioni etiche: Le vignette permettono di prendere le distanze dall'esperienza personale, consentendo l'esplorazione di temi delicati e potenzialmente stressanti.

Sfide:

1. Contesto limitato: Le vignette possono mancare dell'intero contesto che caratterizza le situazioni di vita reale, il che potrebbe potenzialmente influenzare le risposte dei bambini.
2. Impatto emotivo: Alcuni scenari possono suscitare reazioni emotive, provocando disagio o malessere.

Scenetta 1: A scuola (con maestra)

DRIN! DRIN! La campanella che segna l'inizio della ricreazione è appena suonata, Elena sta per prendere la merenda dal suo zaino (ha una fame tremenda!), quando arriva la bidella in classe e chiama proprio lei.

"Elena, ciao, mi hanno chiesto di venirti a chiamare perché hanno bisogno di te" dice la bidella.

Elena, agitata e spaventata perché non sa dove deve andare e nemmeno chi l'ha mandata a chiamare, ripone la merenda nello zaino e segue la bidella. Arrivano in aula insegnanti dove vede maestra Anna, la sua maestra di italiano, insieme a una signora cinese.

"Ciao Elena" dice maestra Anna "ti ho fatta chiamare perché avrei bisogno che mi aiutassi a parlare con la mamma di Huan, che ancora non parla italiano, potresti fermarti qui con noi e aiutarci?". Elena resta quindi in sala insegnanti e interpreta in cinese alla mamma cinese quello che la maestra Anna dice in italiano e in italiano alla maestra quello che la mamma cinese dice in cinese.

Il tempo passa, la ricreazione termina e l'ora successiva è iniziata da circa 15 minuti quindi Elena ritorna in classe al suo banco tra i suoi compagni.

Elena è stata contenta di aiutare la maestra Anna che è sempre gentile con tutta la classe, ma allo stesso tempo non ha potuto fare la ricreazione, ha perso pure un po' dell'ora di matematica e soprattutto ha ancora tantissima fame!!

A sinistra e in basso: due esempi di vignette che abbiamo usato in italiano come punto di partenza per la discussione con i bambini

Scenetta 2: A casa

"Youssef!" urla la mamma "Youssef!"

"Eh?!"

"Youssef vieni qua un attimo, ho bisogno di te" "No mamma, c'è Inter-Milan, ora non vengo!" "Youssef, ho detto vieni qua, SUBITO!" "Okay...arrivo...dimmi mamma"

"Cosa dice questo foglio, non capisco niente"

"Nemmeno io, mamma, è troppo difficile!"

"Dai per favore, concentrati, almeno dirmi cosa dice in generale" "ok..."

Youssef traduce a grandi linee quello che c'è scritto nel documento che gli ha fatto vedere la mamma. È scocciato, perché è veramente difficile capire cosa c'è scritto in quella bolletta e perché nel frattempo Lukaku ha pure segnato goal e lui non l'ha visto.



Attività 3: Interviste tra pari

"Il potere delle interviste tra pari risiede nell'autenticità della connessione, per cui una giovane anima può genuinamente relazionarsi con un'altra".

Sconosciuto

Le interviste tra pari sono un'altra opzione che si può adottare per coinvolgere i bambini e approfondire argomenti che li riguardano in prima persona.

Per rompere il ghiaccio gli adulti coinvolti possono iniziare simulando delle interviste durante le quali i bambini possono intervenire e fare domande come se fossero parte del pubblico. Questo permetterà loro di osservare i ruoli di intervistatore e intervistato. Per consentire ai bambini di acquisire familiarità con questa metodologia è possibile anche organizzare alcune sessioni di pratica, durante le quali i bambini imparano a utilizzare le apparecchiature per le interviste, come il microfono o la cornice dello sfondo, e prendono confidenza con la modalità dell'intervista.





Bambini che svolgono interviste tra pari

Durante le interviste, ogni bambino ricopre a turno i seguenti ruoli: intervistato, intervistatore (usa un microfono giocattolo dorato e indossa un cappello speciale), videomaker (filma con la videocamera), tecnico del suono (usa il registratore vocale), supporto per lo sfondo (nel nostro caso i bambini avevano una cornice fotografica da tenere davanti all'intervistato) e il pubblico di un talk show fittizio. Inoltre, durante gli incontri di preparazione, i bambini possono scrivere alcune domande da utilizzare come guida durante le interviste, che possono essere integrate da altre domande scelte dall'intervistatore. Alla fine di ogni intervista, i bambini che compongono il pubblico sono invitati a partecipare ponendo ulteriori domande.

Riassumendo:

- >> Sessioni di esercitazione per far familiarizzare i bambini con gli strumenti che utilizzeranno e il modo in cui verrà condotta l'intervista.
- >> Preparazione delle domande da porre durante l'intervista, da integrare con altre scelte dall'intervistatore.
- >> Sessione di domande e risposte: Mantenere il pubblico attento e pronto a porre altre domande al termine dell'intervista.

I bambini si sono divertiti a interpretare il ruolo di intervistatore e intervistato, conducendo e guidando loro stessi l'intervista, potendo così approfondire questioni per loro importanti.



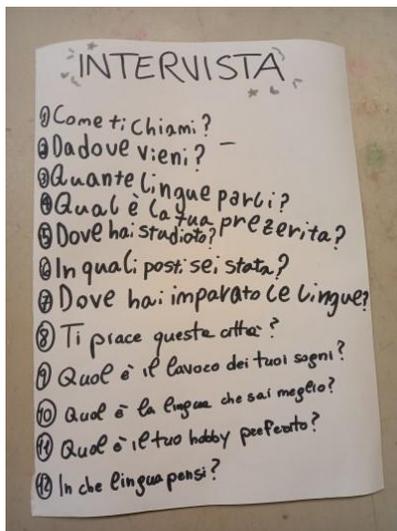
Aspetti positivi e sfide poste dalle interviste tra pari

Aspetti positivi:

1. Ambiente accogliente: spesso i bambini si sentono più a loro agio a parlare con i coetanei, creando uno spazio sicuro all'interno del quale condividere esperienze autentiche.
2. Empatia e comprensione: i bambini si immedesimano gli uni nelle esperienze degli altri, favorendo sentimenti di empatia e comprensione reciproca.
3. Coinvolgimento e partecipazione attiva: i bambini possono venire maggiormente coinvolti nelle interviste tra pari, con conseguente aumento della loro partecipazione attiva.

Sfide:

1. Squilibrio di potere: tra i bambini possono verificarsi degli squilibri che possono incidere sul grado di benessere e partecipazione.



Qualche domanda per l'intervista



Bambini che svolgono le interviste tra pari





Attività 4: Uscita didattica

“La vita senza avventura è come la pizza senza mozzarella”.

Sconosciuto

Abbiamo proposto un'uscita didattica per visitare le cabine di interpretazione del Dipartimento di Interpretazione e Traduzione dell'Università di Bologna. Dal momento che le strutture del Dipartimento si trovano a meno di dieci minuti a piedi dal Centro giovanile, i bambini hanno facilmente raggiunto la sede a piedi accompagnati dagli educatori. All'università sono stati accolti da una professoressa (e ricercatrice all'interno del progetto NEW ABC) che ha spiegato loro il lavoro dell'interprete professionista ricollegandolo alle attività svolte dai bambini come mediatori linguistici. Ha in seguito mostrato e spiegato il funzionamento delle cabine di interpretazione e ha fatto fare ai bambini degli esercizi di interpretazione affinché sperimentassero il lavoro in prima persona. Lo scopo di questa uscita era di far conoscere meglio ai bambini il settore dell'interpretazione professionale (sia dialogica che di conferenza) e di percepire il CLB come pratica di cura che, sebbene non professionale, è difficile anche per gli adulti e dovrebbe essere valorizzata.

*Nel nostro caso è stato bello dare ai bambini la possibilità di sperimentare le cabine di interpretazione del Dipartimento di Interpretazione e Traduzione, ma qualsiasi uscita è un'esperienza positiva da organizzare in base a ciò di cui l'area e la comunità locale dispongono. Se volete mostrare il lavoro dell'interprete e non avete accesso a delle cabine di interpretazione potete proiettare dei video di interpreti in azione: [Interpreti al lavoro al Parlamento europeo- YouTube](#).



I bambini visitano le cabine di interpretazione del Dipartimento di Interpretazione e Traduzione dell'Università di Bologna.



Nota: Un'ottima risorsa per video da interpretare è l'[archivio degli interventi della DG SCIC dell'UE](#) (livello: principiante, uso: consecutiva). Alcuni dei video utilizzati in questa attività sono stati realizzati dal [Consorzio European Masters in Conference Interpreting \(EMCI\)](#), co-finanziato dalla Direzione Generale dell'Interpretazione (DG SCIC) e dalla Direzione Generale della Logistica e dell'interpretazione per le Conferenze (DG LINC) dell'Unione Europea.

Aspetti positivi e sfide dell'uscita didattica

Aspetti positivi:

1. Migliorare l'apprendimento: le uscite didattiche forniscono esperienze di apprendimento pratico.
2. Confronto con il mondo reale: i bambini possono vedere le applicazioni pratiche di ciò che stanno imparando e studiando. In questo specifico caso possono conoscere prospettive di lavoro future collegate alla loro esperienza di giovani traduttori.

Sfide:

3. Gestione dei comportamenti: gestire gruppi di studenti al di fuori dell'aula o del luogo in cui sono abituati a svolgere le attività può risultare più impegnativo.



I bambini visitano le cabine di interpretazione del Dipartimento di Interpretazione e Traduzione dell'Università di Bologna



Il progetto NEW ABC è stato finanziato dal programma di ricerca e innovazione Horizon 2020 dell'Unione Europea tramite l'accordo di sovvenzione nr. 101004640.

Le opinioni e i pareri espressi in questo sito web sono di esclusiva responsabilità dell'autore e non riflettono necessariamente le opinioni della CE.



Attività 5: Canzone multilingue

Creare una canzone, il cui testo rifletta il repertorio linguistico dei bambini, può aiutarli a prendere coscienza del valore e della bellezza del loro multilinguismo. L'obiettivo è anche quello di enfatizzare la diversità delle lingue rappresentate nella canzone, di mostrare la bellezza di ognuna e di promuovere un sentimento di orgoglio e rispetto.

I passaggi da seguire sono:

1. Far conoscere ai bambini la canzone inglese "Over the deep blue sea": consigliamo di ascoltarla, guardare il video, analizzare e imparare il testo. La canzone è piaciuta molto ai bambini con cui abbiamo lavorato, sia per il tema dei pirati sia perché era una canzone con una coreografia che accompagnava il testo.

2. Invitare i bambini a inventare un nuovo ritornello da aggiungere alla canzone. In questo ritornello possono scegliere quali azioni far compiere ai pirati (nell'originale i pirati si muovono "di qua, di là, in avanti, indietro, su e giù nel mare profondo e blu"). Queste azioni devono essere proposte dai bambini in una lingua a loro scelta.



Ascoltando la canzone "Over the deep blue sea"

3. Fare un brainstorming in cui ogni bambino propone un'azione diversa nella lingua che preferisce. I bambini che propongono l'azione insegnano a tutti gli altri come pronunciarla e interpretano il ruolo di "insegnante" per i loro compagni.

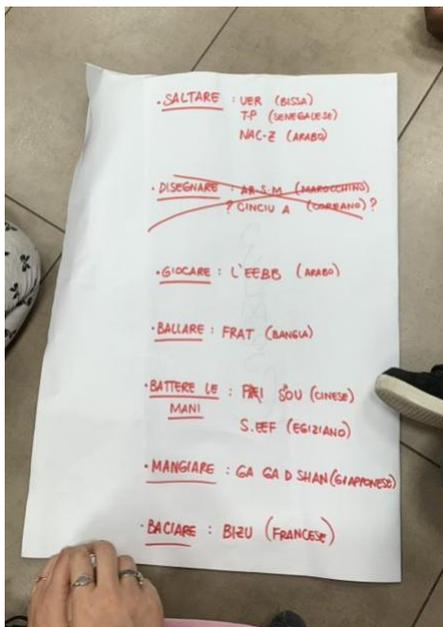
4. Scrivere l'azione scelta su un cartellone e chiedere sia ai bambini che hanno proposto l'azione sia al gruppo di ripeterla più volte ad alta voce.

5. Aiutare i bambini a intonare le azioni suggerite e spiegare loro come cantare il ritornello che hanno inventato.



I bambini creano la canzone multilingue





Creazione della canzone multilingue

6. Fare cantare ai bambini il ritornello multilingue che hanno creato, accompagnando ogni parola con i movimenti dell'azione da essa indicata (applausi, salti, baci, ecc.).

7. Fare cantare ai bambini tutta la canzone in inglese, aggiungendo il nuovo ritornello alla fine.

*Tramite l'uso creativo della musica, i bambini possono stringere un legame più profondo con le lingue e al contempo apprezzare, ampliare e migliorare le proprie competenze multilingue. L'approccio interattivo che vede l'unione della musica al movimento può incoraggiare la partecipazione e aumentare l'interesse dei bambini per le lingue.

Aspetti positivi e sfide dell'uso della musica per valorizzare e promuovere il multilinguismo

Aspetti positivi:

1. Motivazione e coinvolgimento: La musica motiva i bambini a partecipare attivamente e rende l'intera attività più piacevole. Le canzoni multilingue permettono un apprezzamento della diversità linguistica.

Sfide:

2. Elementi di distrazione: L'uso della musica può accentuare la presenza di elementi di distrazione durante il workshop.



CAPITOLO 4: Storytelling digitale

“La storia è il verso di una canzone della vita di una persona. Abbiamo bisogno di cantarla e abbiamo bisogno di qualcuno che ascolti il nostro canto. Storia raccontata. Storia ascoltata. Storia scritta. La lettura della storia crea la rete della vita a parole”.

Christina Baldwin

Finalità generali	Promuovere l'apprezzamento della diversità linguistica da parte dei bambini, preservare e rivitalizzare le lingue madri.
Finalità specifiche	Dare ai bambini la possibilità di esprimere la loro identità, il vissuto e le emozioni legate alle loro lingue madri e alle esperienze di mediazione linguistico culturale.
Metodi	Storytelling digitale.
Materiali e strumenti	Fogli, pennarelli, i-Theatre.
Problemi previsti e relative soluzioni	Per utilizzare l'i-Theatre consigliamo di dividere i partecipanti in gruppi di tre o quattro bambini ciascuno. Sarà inoltre necessario avere una seconda attività pronta per i bambini che non lo utilizzano. Nel nostro caso, il gruppo di bambini che non lavorava con l'i-Theatre ha svolto le interviste tra pari.

Un altro strumento a disposizione per incoraggiare i bambini a parlare delle loro esperienze di multilinguismo e di mediazione linguistico culturale ad opera di minori è lo storytelling digitale, una forma di narrazione che combina le tecniche narrative tradizionali con i media digitali, come video, audio ed elementi interattivi. Nel nostro caso lo strumento che abbiamo usato per creare le storie è stato l' [i-Theatre](#), un sistema interattivo integrato per l'invenzione narrativa di storie multimediali per bambini di età compresa tra i quattro e i dieci anni.

Tuttavia, potete dar vita a storie digitali utilizzando anche altri strumenti facilmente accessibili dal Web, partendo dai più comuni Power Point e Canva, fino a piattaforme più specifiche, come StoryJumper o Storybird.

Di seguito è riportata una descrizione dettagliata del processo che potete seguire.

* Raccomandiamo l'uso dello storytelling digitale in quanto strumento versatile che si adatta a contesti e scopi diversi e al contempo sfrutta il potenziale dei media digitali per creare narrazioni.



i-Theatre: cos'è e come si usa

Le istruzioni per l'uso dell'i-Theatre sono disponibili [qui](#). Descriveremo i passaggi principali per darvi un'idea di come funziona questo strumento:



- I bambini, lavorando da soli o in gruppo, disegnano gli sfondi e i personaggi della loro storia su un foglio di carta per poi sviluppare una trama;
- Trasferiscono i personaggi e gli sfondi disegnati su carta nel formato digitale utilizzando il cassetto dello scanner dell'i-Theatre e premendo l'apposito pulsante;
- A questo punto, i bambini utilizzeranno il touch screen per muovere le sagome dei personaggi all'interno degli sfondi che hanno disegnato;
- Una volta che la sceneggiatura è pronta, basta premere il pulsante "registra" e raccontare la storia usando la propria voce e muovendo i personaggi sullo schermo.

✓ Noi vi abbiamo descritto come utilizzare l'i-Theatre, ma si possono creare storie digitali utilizzando anche altri strumenti facilmente accessibili dal Web, come Power Point, Canva o Genially.

FASE 1 Incontro con l'esperto

Il nostro progetto di storytelling digitale è iniziato con l'incontro con un esperto di storytelling, il quale ha spiegato ai bambini cos'è l'animazione, descrivendone le diverse tipologie e mostrato esempi reali con un videoproiettore. Ha anche presentato ai bambini l'i-Theatre e lasciato che provassero ad usarlo in piccoli gruppi. Naturalmente potete eseguire questa fase da soli se siete esperti di storytelling o se non potete ricorrere a un esperto.



L'esperto di narrazione spiega ai bambini cos'è l'animazione



Il progetto NEW ABC è stato finanziato dal programma di ricerca e innovazione Horizon 2020 dell'Unione Europea tramite l'accordo di sovvenzione nr. 101004640.

Le opinioni e i pareri espressi in questo sito web sono di esclusiva responsabilità dell'autore e non riflettono necessariamente le opinioni della CE.

Fasi 2 & 3 Creazione della storia e disegno dei personaggi e del contesto

La seconda fase consiste nel creare la storia. Il gruppo può iniziare il laboratorio con una sessione di brainstorming e una discussione di gruppo in cui vengono condivise esperienze personali di multilinguismo, mediazione linguistico culturale ad opera di minori e/o problemi di comunicazione interlinguistica vissuti dai bambini. In seguito, i bambini scelgono quale storia raccontare in base a quanto emerso dalla discussione e passano alla terza fase, ossia disegnare i personaggi e il contesto della storia che animeranno.



I bambini creano la storia e disegnano i personaggi

Fase 4 Animazione dei personaggi e creazione di storie digitali



La quarta fase è il momento fondamentale per ogni gruppo: i bambini scansionano i personaggi e gli sfondi nell'i-Theatre e iniziano a registrare le loro storie. Ovviamente, più storie creeranno, più tentativi avranno a disposizione e maggiore sarà l'interesse e il divertimento che i bambini proveranno nello svolgere questa attività.

Potete vedere alcune delle storie create [in questo breve filmato](#). Buona visione!





I bambini usano i-Theatre per animare le loro storie

Aspetti positivi e sfide dello storytelling digitale

Aspetti positivi:

- 1. Coinvolgente e interattivo:** Lo storytelling digitale è coinvolgente e interattivo sia per chi ascolta che per chi narra.
- 2. Creatività ed espressione:** Lo storytelling digitale permette ai bambini di esprimere le loro idee e storie stimolando la loro creatività.

Sfide:

- 1. Sfide tecnologiche:** I problemi di connessione a Internet o le limitazioni del software possono essere un problema da affrontare quando si lavora con lo storytelling digitale.



CAPITOLO 5: Osservazioni e suggerimenti finali

In questo ultimo capitolo, vorremmo ribadire l'importanza di due elementi cruciali del nostro progetto: l'evento conclusivo durante il quale i bambini hanno condiviso con le loro famiglie e la comunità quello che avevano realizzato, e gli incontri tenutisi regolarmente tra il team di ricerca e gli stakeholder locali.

Evento conclusivo

I risultati principali dei laboratori sono stati presentati alle famiglie e a tutta la comunità durante l'evento conclusivo che si è tenuto al termine dell'anno scolastico. Nello specifico in questa occasione è stato proiettato il film d'animazione "Intrecci di parole", realizzato combinando diverse parti delle storie create durante il laboratorio di storytelling digitale [visibile a questo link](#).

I bambini hanno anche cantato e ballato la canzone in inglese, aggiungendo il ritornello multilingue da loro ideato.

Poter mostrare alle loro famiglie, ai compagni e alla comunità ciò che avevano realizzato, ha costituito un momento di orgoglio e soddisfazione per tutti i bambini, nonché una fonte di motivazione durante gli ultimi laboratori.



I bambini cantano la canzone multilingue durante l'evento finale



Riunioni del team

Ogni mese si sono tenute riunioni tra i ricercatori, gli educatori del Centro Welcome e una psicoterapeuta. Durante queste riunioni è stato fatto un riepilogo di ciò che era stato fatto nel corso del mese precedente, e si sono condivise le proprie impressioni sullo stato di avanzamento del progetto, sull'efficacia dei metodi impiegati, sull'impatto del progetto sul gruppo e su ogni singolo bambino e, infine, sugli aspetti che dovevano essere modificati. Gli incontri sono stati un momento molto importante di discussione e condivisione, e la presenza e la consulenza della psicoterapeuta sono stati un prezioso valore aggiunto.

Le riunioni del team con gli educatori dei progetti che coinvolgono i bambini hanno apportato tre vantaggi:

- 1. Migliore comunicazione:** Le riunioni offrono uno spazio sicuro per una comunicazione aperta e una collaborazione tra educatori e, nel nostro caso, tra educatori e ricercatori. Costituiscono un luogo in cui discutere degli obiettivi del progetto, condividere le proprie opinioni e presentare eventuali problemi.
- 2. Pianificazione e coordinamento:** Durante le riunioni, educatori e ricercatori possono pianificare le attività, concordare le scadenze e assegnare incarichi per garantire il successo del progetto.
- 3. Risoluzione dei problemi e monitoraggio dei progressi:** Durante gli incontri, ricercatori ed educatori possono individuare e affrontare difficoltà o problematiche emerse durante il progetto, nonché trovare insieme soluzioni efficaci. Essi possono anche monitorare i progressi del progetto, valutarne l'impatto e apportare modifiche se lo ritengono necessario.



Il progetto NEW... è stato finanziato dal programma di ricerca e innovazione Horizon 2020 dell'Unione Europea tramite l'accordo di sovvenzione nr. 101004640.

Le opinioni e i pareri espressi in questo sito web sono di esclusiva responsabilità dell'autore e non riflettono necessariamente le opinioni della CE.

DIVULGAZIONE DELLA VOSTRA ATTIVITÀ

La parte finale di questo percorso consiste nel rendere le attività disponibili e accessibili a tutti. Ci sono diverse strategie che possono essere messe in atto per migliorare la visibilità delle attività e che possono essere divise in due macrocategorie:

A livello locale

A livello locale è possibile iniziare a diffondere l'attività mentre la state realizzando. Ad esempio, è possibile coinvolgere altre persone, promuovendo l'attività attraverso manifesti e colloqui informali con i genitori dei bambini o i colleghi, presso scuole o centri educativi. Potete anche organizzare eventi conclusivi che permettano di mostrare ciò che avete fatto, come una mostra di poesie stampate o una gara di poesie. Invitate le autorità locali e i responsabili politici a questi eventi!

A livello (inter)nazionale

Potete servirvi di diversi canali digitali per presentare le vostre attività ad un pubblico più vasto. Ad esempio, una piattaforma a livello europeo è [eTwinning](#): qui potete caricare una descrizione della vostra attività e condividerla con altri insegnanti di diversi Paesi europei.

Come sapete, esistono anche altre piattaforme polivalenti come Twitter-X, Facebook, Instagram e così via (ma attenzione ai problemi di privacy!).



Ringraziamenti

Vorremmo ringraziare il Centro giovanile Welcome, gli educatori (Adele, Noemi, Luca e Andrea), l'esperto di storytelling (Christoph Brehme), l'esperto di musica (Fabrizio Sirotti) e soprattutto i bambini che hanno preso parte alle attività che abbiamo proposto.

Giunti al termine del nostro progetto ci teniamo a ringraziare ognuno di voi per aver reso questa esperienza ricca e piacevole. Abbiamo condiviso storie, canzoni e risate, nonché celebrato la diversità del multilinguismo e le molte sfaccettature della mediazione linguistico culturale ad opera di minori. Concludendo questo capitolo, ci auguriamo che le attività suggerite possano essere replicate e che continuino a fiorire anche durante i vostri percorsi.

Grazie per l'attenzione!

Speriamo che questo manuale sia stato (e sarà) utile al vostro lavoro. Buona fortuna!



Il progetto NEW ABC è stato finanziato dal programma di ricerca e innovazione Horizon 2020 dell'Unione Europea tramite l'accordo di sovvenzione nr. 101004640.

Le opinioni e i pareri espressi in questo sito web sono di esclusiva responsabilità dell'autore e non riflettono necessariamente le opinioni della CE.



Networking the
Educational World:
Across Boundaries for
Community-building



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA