



Ufficio Scolastico Regionale
per il Friuli Venezia Giulia

Docenti in anno di formazione e prova 2023/2024



Applicazioni e possibilità di
Strategie Didattiche Avanzate

**Digital Storytelling per la scuola
dell'infanzia e primaria**

Le metodologie didattiche innovative

Alcuni elementi generali da tenere presente per innovare i tradizionali processi di apprendimento/insegnamento:

- Focalizzarsi sull'alunno, lungo l'intero processo di apprendimento
- Tenere presenti una pluralità di quadri di riferimento con particolare attenzione a quelli di tipo costruttivista o socio/costruttivista
- Porre attenzione alla qualità delle relazioni, privilegiando relazioni intrinsecamente collaborative: tra docente e discenti, tra discenti, tra docenti, e tra questi e altri esperti
- Favorire la risoluzione di problemi in contesto
- Configurare in modo coerente gli ambienti dell'apprendimento
- Incentivare l'autonomia e l'autoregolazione dell'apprendimento
- Utilizzare strumenti tecnologici, anche se non in modo esclusivo



Perché usare le metodologie didattiche innovative?

- Gli alunni sono posti al centro del processo di insegnamento-apprendimento e, suddivisi in gruppi, imparano a collaborare tra loro e ad impegnarsi in modo costante per raggiungere un obiettivo
- Promuovono la flessibilità mentale e la creatività
- Favoriscono il divertimento
- Aumentano l'autostima e la motivazione
- Favoriscono l'inclusione
- Agiscono sulla competenza emotiva



Lo Storytelling: l'arte di raccontare storie

“L'espressione moderna dell'antico mestiere del cantastorie”

Leslie Rule

“La narrazione può essere intesa come processo di facilitazione del sapere, dà senso all'esperienza e al vissuto di ciascuno condividendolo con altri”

Jerome Bruner



L'inventare e il raccontare storie sono attività tipicamente umane

Secondo alcune prospettive, il narrare è un'azione che risponde a una precisa e tipica modalità di pensiero dell'uomo

Studi recenti in ambito neurologico affermano che il cervello dell'uomo nel tempo si sia modificato ed evoluto in modo naturale, dando luogo a strutture e processi che tenderebbero ad organizzare le informazioni proprio sotto forma di storie (R. Restack, 2004)



Il racconto è presente in tutti i tempi, in tutti i luoghi e in tutte le società

Compare molto presto nei giochi dei bambini:

- **a due anni** sono capaci di narrare una sequenza di eventi in ordine temporale
- **verso i 3-4 anni** sanno collegare gli eventi fisici con gli stati mentali dei personaggi

Si è ipotizzato che la capacità di narrare **ci appartenga fin dalla nascita**



Lo Storytelling

Attraverso la narrazione l'individuo organizza e gestisce la conoscenza del mondo. Elabora, interpreta, comprende fatti ed azioni, dando ad essi una forma precisa

Consiste nel narrare una storia con obiettivi precisi:

- *Comunicare*
- *Persuadere*
- *Documentare*
- *Meta-riflettere*



Lo Storytelling

Attraverso la narrazione l'individuo organizza e gestisce la conoscenza del mondo

Elabora, interpreta, comprende fatti ed azioni, dando ad essi una forma precisa



La sua forma amplificata nell'era digitale determina maggior coinvolgimento del lettore/ascoltatore: legge, ascolta, guarda, interagisce

Fin dall'antichità l'uomo ha **comunicato e tramandato i saperi**, non soltanto attraverso il linguaggio orale, ma anche per mezzo del segno grafico o del linguaggio delle immagini



Con il passare dei secoli, l'uomo è diventato capace di scrivere e, molto più tardi, ha inventato e diffuso un complesso sistema di media e tecnologie in grado di costruire messaggi **combinando diversi linguaggi**



Digital Storytelling

Oggi l'uomo può continuare a inventare e raccontare storie oralmente, ma ha anche la possibilità di farlo utilizzando, in modo integrato, **una pluralità di linguaggi**

Lo Storytelling si è quindi evoluto in **Digital Storytelling**

La narrazione avviene attraverso strumenti digitali per ottenere una storia costituita da numerosi **elementi di vario formato**

(video, audio, immagini, testi, mappe, etc)



Il Digital Storytelling a scuola

La narrazione digitale è preziosa anche in ambito educativo per la sua capacità di **incuriosire, coinvolgere, emozionare.**

Consente di veicolare i contenuti di varie discipline

Pone l'alunno al centro dell'azione didattica e ne migliora

- La motivazione
- L'apprendimento

ampliando

- Le sue conoscenze
- Le sue competenze, compresa la creatività



Il Digital Storytelling in pochi passaggi

Da «8 Steps To Great Digital Storytelling» di S. Morra

1. L'idea: concentriamoci sull'idea e scegliamo i destinatari della narrazione, le finalità e gli obiettivi
2. Ricerca/esplora/impara: documentiamoci selezionando materiali (testi, immagini, video, audio) da varie fonti
3. Scrivere lo script: lavoriamo alla scrittura del testo
4. Preparare lo storyboard (script per immagini)
5. Creare o raccogliere immagini, audio e video
6. Mettere tutto insieme: il processo di composizione
7. Condividere: individuiamo il canale digitale più adatto
8. Riflessione, follow-up e feedback



Perché il Digital Storytelling?

È un potente mezzo di alfabetizzazione mediale e di sviluppo di diverse tipologie di competenze:

1. Competenze linguistiche in integrazione con altri codici comunicativi
2. Competenze di cittadinanza: Media Education e Digital Literacy
3. Engagement (coinvolgimento attivo che tiene conto delle esperienze di formazione informali)

Incoraggia gli alunni a diventare creatori di contenuti piuttosto che semplici consumatori

Favorisce l'acquisizione attiva dei contenuti di qualsiasi disciplina in qualsiasi grado di scuola



Alcune tipologie di prodotto realizzabili

Booklet/Flipbook	eBook	Fumetti
Infografiche	Slideshow	Mappe
Sketchbook	Scrapbook	Cartoon
Podcast	Podcast video	Video
Tutorial	Videotutorial	Machinima
Narrazioni aumentate	Narrazioni nei social	Trailer



Due idee per il Digital Storytelling in classe

- Scuola dell'infanzia: **IO RICICLO**
- Scuola primaria: **UNA STORIA MARINA**



DIGITAL STORYTELLING PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

TITOLO	IO RICICLO
TEMA	Cittadinanza Digitale Agenda europea 2030 - Sostenibilità ambientale
DESTINATARI	Classe singola, Più classi, Solo gruppo/i alunni
DESCRIZIONE	Si propone un percorso di apprendimento che partendo da un argomento dell'Agenda 2030 (modelli di consumo sostenibile) e basandosi sulla narrazione, possa integrare attività di tipo analogico con attività che fanno uso del digitale per sviluppare il senso di consapevolezza del bene comune e allo stesso tempo fornire gli strumenti utili per una alfabetizzazione ai linguaggi mediali.
RISORSE GENERALI	<ul style="list-style-type: none">• Global Goals Kids Show Italia - Puntata #SDG12• ONU Italia La nuova Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile - Sito ufficiale ONU per Agenda 2030



FASE PREPARATORIA

TEMPI E SPAZI

Tempo: 45 minuti circa
Spazi: sezione/classe
Strumenti: albi illustrati, video

AZIONI

- Rivedere le note del piano delle lezioni
- Definire tematica, obiettivo e format della narrazione
- Definire traguardi di competenza e obiettivi specifici
- Individuare la situazione problema/autentica
- Reperire risorse e stimoli relativi all'obiettivo (online o tramite albi illustrati, breve video)
- Preparare domande stimolo (riflettere sulla storia: Come comincia la storia? Quali sono i personaggi? Cosa è successo? Cosa accade ai personaggi? Come finisce la storia? Tu come la continueresti?)
- Predisporre l'ambiente
- Predisporre la checklist di osservazione (vd. box risorse)
- Presentare agli alunni lo stimolo
- Porre le domande-stimolo
- Raccogliere le risposte
- Dare la consegna per il lavoro successivo



FASE PREPARATORIA

RISORSE

ALBI ILLUSTRATI PER INIZIARE

- Ada e i rifiuti. Ediz. illustrata Comazzetto Adonella; Turchi Marianna; Morelli Marissa
- 10 Cose che Posso Fare per Aiutare il Mio Pianeta - Melanie Walsh
- L'uomo mangia carta. Ediz. illustrata di Simone Baracetti (Autore) S. Codutti (Illustratore) Artebambini, 2012
- Un pianeta che cambia-Jimi Lee Minedition
- Il cielo è di tutti. Ediz. illustrata di Gianni Rodari (Autore) Nicoletta Costa (Autore) Emme Edizioni
- Il giardiniere dei sogni di Claudio Gobbetti (Autore), Diana Nikolova (Autore)
- Il giardino curioso di Peter Brown (Autore) Anselmo Roveda - EDT-Giralangolo, 2018
- Una foresta. Ediz. a colori di Marc Martin (Autore) Clara Martone Salani, 2017
- Meno carta Mangiacarta! di Simone Baracetti (Autore), S. Codutti (Illustratore)
- L'albero e la bambina di Arianna Papini (Autore)
- La foresta di latta di Helen Ward (Autore), Wayne Anderson (Autore)



FASE CENTRALE

TEMPI E SPAZI

Tempo: 4-6 ore

Spazi: set d'aula o sezione

Strumenti: LIM, tablet, schermo interattivo, acquerelli, pennarelli, materiali di riciclo, materiali di facile consumo, document cam

AZIONI

FASE ANALOGICA:

- Brainstorming
- Creazione di gruppi
- Assegnazione dei ruoli
- Storyboard/sceneggiatura

FASE DIGITALE:

- Presentare ai bambini il tool digitale/i -se possibile- con cui realizzare l'artefatto culturale (Canva, Book Creator, Google Presentazioni, Stop Motion, Video, etc.) ed eventualmente multimediale (podcast, audio, etc.)
- Predisporre materiali e reticoli per Bee Bot e strumenti robotica (se previsti e a disposizione)
- Registrare audio, se previsto (Vocaroo-Audio Recorder)
- Registra video, se previsto (Software di editing video)
- Assemblare il prodotto finale



FASE CENTRALE

RISORSE

- <https://pivotanimator.net/>

Pivot Animator - Strumento per creare animazioni semplici ma efficaci: il divertimento è assicurato!

- <https://play.google.com/store/apps/details?id=org.scratchjr.android>

Linguaggio di programmazione a blocchi semplice ed efficace per creare storie interattive e permettere ai bambini di imparare divertendosi

- <https://bookcreator.com>

Tool per creare storie interattive e vivere l'entusiasmo dell'avventura di realizzare un libro animato

- <https://www.storyjumper.com>

Strumento simile al precedente per la creazione di libri animati e diventare un vero e proprio autore multimediale



FASE FINALE

TEMPI E SPAZI

Tempo: 1 ora
Spazi: set d'aula o sezione
Strumenti: LIM, tablet, schermo interattivo

AZIONI

- Presentare il prodotto finale agli alunni.
- Ascoltare alcune riflessioni da parte degli alunni e appunta su una mappa quelle più significative
- Esprimere le proprie considerazioni circa le attività



DIGITAL STORYTELLING PER LA SCUOLA PRIMARIA

TITOLO	UNA STORIA MARINA
TEMA	Cittadinanza Digitale Agenda europea 2030 - Sostenibilità ambientale
DESTINATARI	Classe singola, Più classi, Solo gruppo/i alunni
DESCRIZIONE	Si propone un percorso di apprendimento che partendo da un argomento dell'Agenda 2030 (modelli di consumo sostenibile) e basandosi sulla narrazione, possa integrare attività di tipo analogico con attività che fanno uso del digitale per sviluppare il senso di consapevolezza del bene comune e allo stesso tempo fornire gli strumenti utili per una alfabetizzazione ai linguaggi mediali
RISORSE GENERALI	<ul style="list-style-type: none">• Global Goals Kids Show Italia - Puntata #SDG12• ONU Italia La nuova Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile - Sito ufficiale ONU per Agenda 2030



FASE PREPARATORIA

TEMPI E SPAZI

Tempo: 2 ore
Spazi: aula, laboratorio

AZIONI

1. Mostra un breve Cortometraggio
2. Legge un albo illustrato
3. Anima un Brainstorming - Circle Time (Popplet, Jamboard...)
4. Propone un Quiz (Kahoot, Quizziz...)
5. Introduce l'argomento dell'Agenda 2030 (Savethechildren) e obiettivo specifico Goal 14
6. Spiega l'attività da svolgere (costruire la storia attraverso il lancio del dado)
7. Fornisce indicazioni su come costruire materialmente il dado: gli stimoli visivi per la creazione delle immagini che costituiranno le facce del dado
8. Illustra le funzioni delle app che saranno usate per lo storytelling



FASE CENTRALE

TEMPI E SPAZI

Tempo: 3,4 ore
Spazi: set d'aula o sezione

AZIONI

1. Dividere in gruppi 4/6 alunni
2. Mostrare il modello di dado
3. Fornire il modello per lo Storyboard e spiega come elaborare la narrazione
4. Monitorare l'attività in itinere
5. Supportare la realizzazione del prodotto digitale
6. Guardare i prodotti degli studenti e fornisce un feedback



FASE FINALE

TEMPI E SPAZI

Tempo: 1 ora
Spazi: set d'aula o sezione
Strumenti: LIM, tablet, schermo interattivo

AZIONI

IL DOCENTE

- Stimola la riflessione metacognitiva
- Valuta gli obiettivi raggiunti

L'ALUNNO

- Riflette sul lavoro svolto e sulle abilità utilizzate: collaborazione, organizzazione, uso della creatività, resilienza, competenza digitale e sulle difficoltà incontrate
- Autovaluta le competenze sviluppate



FASE FINALE

RISORSE

Fumetto: StoryboardThat - Book creator - Pixton

Cartoni animati: Toontastic - Draw & Tell

Audio: Spreaker - VoiceThread - Memo Vocali - Audacity

Immagini free:

- www.photosforclass.com
- www.pixabay.com
- <https://search.creativecommons.org>
- <https://storyset.com/education/bro>
- <https://unsplash.com>



Auspicando il passaggio ad un insegnamento ponte (Mario Comoglio 2004)

Insegnamento muro: prevale una logica di separazione tra Scuola e realtà e si fonda su una sequenza lineare insegnante-conoscenza-alunno

Insegnamento ponte: attraverso una relazione dialettica che si manifesta con connessioni continue tra scuola e realtà, prevale una logica d'integrazione e si fonda su una sequenza circolare: alunno-conoscenza-insegnante



Grazie per l'attenzione!

martina.marangon@scuola.istruzione.it

