

## Sommario

Lo Storytelling.....	1
In cosa consiste.....	2
Riferimenti pedagogici.....	3
Ruolo del docente.....	5
Ruolo dello studente.....	5
Strategie didattiche coinvolte.....	5
Spazi e tempi.....	6
Ruolo delle tecnologie.....	6
Valutazione.....	6
Luci e ombre.....	7
Riferimenti bibliografici.....	7
Riferimenti sitografici.....	8

## Lo Storytelling

Letteralmente **storytelling** significa: *story* "storia" e *tell* "raccontare": dunque, l'arte del raccontare storie.

Esiste uno **storytelling orale** che poggia sul fatto che la narrazione orale di racconti o esperienze ha un enorme potenziale nel favorire l'acquisizione di abilità fondamentali: come competenze verbali e comunicative nella propria lingua madre e in lingua straniera, immaginazione e creatività, consapevolezza ed espressione della propria cultura, comprensione di culture diverse e così via.

Le nuove tecnologie, però, offrono ai giovani molteplici strumenti per la creazione di storie e attualmente sono molti i giovani che creano **contenuti digitali** come forma di auto-espressione o per raccontare le "loro" storie che poi condividono nel web.

In questo caso si parla di **Digital Storytelling**: ossia la narrazione che viene effettuata con strumenti digitali.

Questo processo, che al di fuori dell'ambito scolastico avviene in modo spontaneo, sembra favorire l'acquisizione di alcune **competenze essenziali**: competenze comunicative, capacità di usare i media, abilità interpretative, uso critico dei media e delle tecnologie dell'informazione, ecc.

Il **Digital Storytelling** a volte viene considerato a sé stante e altre volte viene denominato in base allo strumento al quale si ricorre per la narrazione o al prodotto digitale finale. Ad esempio: Video Storytelling, Multiplatform Storytelling, Graphic Storytelling...

Con il Digital Storytelling, infatti, si possono realizzare varie tipologie di "prodotto" digitale: eBook , fumetti, slideshow, cartoon, video, tutorial, narrazioni nei social...

## **In cosa consiste**

Lo Storytelling è il procedimento del narrare una storia con obiettivi precisi: comunicare, persuadere, documentare, meta riflettere...

L'utilizzo didattico dello storytelling comprende una prima parte in cui si impara la grammatica della narrativa e una seconda che prevede la creazione di storie.

Alcuni esperti individuano otto passaggi per la realizzazione di un digital storytelling (Morra, 2013):

1. definire l'idea iniziale attraverso una breve descrizione, un diagramma, una domanda;

2. ricercare, raccogliere e studiare informazioni sulle quali sarà costruita la storia;
3. scrivere la storia definendo lo stile della narrazione;
4. tradurre la storia in una sceneggiatura;
5. registrare immagini, suoni, video;
6. montare e ricomporre il materiale;
7. distribuire il prodotto;
8. raccogliere e analizzare i feedback.

Questi passaggi diventano particolarmente delicati in presenza di studenti che hanno pochissime competenze digitali pratiche. Il docente, pertanto, deve guidare i suoi studenti non solo nella chiarezza degli obiettivi da raggiungere, ma anche nella scelta e nell'uso degli strumenti tecnologici necessari alla realizzazione del prodotto digitale.

Per realizzare un Digital storytelling efficace si devono definire gli obiettivi e gli strumenti digitali: è una delle strade più efficaci per educare alla Media Literacy, che è la capacità di "accedere, analizzare e valutare il potere delle immagini, parole e suoni con cui abbiamo a che fare nella vita quotidiana, così come l'abilità di comunicare adeguatamente utilizzandoli in prima persona" (European Commission – Audiovisual and Media Policies, 2007).

**Riferimenti pedagogici**

In effetti **non si trovano evidenze scientifiche relative proprio allo Storytelling.**

Però occorre ricordare che la dimensione della narrazione è sempre stata considerata molto importante nell'educazione. Le tecnologie hanno aggiunto la possibilità di aumentare questa comunicazione, integrandola con immagini, suoni, movimento.

Per questo all'inizio del 2000 si è cominciato a parlare di Storytelling come di una forma di didattica, puntando sul fatto che è efficace ai fini dell'apprendimento perché:

- una storia è più facile da capire e ricordare di una spiegazione;
- usa le stesse strategie che gli esseri umani usano per dare significato a quanto hanno intorno;
- mantiene sullo stesso piano il linguaggio quotidiano e il linguaggio disciplinare;
- si serve dell'efficacia del lavoro di gruppo e del supporto tra pari.

In Europa, la Commissione Europea (nel DigCOMP 2.1) spinge affinché lo Storytelling diventi una delle **tecniche usate nella promozione delle competenze digitali.**

Tra queste, infatti, molte sono direttamente legate ad attività di Digital storytelling. Come per esempio quelle relative all'**informazione** (ricercare, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali), alla **comunicazione** e alla **collaborazione** (interagire, condividere e collaborare con le tecnologie digitali), alla **creazione di contenuti digitali** (sviluppare, integrare e rielaborare contenuti digitali, utilizzare copyright e licenze), al **problem solving** (risolvere problemi tecnici e usare creativamente le tecnologie digitali).

In Italia, per queste ragioni il Piano Nazionale della Scuola Digitale promuove azioni volte a garantire spazi per svolgere attività di Storytelling e a offrire percorsi di lettura e scrittura in ambienti digitali e misti.

## **Ruolo del docente**

Il docente è un "esperto" che offre il suo sostegno ad uno studente "apprendista" durante la costruzione attiva del suo processo di apprendimento. La traduzione degli strumenti tecnologici in supporti cognitivi dipende molto dal processo di accompagnamento da parte dell'insegnante, a cui spetta il difficile compito di integrarli in un modello di istruzione coerente e contestualizzato.

## **Ruolo dello studente**

L'esperienza del Digital Storytelling stimola molto la creatività e l'immaginazione, e il "pensare per immagini" risulta una grande compensazione per chi ha difficoltà con parole e pianificazione verbale. Importante è anche la dimensione sociale: gli studenti devono riuscire a collaborare per la costruzione di manufatti digitali collettivi.

## **Strategie didattiche coinvolte**

Nel Digital Storytelling possono essere coinvolte diverse strategie didattiche: l'apprendimento cooperativo; il tutoring; la didattica laboratoriale; il problem solving.

## Spazi e tempi

Spazi: laboratori informatici o aule attrezzate.

Tempi: durante tutto l'anno scolastico o per progetti ben definiti nel tempo.

## Ruolo delle tecnologie

Riguardo ai dispositivi tecnologici, ormai non servono strumentazioni specialistiche per realizzare un digital storytelling, in quanto è sufficiente lavorare in assetto BYOD (Bring Your Own Device), cioè con i propri smartphone, tablet, notebook, netbook, ma serve sicuramente una buona padronanza tecnica dei diversi device.

## Valutazione

Sebbene attività di questo tipo siano uno stimolo al coinvolgimento degli allievi nella didattica, rimane spesso il problema della loro valutazione.

Un primo criterio di valutazione, che aiuta anche l'autovalutazione degli allievi, è seguire il principio di usare solo i contenuti necessari e sufficienti a raccontare la storia: un video di 30 secondi oppure una pagina e mezza con doppia interlinea e non oltre 400 caratteri.

La **ricerca di una buona sintesi** ha un forte valore didattico, perché richiede una significativa rielaborazione dei contenuti proposti ed è adeguata per tenere conto della scarsa attenzione e disponibilità di tempo di chi comunica sempre più con un linguaggio di tweet ed emoticon.

Per una valutazione più dettagliata, si possono invece usare **rubriche valutative** in cui vengano presi in esame alcuni indicatori fondamentali condivisi.

## Luci e ombre

Il potenziale pedagogico della narrazione diventa sia strumento per la comunicazione delle esperienze sia mezzo di autovalutazione e riflessione personale

I partner del Progetto TALES sono convinti che una scuola in cui l'istruzione sia offerta in parte attraverso la narrazione di storie multimediali sia in grado di suscitare maggiormente la motivazione degli studenti. Altri vantaggi previsti, oltre ai livelli di motivazione più alti, sono: dinamiche positive all'interno del gruppo classe, una migliore integrazione e una riduzione dell'abbandono scolastico.

Inoltre, se apparentemente la produzione di un oggetto digitale può sembrare semplice, la sua programmazione, invece, richiede una **dettagliata pianificazione delle operazioni** da svolgere e pone gli studenti nella necessità di risolvere gli eventuali problemi che emergono nel corso dell'utilizzo dei differenti strumenti tecnologici, non solo relativamente alla padronanza tecnica, ma anche alle dinamiche sociali e comportamentali a essi correlati. Ad esempio, come per tutto ciò che viene pubblicato in internet, i docenti devono controllare che i lavori digitali prodotti dagli studenti e la loro condivisione (ad esempio nel blog) non violino la legge (privacy, copyright ...).

## Riferimenti bibliografici

Bonaiuti, G., & Calvani, A. (2011). *Principi di comunicazione visiva e multimediale: fare didattica con le immagini*. Roma, Carocci.

# LO STORYTELLING

Viviana Rossi, Formatrice AID

2019

Cairo, A. (2013).L'arte funzionale: infografica e visualizzazione delle informazioni. Milano [etc.], Pearson.

Petrucco, C., De Rossi, M. (2014), Narrare con lo storytelling a scuola e nelle organizzazioni, Carocci, Roma

## Riferimenti sitografici

[http://www.storiesforlearning.eu/?page\\_id=35&lang=it](http://www.storiesforlearning.eu/?page_id=35&lang=it)