

Digital Storytelling: apprendere attraverso la narrazione

Cos'è lo storytelling?

Storytelling significa letteralmente "raccontare storie" e più in generale è l'arte di narrare.

La narrazione da sempre rappresenta per il genere umano un'attività naturale, inevitabile e necessaria.

È un processo educativo e formativo attraverso il quale si crea conoscenza e si veicola esperienza e in cui l'atto di narrare attiva la riflessione su di sé e sulla realtà e dà significato alla propria esperienza.

La narrazione di storie funziona come dispositivo organizzatore che ci costringe a mettere ordine nei nostri pensieri e ad organizzarli in modo chiaro, comprensibile e con la funzione di essere comunicabile.

Raccontando si impara! Elaborando narrazioni lo studente è al centro del suo apprendimento e svolge una attività primaria e strategica per l'essere umano nel dare significato alle cose.

Digital storytelling

Con il termine Digital Storytelling intendiamo appunto l'elaborazione ed il racconto di storie attraverso l'uso delle tecnologie digitali multimediali, ottenendo creazioni che possono includere immagini, video, testi o audio.

A differenza di una presentazione multimediale, il Dst presenta un filo narrativo che tiene insieme i contenuti ed un obiettivo comunicativo.

Alcune tipologie

Reportage

Agli studenti viene proposto di realizzare un reportage giornalistico, fotografico o audiovisivo su un argomento specifico che sia per loro stimolante. Dal testo giornalistico (pubblicabile sul blog di classe o di Istituto) alla produzione di un'inchiesta foto-giornalistica, alla realizzazione di un vero e proprio "servizio televisivo".

Programma tv / Science fiction

Anche in questo caso ai gruppi di lavoro viene proposta la realizzazione di un prodotto audiovisivo in tutto e per tutto simile ad un programma televisivo di divulgazione culturale.

Tutorial

Una formula molto attuale, con l'obiettivo di spiegare ad un pubblico intenzionato ad apprendere.

Racconto autobiografico e presentazione di sé

Raccontare attraverso immagini, testi o video le proprie passioni, i ricordi o la propria biografia o la quotidianità permette di riflettere su sé stessi e contribuisce al lavoro di costruzione della propria identità.

Dialogo immaginario

Questa è una situazione narrativa che propone di immaginare dialoghi tra personaggi reali, storici o inventati con il fine di esporre il loro pensiero attraverso argomenti di discussione, facendo emergere problemi e tematiche oggetto di apprendimento.

Intervista impossibile

Simile al dialogo immaginario ipotizza la realizzazione di una intervista a personaggi storici o contemporanei per farne emergere il pensiero, il contesto e argomentare i temi di apprendimento.

Ricostruzione storica

Gli studenti realizzano un Dst visuale o audiovisivo mettendo in scena episodi o situazioni storiche.

Prologo / Finale alternativo

Viene proposto agli studenti di inventare un prologo o un finale alternativo ad un racconto, un romanzo, un film o un videogioco.

Spin-off

Si tratta di inventare e raccontare storie parallele alle narrazioni di film, libri o videogiochi, immaginando ad esempio la vita di personaggi minori o episodi significativi che non sono stati inseriti nelle opere a cui ci si ispira.

La progettazione dell'attività

La progettazione del Dst può essere molto personalizzabile dal docente a seconda del tipo di prodotto che si intende realizzare e delle finalità didattiche e educative.

I passaggi fondamentali per una pianificazione efficace del lavoro sono:

1. definizione degli obiettivi didattici e delle competenze trasversali che si intendono sviluppare. Quindi la scelta dei contenuti di apprendimento e delle modalità con le quali gli studenti dovranno lavorare, in particolare se in individualmente o in modo collaborativo, e con quali strumenti.
2. scelta della tipologia di cornice narrativa da proporre agli studenti e il tipo di prodotto da realizzare (testuale o multimediale)
3. definizione delle modalità di svolgimento, prevedendo la scansione dei vari step di lavoro dei gruppi e tempi di consegna
4. definizione dei criteri di valutazione o autovalutazione in particolare rispetto a:
 - Contenuti di apprendimento
 - Uso del linguaggio coerente rispetto al pubblico al quale si rivolge il prodotto
 - Utilizzo consapevole della multimedialità e delle tecnologie digitali, se usate in modo funzionale al testo e alla comunicazione oppure in modo acritico
 - Competenze trasversali, in particolare la capacità collaborativi, creativa e di sintesi.
 - Rispetto dei tempi di consegna

Bonus trick:

- Non focalizzare troppo il compito del Dst solo sul contenuto didattico perdendo di vista l'importanza delle competenze procedurali e trasversali che vengono stimulate dall'attività
- Scegli la tipologia di prodotto anche in base agli interessi ed alle conoscenze pregresse degli studenti, magari concordando con loro gli strumenti per la realizzazione
- Incoraggia gli studenti ad inserire nel Dst il loro punto di vista personale ed emotivo ed incoraggia la sperimentazione
- Scegliere un prodotto simile o uguale per tutti può favorire il momento della valutazione
- Puoi suddividere lo svolgimento del Dst in più step e prevedere uno o più momenti intermedi (checkpoint) per monitorare l'andamento del lavoro dei gruppi, dando la possibilità di confrontarsi sulle difficoltà, dare suggerimenti e sciogliere i dubbi

Le fasi di realizzazione del Dst

FASE PROGETTUALE

- Un momento di brain storming e individuazione dell'idea progettuale, definendo e descrivendo il concept iniziale attraverso schemi e domande guida.
- Se non fornito dal docente, ricerca e raccolta delle informazioni e dei contenuti necessari alla costruzione dello storytelling
- Scrivere la storia o il filo narrativo del prodotto, individualmente o in modo collaborativo, definendo lo stile della narrazione e considerando il pubblico di riferimento
- Tradurre la storia in sceneggiatura attraverso la creazione di uno storyboard. Questo sarà uno strumento indispensabile per definire nel dettaglio le scene ed il testo da realizzare

FASE REALIZZATIVA

- Realizzazione concreta del prodotto, attraverso la registrazione di immagini, suoni, video (se il lavoro non prevede registrazione di materiale originale la fase realizzativa consiste nella rielaborazione di materiale esistente attraverso il montaggio)
- Montare, elaborare e ricomporre il materiale registrato
- Pubblicazione del prodotto sui canali di comunicazione previsti dall'attività (blog di istituto, social) e momento di presentazione

CONCLUSIONE

- Momento di debriefing collettivo, raccolta ed analisi di feedback ed autovalutazione

La valutazione oltre ad essere il momento conclusivo dell'attività avviene soprattutto in itinere, quale occasione di confronto continuo tra il docente e gli studenti, i quali hanno l'opportunità di riflettere sul lavoro svolto e confrontarsi con i compagni. Per fare questo puoi pensare di individuare all'interno dell'attività momenti dedicati (checkpoint) di condivisione ed autovalutazione.

Un caso pratico di Dst: una proposta di lavoro

Il tema scelto è il **cambiamento climatico** e la modalità di lavoro che gli studenti dovranno utilizzare è di **tipo collaborativo**, dividendo gli studenti in sottogruppi di 5-6 elementi al massimo, prevedendo momenti di produzione sia in classe che a casa.

La tipologia di prodotto scelta è lo **spot di sensibilizzazione**, quindi video rivolto ad un pubblico di adolescenti e giovani, da pubblicare nel blog e nei canali social (Youtube, facebook, instagram) di classe o di Istituto.

L'unico limite posto è la durata del video, che in questo caso non può superare il minuto e trenta secondi. Il docente inoltre fisserà il termine di consegna 3-4 settimane per la realizzazione e la pubblicazione.

Fase di avvio

Il docente deve:

- Introdurre il tema oggetto di apprendimento, in questo caso il cambiamento climatico. Può farlo attraverso una spiegazione frontale, la visione di un video o un film affiancata ad una discussione aperta in modo da stimolare la riflessione tra gli studenti.
- Visto il tipo di prodotto proposto, il docente si preoccuperà di spiegare le finalità degli spot pubblicitari, in particolare la differenza da quelli di sensibilizzazione, i suoi linguaggi e le forme che possono assumere, visionandone alcuni e discutendone collettivamente.

- Proporre una panoramica di possibili soluzioni creative da cui gli studenti possono prendere spunto e lasciare aperta la possibilità di individuarne altre. Il docente passerà in rassegna alcune possibilità narrative e tecniche espressive.
- Indicare, se necessario, delle fonti web o bibliografiche alle quali riferirsi per il reperimento dei contenuti didattici utili alla realizzazione del lavoro

In questo caso il docente decide di lasciare aperta ad ogni gruppo l'individuazione della situazione narrativa, scegliendo di valutare anche l'originalità della scelta.

Fase progettuale

Ogni gruppo, con il supporto del docente, dovrà individuare l'idea progettuale dello spot attraverso un brain storming.

In questo momento gli studenti dovranno individuare lo stile narrativo e progettare le fasi di realizzazione, immaginando una divisione dei compiti ed individuando gli strumenti necessari alla realizzazione.

Il docente può prevedere, prima di fare proseguire i gruppi nel lavoro, un momento di confronto collettivo intermedio per ragionare sulle idee e definire le versioni conclusive.

A questo punto gli studenti dovranno sviluppare il filo narrativo, scrivendo sceneggiature, creando uno *storyboard* che definisca univocamente le varie scene dello spot da realizzare.

Fase realizzativa

In un momento iniziale il docente fornisce agli studenti gli strumenti ed i suggerimenti per una realizzazione efficace del prodotto.

A questo punto gli studenti procederanno alla realizzazione concreta dello spot, con i mezzi tecnici a loro disposizione, reperendo gli oggetti o i costumi previsti dall'idea progettuale e recandosi nei luoghi scelti come location dello spot, interni o esterni alla scuola. In questo caso è previsto che gli studenti lavorino da casa, organizzando il processo in maniera autonoma. Questo aspetto sarà infatti oggetto particolare di valutazione per il docente che si occuperà di monitorare il processo di realizzazione, a distanza o chiedendo agli studenti di esporre in classe gli sviluppi del lavoro. Questi momenti in itinere sono estremamente importanti per prendere consapevolezza del processo creativo, confrontandosi per risolvere problemi e dubbi in modo collettivo e come strumento di autovalutazione degli studenti.

Conclusioni e valutazione

Al termine del tempo a disposizione i gruppi consegneranno al docente il lavoro. Ogni gruppo presenta alla classe il proprio spot introducendo l'idea e spiegando ai compagni e al docente come hanno lavorato. In questa fase si possono fare domande e discutere insieme i prodotti, analizzandoli e valutandoli collettivamente. Successivamente a questa fase di debriefing si procederà con la pubblicazione sui canali di distribuzione previsti, quali blog, social di classe o istituto, canali istituzionali.