



Master II Livello
in Scienze dell'Educazione – SDE

Paolo Aghemo

Il digital storytelling

Dicendo homines ut dicant efficere solere (Cicerone)
Di solito, parlando, si impara a parlare
...e narrando s'impara a raccontare

Indice

Il digital storytelling nella didattica.....	2
Introduzione.....	2
Breve excursus sul digital storytelling.....	4
Sinossi, tra esperienza e sapienza.....	5
Come e cosa raccontare con il digital storytelling.....	12
Cosa raccontare	16
Progettare digital storytelling nella didattica	19
Fasi principali, dalla teoria alla pratica.....	22
Mappa concettuale e/o mentale.....	25
Lo storyboard.....	26
I tools del web 2.0.....	28
I vantaggi del Digital Storytelling per l'apprendimento.....	29
Gli strumenti del digital storytelling.....	31
Hardware.....	32
Software.....	33
SO Microsoft.....	33
SO iOS Mac Apple.....	34
SO Linux Ubutnu.....	35
Programmi per tutti i SO	35
Tools per creare digital storytelling	37
Conclusione.....	46
Nota finale.....	47
Bibliografia.....	48
Testi.....	48
Studi e documenti.....	49
Sitografia.....	51

Il digital storytelling nella didattica

Introduzione

La narrazione orale fa parte della storia dell'umanità sin dall'antichità. Basti pensare che la Bibbia è una raccolta d'insieme di libri narrati a voce per quasi due millenni. Figure ancestrali affidate alla memoria erano trasmesse di padre in figlio oppure incarnate in figure tipiche come il vecchio saggio della tribù che trasmetteva ai più giovani, attraverso delle narrazioni, il proprio know how, una scuola ante

litteram aperta alle conoscenze che dovevano immediatamente divenire competenze pena la sopravvivenza.

Senza andare troppo lontano nel tempo nella nostra esperienza di persone adulte, se poniamo attenzione, possiamo trovare un "nonno", come figura tipica di persona anziana che ci ha "raccontato storie antiche" raccolte nella sua memoria perché a sua volta le aveva ascoltate tanti anni prima.

Nella mia esperienza personale posso identificare questa persona nella figura di mia nonna paterna e in seguito del fratello più anziano di mio padre. Storie che mi hanno "narrato", allora quando ero piccolo e non ancora scritte, storie che ho potuto ripercorrere da adulto trovandole inserite in modo meno romanzato, pur fedeli negli aspetti essenziali, in libri di storia, in articoli di giornale, in romanzi storici scritti da autori più o meno conosciuti.

Il contesto in cui tutto questo avveniva sicuramente facilitava l'attenzione del ricevente e l'accalorarsi del narrante, durante la narrazione, per cui ogni storia assumeva un patos accattivante.

La maggior parte delle storie che ricordo le ho ascoltate nelle fresche serate autunnali passate a "*děspané la melia*"¹ a sfogliare il granoturco per poi appenderlo ad essiccare a delle rastrelliere di legno lungo le pareti fatte di mattoni a vista delle cascine². Quando il fresco della sera diventava più pungente arrivavano le caldarroste lasciate sul caldo della stufa a legna e magari un gocciolo piccolo piccolo, anche per noi ragazzini, di vin brulé a render ancor più caldo il racconto.

In quel tempo la TV aveva un solo canale, trasmetteva in bianconero e non era ancora al centro delle serate, se non una tantum, delle famiglie italiane. Oggi i film si vedono su dispositivi mobili che hanno una definizione più alta delle migliori tv, ovunque e ad ogni ora, senza più Carosello a scandire il discrimine della buonanotte tra bambini, adolescenti ed adulti.

Non è una questione di meglio o peggio, di prima vs oggi, è un dato di fatto e chi insegna od è educatore non può non tenerne conto per

1 In dialetto torinese.

2 Erano soprattutto le donne ed i bambini a svolgere quest'operazione subito dopo cena, preparando le pannocchie alla legatura e togliendo le foglie più esterne. Quando iniziava ad esserci una quantità sufficiente di pannocchie sfogliate, gli uomini, con rami flessibili di salice, legavano i mazzi, formati da 13-15 pannocchie, il mattino dopo i mazzi venivano issati con un forcone ed appesi ad asciugare sulle "*pantalere*". Queste strutture, tipicamente piemontesi, erano predisposte sul lato più soleggiato della casa o della cascina con pali fissi alti fino al tetto. Da http://orgprints.org/6821/1/public_mais_piemontesi.pdf.

essere capace, soprattutto, di governare ed utilizzare al meglio il cambiamento attraverso una competenza didattico-pedagogia, più che tecnica, delle ICT.

Breve excursus sul digital storytelling

Analizziamo in breve il digital storytelling, che verrà comunque sviluppato in modo trasversale durante il percorso, per aiutarci a comprenderne le origini epistemologiche.

Il digital storytelling (soprattutto videotape) è stato utilizzato in California alla fine del 1980 per collegare le comunità attraverso le storie. Il raccontare storie serviva allora per creare un senso di appartenenza alla comunità del contesto sociale in cui si viveva, formata da persone provenienti da luoghi e culture molto diverse conosciuto col termine di melting pot (crogiolo), oltre al fatto di essersi dimostrato un valido metodo per modellare l'identità del singolo soggetto partecipante. In seguito analizzeremo gli elementi di base per

contribuire al passaggio dalla conoscenza alla competenza sull'oggetto in questione.

Oggi il digital storytelling viene adottato anche per scopi didattici come una delle tecniche per la produzione di narrazioni multimediali sia durante il percorso della scuola dell'obbligo sia in programmi di lifelong learning (LLL).

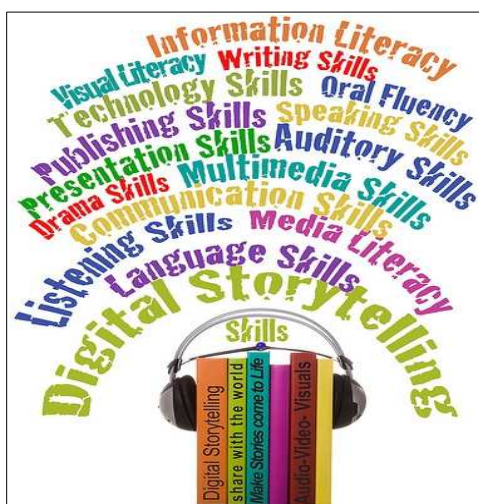
Già molti anni fa (Eco, 1964) Umberto Eco evidenziava

l'importanza di conoscere i media per poter apprendere con i media.

Sottolineo il con perché a tutt'oggi la discussione è aperta ma spesso vince la superficialità, a volte la banalità, sia di chi si schiera apertamente con l'uso delle ICT nella didattica sia di chi si schiera contro. Il digital storytelling significa valorizzare "il lavoro di gruppo e la produzione collettiva" come indicava Paulo Freire³.

In questo periodo si discute molto nelle istituzioni scolastiche di digitale versus cartaceo per il passaggio, spesso rimandato, dai libri di testo

3 Per una sintesi dei temi di Freire http://www.paulofreire.it/index.php?option=com_docman&Itemid=87&lang=it.



cartaceo a quelli digitali, dal registro cartaceo al registro online, on the cloud. Il problema non è il versus, come spesso accade, ma l'uso e la competenza che sottostà all'utilizzo nel campo specifico che ci riguarda.

Se un ciclista usasse la bicicletta per andare a tutta velocità su di un largo marciapiede di una zona popolosa, in un assolato pomeriggio delle famose ottobrate romane, probabilmente riuscirebbe a fare una piccola strage di femori di un buon numero di anziani che in quel momento passeggiano tranquillamente approfittando della mitezza del clima.

Bicicletta assassina o ciclista demente? Se lo stesso ciclista invece si diletta a pedalare nelle pur poche piste ciclabili molto difficilmente sarà causa di incidenti.

Certo che le ICT richiedono un *quid* maggiore di attenzione e conoscenza rispetto al medium bicicletta ma il paragone è calzante. E' l'uso che ne facciamo a rendere il mezzo positivo in ambito didattico/educativo oppure rischioso o poco fruttuoso.

In altri termini, sicuramente più corretti epistemologicamente, Calvani ci ricorda che non bisogna dare per scontato che la tecnologia migliori l'apprendimento di per sé (Calvani, 2012). Dobbiamo quindi scoprire cosa vi è di nuovo e utile, aggiungo, di necessario per il mondo educational nel suo complesso.

Di sicuro le ICT nel loro complesso e il digital storytelling nello specifico sono una via aperta al potenziamento e facilitazione di attività didattiche fortemente ancorate al contesto e per questo con un alto appeal motivazionale.

Sinossi, tra esperienza e sapienza

Delle storie/narrazioni recuperate dalla mia memoria ne cito un paio, che credo significative, come verifica di quanto detto sopra ma soprattutto per incentivare in ciascun lettore la voglia e il desiderio di procedere al recupero sia nella propria memoria personale sia nella ricerca di chi, nel proprio contesto socio culturale, sappia ancora trasmettere le narrazioni orali.

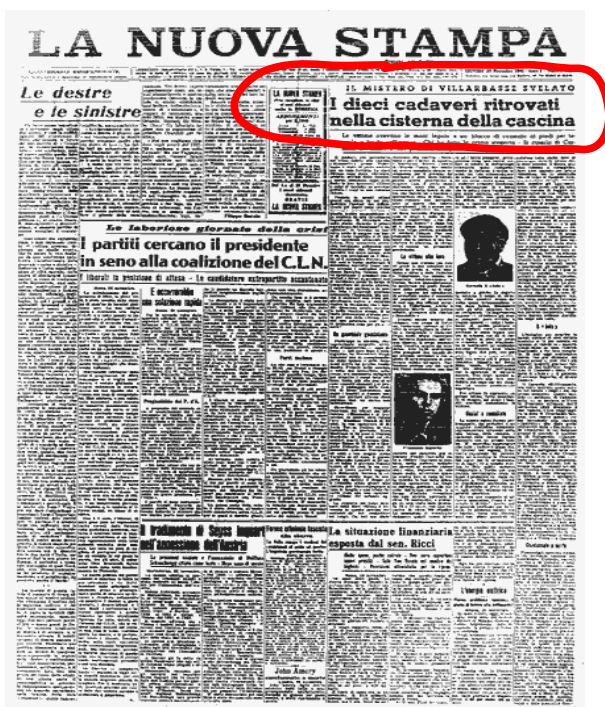
I testi degli esempi che nella mia esperienza personale hanno unito il racconto orale con la storia narrata con precisi riferimenti storici, sono:

- “La notte di Villarbasse” di Gianfranco Venè⁴,
http://it.wikipedia.org/wiki/Strage_di_Villarbasse;

⁴ Venè G.F., La notte di Villarbasse, Bompiani Editore, Milano, marzo 1987.

- "Il prete giusto" di Nuto Revelli⁵,
http://it.wikipedia.org/wiki/Il_prete_giusto.

Nuto Revelli, poco conosciuto al grande pubblico di lettori italiani, ha saputo descrivere attraverso i suoi testi la tragedia della seconda guerra mondiale, l'ambiente partigiano, l'antifascismo e



il cosiddetto "mondo dei vinti" cioè la dura vita dei poveri contadini delle valli del cuneese dopo la guerra. E' un esempio chiaro che serve da spunto per sostanziare il nostro percorso/viaggio tra oralità e storia, tra pensiero intuitivo e analitico.

La notte di Villarbasse si riferisce ad un evento storico accaduto nel novembre del 1945 a pochi mesi dalla fine della guerra che ha visto perpetrarsi un atroce delitto, 13 persone, per un furto andato a male in una delle cascine più moderne, allora, della

Prima pagina della Nuova Stampa di Torino, in alto a destra l'articolo che descrive la vicenda alcuni giorni dopo con il ritrovamento dei corpi nel pozzo. Da <http://ilforumdelle muse.forumfree.it/?t=47543159>

provincia di Torino ad opera di fuoriusciti siciliani (almeno uno faceva parte di un clan mafioso e fu infatti ucciso per paura che parlasse con i carabinieri ormai sulle sue tracce) dall'esercito. Dopo varie vicende i responsabili furono arrestati e condannati a morte alle Basse del fiume Stura a Torino, ultima pena di morte in Italia, poi abolita.

Questi sono esempi volutamente localizzati in una parte specifica, fanno parte della storia dello scrivente, ma l'Italia è piena di racconti popolari, storie narrate oralmente e ciascuno può recuperarle e recuperarne anche aspetti originali che si coniugano poi nel complesso della

5 Revelli N., Il prete giusto, collana Tascabili Letteratura, Einaudi, 2004. Ho avuto l'onore di conoscere e ascoltare direttamente dalla sua voce alcuni racconti di don Raimondo Viale, il prete giusto, perché venne anziano in vacanza nella borgata Roncaglia di Villarbasse (To), dove vivevo e che lo aveva visto al confino per alcuni anni alla fine della II guerra Mondiale.

letteratura popolare tipica dei paesi del Mediterraneo⁶. Piccolo esempio di come, attraverso l'aiuto delle ICT, possiamo riagganciare dei documenti che ricongiungano narrazione e storia.

La scuola di oggi ha delle opportunità e potenzialità che non c'erano, o erano molto più difficili da realizzare, sino a pochi anni fa ed è un'omissione non attivarle. Il percorso descritto sopra è ora facilmente fattibile con narrazioni e storie di altri paesi europei (e non solo) per esempio tramite un gemellaggio con scuole europee, aprendoci ad un confronto e ad uno scambio di idee e narrazioni⁷.

Tra i tanti autori che hanno fatto questo tipo di percorso, sul testo cartaceo (dando vita anche a canzoni molto conosciute) intendo segnalare Nico Orengo⁸. Giornalista e scrittore, in questo contesto ci interessa come osservatore sensibile e attento, capace di cogliere piccole sfumature della quotidianità con un intenso impegno nella scrittura creativa, sia narrativa sia poetica. Autore di versi fortemente originali, dalla sua fantasia sono nate anche divertenti filastrocche per bambini.

Alcune di queste filastrocche nascono dal riemergere nella memoria dello scrittore di racconti orali ascoltati da bambino, altre dalla sua ricerca personale rielaborando e scrivendo conte e filastrocche popolari. Una di queste intitolata "*Non trovi più niente*"⁹ è conosciuta con diverse versioni popolari, più spesso nota col titolo "*Volta la carta*" è stata resa famosa dalla versione musicale magistralmente adattata da Fabrizio De André¹⁰.

Non è l'unico caso (gli esempi sono molti) di racconto/filastrocca popolare restituiti alla memoria da canzoni musicate da cantautori contemporanei, molte sono le conte e filastrocche, di origini culturali e religiose diverse, musicate da Angelo Branduardi. Per esempio "*Alla fiera dell'est*" è tratto dal canto originale dell'antichissima tradizione del Seder di Pesach (rito della cena ebraica che celebra la liberazione della

-
- 6 Si veda ad esempio "Giufà" e le sue avventure simili in tutto il bacino del Mediterraneo seppur il personaggio cambi leggermente di nome e tipologia a seconda delle regioni e del paese, qui si possono trovare alcuni testi <http://tuttoscuola.altervista.org/giufa/la-pentola.htm>. In realtà ...*Giufà (o Giuchà o Jochà o G'ha) è l'eroe o l'antieroe di una serie di storie popolari fiorite nel bacino del Mediterraneo e diffuse in particolare nel periodo della diaspora giudeo-spagnola e orientale...* <http://it.wikipedia.org/wiki/Giuf%C3%A0>.
- 7 Ciò è facilitato dalla piattaforma eTwinning, <http://www.etwinning.net/it/pub/index.htm>.
- 8 <http://www.nicoorengo.it/nico.htm>.
- 9 Qui si può trovarne una versione http://www.filastrocche.net/per_bambini/piu_niente.htm.
- 10 Testo e musica <http://www.youtube.com/watch?v=qQNbdZWhy7g>.

schiavitù dell'Egitto poi raccolta nel libro della Haggadah shel Pesach¹¹), "La pulce d'acqua" (nome di uno stregone pellerossa, si ispira a un mito degli indiani d'America), "La serie dei numeri" (ispirato ad un canto Bretone "Ar Rannoù" facente parte della raccolta Bazhaz Breizh). Potremmo aggiungere un elevato numero sia di altre conte sia di altri cantautori italiani e stranieri che hanno compiuto quest'operazione.

Per esempio un percorso simile è stato fatto in Argentina con i racconti del Gaucho Martín Fierro¹² (autore José Hernández), un poema epico in cui il protagonista non è un solo personaggio (si discute sull'esistenza storica o meno) ma un topos tipico dell'esser gaucho e quindi vero argentino. Una raccolta di narrazioni popolari dunque. Anche in questo caso cantautori, con le caratteristiche tipiche della musica dell'America latina hanno "raccontato" in musica questo ed altre narrazioni e filastrocche popolari. Tra questi cito Atahualpa Yupanqui (nome Guarani, pseudonimo di Héctor Roberto Chavero Aramburo) e Mercedes Sosa.

Possiamo definire tutto ciò, pur se non in modo originale, un primo passo verso un atteggiamento multicanale (per dirla con Alberto Pian, cioè l'utilizzo di più canali e applicazioni per il medesimo contenuto, da non confondere con una pura multimedialità) per la trasmissione di contenuti, un recupero di una nuova oralità basata sull'uso delle moderne ICT.

Tra Italia e Argentina, tra Medioevo e attualità in mezzo vi è una enormità di esempi di modelli che ciascuno può recuperare dalla propria memoria (e da quella dei discendenti tramite i loro "nonni") e dal proprio percorso culturale per giungere ad una buona progettazione, sempre in modo costruttivo, del digital storytelling.

Se fino a un paio di lustri fa l'operazione del recupero della narrazione, attraverso la musica e non solo, era un'operazione destinata in gran parte a professionisti, ora la facilità d'uso data dalle ICT, attraverso tools specifici, la rende possibile ad un numero molto più ampio di attori.

L'intento dell'utilizzo in modo autoriale della metodologia del digital storytelling, così come di altre strategie didattiche con l'uso delle ICT, è quello di trasformare intenzionalmente il possesso di pratiche tecnologie molto diffuse (forse ancora troppo poco nelle Istituzioni scolastiche ed educative italiane in genere?) in uno strumento di crescita culturale, personale e collettiva, tipico di un ambiente di apprendimento quale

11 Per approfondire <http://forumbiblico.forumfree.it/?t=39444816>.

12 http://it.wikipedia.org/wiki/Mart%C3%ADn_Fierro.

quello dato da un gruppo di lavoro, da una o più classi.

Un modo per creare un ambiente atto a facilitare il passaggio dalle conoscenze alle competenze, con un maggiore equilibrio tra pensiero intuitivo e analitico e tra apprendimento formale e informale.

Come dice Schank: *"gli esseri umani sono naturalmente predisposti ad ascoltare, ricordare e raccontare storie. Il problema – per gli insegnanti, genitori, leader di governo, amici e.... computer – è di avere storie interessanti da raccontare."*¹³

Schank nel suo libro "Raccontami una storia", in cui sostanzialmente parla dello sviluppo cognitivo e della scienza cognitiva, dice che il racconto è il cuore dell'intelligenza. Raccontiamo storie principalmente per intrattenimento, in secondo luogo come una forma d'arte. Eppure il racconto è, fondamentalmente, una funzione cognitiva.

Ciò conferma quanto analizzato nelle esemplificazioni descritte prima.

Da qualche anno, nel mio percorso di insegnamento, ho notato che i nonni degli alunni del primo ciclo di scuola non sanno in parte e in parte non possono (lavoro prolungato nel tempo, situazioni di distanza dalla famiglia di origine e/o di disagio familiare), più narrare.

Dato che ciò che viene narrato viene anche esperito da tutti ma dagli alunni del primo ciclo di istruzione in modo più evidente, ho trovato nel percorso della narrazione digitale quel *quid* che potesse ridare nuova vitalità e partecipazione attiva facilitando, in questo modo, il passaggio ad una didattica di tipo collaborativo e costruttivo.

Da allora ho tentato di rafforzare questo percorso nella didattica quotidiana.

Se vogliamo possiamo sintetizzare il digital storytelling con l'arte di raccontare storie, tipica dei trovatori del passato (al tempo in cui Venè scrive il suo libro in Sicilia vi era ancora un vecchio cantastorie che nelle piazze dei paesi cantava "Villarbasse cascina fatale della vasta Padana pianura..." facendo vedere le scene illustrate su più pagine che venivano girate da un collaboratore appoggiate su di un grande treppiede di legno) abbinato all'uso della tecnologia dell'informazione e della comunicazione tipica dei nostri giorni.

Il tutto tenendo conto quindi dell'aspetto della mobilità, sia on sia off line.

Cominciando dal podcast¹⁴, forse unico metodo di incontro fra

13 Schank, p. 243.

14 Termine derivante dalla fusione di *personal on demand (POD)* e *broadcasting*, ci

narrazione e tecnologia sino a qualche anno fa, il digital storytelling è un metodo essenziale per integrare le ICT nel curricolo scolastico. Non importa quale sia il significato del narrare storie, né il metodo utilizzato per farlo, ciò che importa veramente è che ci siano dei benefici nell'utilizzo dello storytelling per comunicare le idee, per diventare autori, con i propri discenti, di narrazioni originali o "rielaborate" in modo collaborativo e costruttivo. Se è vero che siamo dei nani sulle spalle dei giganti, citando Bernardo di Chartres, non si deve cercare per forza l'originalità ma la capacità rielaborativa contestualizzando la narrazione per autori ed uditori.

Significa conoscere, senza fossilizzarsi, l'analisi di narratologia compiendo un'analisi testuale o dividendo il testo in segmentazioni o sequenze che possono essere lineari o linguistico-funzionali oppure distinguendo fra *fabula* e intreccio come disquisito dai formalisti russi. Todorov sostiene infatti che: *"l'opera letteraria è storia e discorso allo stesso tempo. Storia in quanto comprende una certa realtà e avvenimenti che si presume abbiano avuto luogo e personaggi che si confondono con quelli della vita reale."*¹⁵ ...

E' interessante per il nostro argomento questa riflessione poiché ci conferma, almeno in parte, che questa stessa storia potrebbe essere narrata da noi come "ri-elaboratori", oppure potrebbe esserci raccontata, senza venire "incarnata" in un libro ma in un video, attraverso un racconto orale, in un podcast o meglio ancora in un digital storytelling multicanale (testo, disegni, voce, video....) con uno dei tanti tools web 2.0.

Dunque l'importante è comunicare: "Communicate collaboratively, intuitively, feelingly and interactively" come dice Kay Teehan¹⁶ Oggi il digital storytelling può godere di un'ampia opportunità di alternative e scelte diversificate grazie agli strumenti del web 2.0. Vi è sicuramente una più ampia e diffusa familiarità con internet che viene utilizzato da molte persone per comunicare e raccontare storie e/o vicende personali e familiari anche in modalità mobile (tablet e smartphone).

L'utilizzo del digital storytelling può essere di grande aiuto all'interno di una classe, poiché le lezioni possono essere strutturate in modo da informare, stimolare il pensiero creativo ed intrattenere gli studenti di

occuperemo in seguito in modo esplicito del podcast dal punto di vista didattico.

15 Todorov C. , (1968), I formalisti russi. Teoria della letteratura e del metodo critico, Einaudi, Torino.

16 Carrer educator e Media Specialist in Florida.

tutte le età. Non solo ma viene in questo modo facilitato e correlato, in modo più stretto ed efficace, il passaggio dalle conoscenze alle competenze.

La lezione può essere impostata, tramite l'uso ponderato delle ICT, in modo costruttivo, collaborativo e "flipped"¹⁷. L'insegnante mette in una piattaforma (anche semplice come google docs, condivisa con gli alunni divisi in gruppo classe) le lezioni, gli alunni le leggono, le ascoltano o vedono da casa. A scuola si libera il tempo della spiegazione tramite la lectio frontale per un percorso di chiarimento, approfondimento e costruzione di nuovi e più ampi percorsi¹⁸.

Le storie in formato digitale costituiscono la moderna frontiera in campi quali l'educazione e l'istruzione, visto l'evidenza con cui gli studenti riconoscono il ruolo primario delle ICT. E' ovvio che le ICT giocano un ruolo fondamentale, ed è proprio per questo motivo che esiste un'enorme varietà di tools che possono essere utilizzati per il digital storytelling.

Inutile tentare un elenco che varia in modo rapido. Nel 2007 tra i docenti esperti ed entusiasti del web 2.0 si gioiva perché si stava arrivando alla straordinaria cifra, allora, di circa un centinaio di tools web 2.0¹⁹ pensati per la didattica.

Oggi a pochi anni di distanza sono migliaia, diversificati per le varie tipologie di *device*, di questi molti sono gratuiti. La scelta, di fronte a tanta varietà, sembra difficile ma non è tecnica è principalmente metodologico-didattica.

Dal "datato" e "semplice" PowerPoint (Keynote o Impress con altre sistemi operativi o software open source) a uno degli ultimi in ordine di tempo come Spreaker²⁰, che permette, oltre la registrazione audio da sistematizzare in tipologia podcast, anche la trasmissione radio in modalità "live" e gratuita sino ad un massimo di 15 minuti per trasmissione.

Sono solo alcuni esempi dei numerosi software e risorse audio-video (free e non) che si possono trovare in rete per chiunque voglia

17 Flipped lesson e flipped classroom sono termini in voga negli ultimi due/tre anni. Al di là di mode o meno si può far già risalire a Bloom alcuni spunti in questo senso. L'insegnante prepara la lezione per i propri docenti che la studiano in varie modalità a casa liberando così il tempo scuola per approfondimenti, richieste, ripasso, costruzione collaborativa di nuovi percorsi.

18 Per un primo approfondimento <http://www.adirisorse.it/archives/1187>.

19 Confronta <http://www.slideshare.net/annags/94-aplicaciones-educativas-20>.

20 <http://www.spreaker.com/>.

avvicinarsi al Digital Storytelling.

Questo modulo lo affrontiamo sempre come percorso di correlazione fra metodologia-didattica e utilizzo delle ICT, fra narrazione tipica dei trovatori e narrazione multimediale.

Come e cosa raccontare con il digital storytelling

Gli elementi di base di ogni narrazione digitale sono stati individuati alcuni anni fa da Joe Lambert e Dana Atchley, fondatori (nel 1994) del Center of Digital Storytelling (CDS) a Barkley, in California.

Questi elementi di base sono indicativi ma contribuiscono alla realizzazione di un quadro generale di riferimento che può essere riutilizzato successivamente per successive narrazioni o per una narrazione "seriale".

Gli elementi della narrazione digitale che hanno individuato i due autori sono sette, in sintesi:

1. tutte le storie dovrebbero essere personali e autentiche, mantenere la prospettiva dell'autore, esprimendo le sue intenzioni e i suoi obiettivi;
2. è necessaria una "*dramatic question*". Bisogna cioè esporre qualcosa che valga la pena di essere raccontato e proporre all'inizio della storia domande non banali e sorprendenti a cui si darà risposta alla fine del racconto;
3. una storia deve possedere contenuti emotivi coinvolgenti (cfr. punto 1) scegliendo poi di commentarli tramite una colonna sonora adatta;
4. uso della voce;
5. la colonna sonora;
6. economia della narrazione per una "pulizia" degli elementi utilizzati, per non usare una sovrabbondanza di immagini e parole (che farebbero scattare l'overload cognitivo);
7. ritmo adeguato alle modalità narrative della storia e al target di riferimento.

Facciamo un passo indietro per chiarire il rapporto tra oralità e tecnologia riferendoci ad Ong nel suo testo "Oralità e scrittura" (1996).

Ong, nei suoi studi, arriva a sostenere che la scrittura è del tutto artificiale, al contrario del linguaggio naturale, orale. Il discorso scritto,

a differenza di quello parlato, non nasce dall'inconscio. Ma in questo senso egli non intende condannare la scrittura, al contrario egli la vede come passo fondamentale per lo sviluppo delle alte potenzialità umane interiori. Le tecnologie non sono semplici aiuti esterni, ma comportano trasformazioni delle strutture mentali, soprattutto quando hanno a che vedere con la parola. Questo serve a confutare la teoria espressa da Platone nel Fedro secondo cui la scrittura era disumana perché considerata "tecnologia" dato che ricreava fuori dalla mente ciò che risiedeva al suo interno.

Ong sostiene invece che la tecnologia, se propriamente interiorizzata, non degrada la vita umana, ma al contrario la migliora. Ciò può trovare conferma negli studi dei neuroni a specchio, infatti in tal senso:

"vi sono state molte ricerche sulla loro evoluzione e sui loro rapporti con l'evoluzione del linguaggio, proprio perché nell'uomo i neuroni specchio sono stati localizzati vicino all'area di Broca. Ciò ha comportato la convinzione (per alcuni la prova) che il linguaggio umano si sia evoluto tramite l'informazione trasmessa con le prestazioni gestuali e che infine il sistema specchio sia stato capace di comprendere e codificare/decodificare. Ormai è certo che tale sistema ha tutto il potenziale necessario per fornire un meccanismo di comprensione delle azioni e per l'apprendimento attraverso l'imitazione e la simulazione del comportamento altrui"²¹.

Ong ribadisce che la scrittura, la stampa e il computer sono tutti mezzi per tecnologizzare la parola. Come detto Platone pensava alla scrittura come ad una tecnologia esterna, allo stesso modo oggi molti di noi pensano lo stesso delle ICT²², cosa che non facciamo più con la scrittura perché l'abbiamo talmente interiorizzata che non riusciamo a pensarla come tecnologia esterna. Eppure nei secoli sono cambiati e in modo molto evidente sia gli strumenti utilizzati per scrivere sia quelli su cui scrivere.

Se si facesse un veloce sondaggio fra tutti i docenti all'interno di una o più istituzioni scolastiche chiedendo: "ritiene la scrittura una tecnologia esterna?" la maggioranza risponderebbe no, perlomeno di primo acchito, mentre tutti sarebbero concordi nel ritenere le ICT tecnologie esterne, difficili in parte da acquisire, alcuni le riterrebbero addirittura dannose come lo era la scrittura per Platone.

21 Cfr. http://it.wikipedia.org/wiki/Neuroni_specchio.

22 ICT: Information and Communication Technology. Per approfondire http://it.wikipedia.org/wiki/Tecnologie_dell'informazione_e_della_comunicazione.

In realtà la scrittura è una tecnologia e fra stampa e computer è la più drastica delle tre perché la scrittura non nasce per riprodurre il codice della lingua, ma per esprimere il pensiero attraverso messaggi visivi e dette inizio a quello che la stampa e i computer, con tutte le ICT di oggi, portano avanti.

Chi insegna nella scuola Primaria ha ben presente la fatica che devono affrontare i discenti (e i docenti nel seguirli) nell'apprendimento della letto-scrittura più spesso nell'aspetto meccanico che in quello intellettivo.

Il rapporto tra oralità e cultura, proseguito quasi sempre uguale per millenni, iniziato a cambiare con il testo scritto, oggi è divenuto "metamorfico" in pochi lustri con l'avvento delle ICT. Si recepiscono cioè i medesimi contenuti sotto forme sempre diverse e aggiungerei spesso intercambiabili.

Questo percorso a ritroso ci è servito per capire l'importanza dell'utilizzo della metodologia del digital storytelling nella didattica. Le direttrici e/o dimensioni essenziali che dobbiamo seguire sono due, gli eventi e la loro formalizzazione.

Seguire i media, potremmo dire le ICT per comprenderne tutte le forme, è "vivere nel dramma" (Giannatelli 2001) proprio perché la caratteristica dei vari media è quella di narrare storie, drammatizzare eventi e suscitare una partecipazione emotiva.

La formalizzazione e interpretazione degli eventi segue sempre schemi prefissati, precisi e validi universalmente.

Strutture narrative e medium utilizzato per la narrazione sono quindi sullo stesso piano di importanza ed insieme aiutano a comprendere la complessa realtà del sociale in cui, sia noi docenti sia i discenti, ci troviamo a vivere.

Se integriamo questa riflessione, in parte teorica, con l'uso di tools del web 2.0 e con i canali disponibili e facilmente raggiungibili da molte persone grazie al web, comprendiamo che ciascuno di noi può diventare autore, anzi "coautore" di narrazioni digitali.

Naturalmente sarà "letto", ascoltato oppure visto, chi avrà narrazioni interessanti da trasmettere.

In questo modo le stesse ICT che hanno contribuito a creare frammentazione e distanza nei rapporti interpersonali possono contribuire a "ri-connettere", creare nuovi legami e far sentire partecipe

ciascuno della comunità-gruppo classe o scuola. Recuperando così il ruolo di collante culturale che la narrazione ha avuto nel passato (pensiamo ai miti, alle leggende, ai racconti biblici e/o di altre religioni) si innesca anche un processo di *ristoricizzazione* (Lambert 2002) necessario per la scoperta della propria identità.

Narrando in questo modo si danno ulteriori possibilità d'integrare le troppe informazioni, l'*overload information*, che oggi si ricevono per riavvicinarci in qualche modo alle culture tradizionali che offrivano scarse informazioni di contro a narrazioni ben definite.

Si tratta dunque di far costruire qualcosa, audio, video, testo e immagini fisse, attraverso le ICT come luogo di sperimentazione altamente coinvolgente.

Tale attività se viene percepita come significativa insiste sulla capacità di radicarsi come esperienza culturale che si autoalimenta. La narrazione come strumento terapeutico centrale nell'interpretazione della realtà sia a livello personale sia a livello comunitario²³ come sostenuto anche dal filosofo Paul Ricoeur.

Il digital storytelling nel tempo e con l'avvento delle ICT è divenuto oggetto di studio e sperimentazioni in ambiti diversi, oltre quello comunitario e socializzante, divenendo importante in tutti i contesti di apprendimento.

Nel percorso didattico assume quindi una grande importanza perché risulta essere non solo un prodotto multimediale e, per dirla con Pian, *multicanale*, ma un vero processo che non termina nella sua realizzazione, grazie anche alla diffusione via web, ma continua a vivere in un tessuto allargato di attori sociali (pensiamo anche solo alla singola istituzione scolastica come società complessa), artefatti tecnologici e culturali il cui aspetto centrale è quello di condividere significati in un contesto emozionale.

Per questo può assumere molte forme, podcast, blog, sito, forum, community online, e qualsiasi forma che pur nella complessità continui a mantenere una sua coerenza narrativa pur posta all'interno delle ICT che ci costringono continuamente a "*ri-scrivere*" le nostre narrazioni in un costante divenire.

23 Un esempio è dato dalla creative Narrations, organizzazione no profit, per approfondire <http://indivisible.org/home.htm>.

Cosa raccontare

Cosa raccontare, a questo punto, rientra nella comprensione del "come" che abbiamo analizzato. In pratica si può narrare ogni evento che può essere emotivamente significativo per la "comunità" interessata, che sia un gruppo di lavoro, la classe, oppure l'intera istituzione scolastica.

Importante è scegliere il tema o meglio il genere, come viene definito in semiotica, una sorta di "copione", con uno spettro che varia dalla fiaba al documentario, in cui ogni personaggio ha un ruolo tematico ben chiaro, oppure con una figura narrante che faccia da filo conduttore.

Ogni personaggio della narrazione, in ogni momento della storia, ha un ruolo tematico, che facilita il suo riconoscimento, e un altro legato all'azione che compie.

Tutto ciò aiuta a riconoscere immediatamente la narrazione sottesa agli "uditori", il pubblico a cui sono indirizzati i nostri prodotti di digital storytelling, e serve a creare "followers", a fidelizzare il nostro pubblico.

Esempi semplici e concreti li possiamo trovare nei libri di testo della scuola primaria che si rifanno spesso allo schema di Propp (Morfologia delle fiabe, 1966) in cui si descrivono tematiche costanti della fiaba (e anche del racconto orale).

Abbiamo accennato nell'introduzione con Todorov che l'opera letteraria è storia e discorso allo stesso tempo. Leggendo lo schema di Propp ci risulterà maggiormente chiaro quest'aspetto poiché lo concreta in ogni fiaba/racconto. Lo schema di Propp riassume così gli elementi essenziali della fiaba e quindi, per traslazione, del narrare²⁴:

- ✓ l'antagonista: colui che lotta contro l'eroe;
- ✓ il mandante: il personaggio che esplicita la mancanza e manda via l'eroe;
- ✓ l'aiutante (magico): la persona che aiuta l'eroe nella sua ricerca;
- ✓ la principessa o il premio: l'eroe si rende degno di lei nel corso della storia, ma è impossibilitato a sposarla per via di una serie di ingiustizie, generalmente causate dall'antagonista. Il viaggio dell'eroe spesso termina quando riesce finalmente a sposare la principessa, sconfiggendo il nemico;

24 Propp è anche giunto alla conclusione che tutti i caratteri delle cento fiabe popolari russe che ha analizzato possono essere racchiusi all'interno di queste otto categorie di personaggi-tipo, così le applichiamo, per estensione, per tutte le altre fiabe e narrazioni.

- ✓ il padre di lei o colui che fornisce gli incarichi all'eroe, identifica il falso eroe e celebra poi il matrimonio. Propp ha notato che per quanto riguarda la loro funzione, la principessa e il padre spesso non sono chiaramente distinguibili;
- ✓ il donatore: il personaggio che prepara l'eroe o gli fornisce l'oggetto magico;
- ✓ l'Eroe o la vittima/il ricercatore: colui che reagisce al donatore, sposa la principessa;
- ✓ il falso eroe: la persona che si prende il merito delle azioni dell'eroe o cerca di sposare la principessa;

Aggiungiamo che spesso, uno stesso ruolo può essere ricoperto da più personaggi (ad esempio, l'eroe sconfigge il drago malefico e la sorella – altrettanto malvagia – si incarica del ruolo antagonistico di inseguirlo per ucciderlo e vendicarsi); oppure, per converso, uno dei personaggi potrebbe ricoprire più ruoli (ad esempio, un padre potrebbe mandare suo figlio alla ricerca dell'oggetto della mancanza e dargli una spada, agendo quindi sia da mandante che da donatore)²⁵.

Uno schema che si può, in tutto o in parte, riconoscere in molte conte popolari e che ci può servire da quadro di riferimento senza che debba essere necessariamente seguito in modo pedissequo. Ci può essere utile in fase di programmazione e/o progettazione sia a livello docente sia a livello discenti/gruppo di lavoro.

Oppure, se si preferisce, possiamo far riferimento ad una visione maggiormente strutturalista, cioè una visione "sequenziale", che astrae i quattro elementi primari di una narrazione, suddividendola così:

- esistenza di un problema o di un compito che dev'essere portato a termine (detto anche *performance*) che dà senso al racconto;
- un insieme di mezzi materiali e concettuali necessari al compito da portare a termine (*competenza*);
- un insieme di regole stabilite e da rispettare (*contratto*);
- soluzione e riconoscimento dell'avvenuta soluzione della vicenda (*sanzione*).

Altro modo ancora è la suddivisione in sequenze che è consigliabile utilizzare con gli alunni più piccoli (infanzia e primi anni della primaria).

²⁵ Da http://it.wikipedia.org/wiki/Schema_di_Propp.

Lo "spezzettamento" delle storie in sequenze temporali o in sequenze di contenuto è una metodologia didattica molto conosciuta nel primo ciclo di scuola, almeno sino ai primi anni di scuola secondaria di primo grado. La sequenza, come parte di brano, ha una sua autonomia e può essere determinata dall'azione che compiono i vari personaggi oppure dalla sua tipologia narrativa, descrittiva, riflessiva o dialogica.

Essendo noi, col gruppo di lavoro, gli autori o almeno coloro che rielaborano in modo digitale i racconti possiamo scegliere quale di queste tipologie di analisi della narrazione è più utile nel nostro contesto ed utilizzarla per la creazione delle nostre narrazioni digitali.

Teniamo presente che l'esistenza di una *trama-archetipo* è stata studiata in centinaia di racconti e leggende di tutte le epoche e culture, come dice Campbell (*L'eroe dei mille volti* 1984), evincendo una sorta di *mono-mito*. Non deve risultare troppo complesso in questo modo apprendere a "co-costruire" trame narrative in modo collaborativo.

L'esperienza e la ricerca psicologica ci confermano che nei bambini l'ascolto di storie lette o raccontate dagli adulti nei primi anni di vita viene accostata al gioco e al disegno per poi far scattare verso i 6/7 anni il desiderio di esser loro stessi autori/produttori di racconti già ben strutturati. Narrazione come mezzo migliore, quindi, di espressione del sé, dei propri sogni e desideri. Da utilizzare e sviluppare quindi con le varie fasce di discenti con cui ci troviamo a lavorare.

La narrazione è, come sottolinea Bruner, il primo dispositivo interpretativo e conoscitivo di cui l'uomo -in quanto soggetto socio-culturalmente situato- fa uso nella sua esperienza di vita (Bruner, 1988, 1992). Attraverso la narrazione l'uomo dà senso e significato alle proprie esperienze per rielaborare eventi ed azioni e su queste basi costruisce forme di conoscenza che lo orientano nel suo agire. In effetti, le esperienze umane non rielaborate attraverso il pensiero narrativo non facilitano il passaggio dalle conoscenze alle competenze o, per dirla con Bruner, non producono conoscenza funzionale al vivere in un contesto socio-culturale ben delineato tale che renda i protagonisti parte viva e vitale di una storia (personale o collettiva che sia).

Queste prime conoscenze sulla narrazione, sulle fiabe, sulle conte e sui racconti orali ci aiutano a comprenderne l'importanza del suo inserimento nel nostro percorso didattico di docenti ed educatori e a porne le basi epistemologiche sempre necessarie.

Naturalmente queste rimangono indicazioni che non devono

assolutamente limitare la nostra originalità narrativa, nostra di team docente, del gruppo o classe in modo coordinato docenti/discenti e che ci possono servire per farci trasformare, almeno durante quest'esperienza, in "coach"²⁶ capaci di accompagnare i discenti sulla loro strada.

Progettare digital storytelling nella didattica

Come per tutte le attività didattiche anche nel caso del digital storytelling ciò che alla fine risulterà vincente sarà l'aspetto progettuale che avremmo messo in campo con un cambio di direzione iniziale.

L'aspetto programmatico va curato a partire dal team docente, o consiglio di classe, ad un livello generale e per trovare dei punti di convergenza di massima sull'idea e sulla metodologia didattica affinché sia vissuto come un'opportunità. Spesso a livello docente si vedono tali attività come un qualcosa di "altro" che si aggiunge al programma o alle indicazioni nazionali, alle tante attività che già normalmente toccano la vita quotidiana di ciascun docente all'interno dell'istituzione scolastica. Insomma il progetto e l'attività progettuale spesso vengono visti come un peso, un'aggiunta alla normale routine didattica, non un'opportunità.

Per farlo comprendere e farlo divenire opportunità è necessario far capire in modo deciso al corpo docenti l'influenza molto positiva che può avere l'inserimento del digital storytelling nella prassi didattica, e che con l'aumento della motivazione si recupera quel tempo che spesso "si perde" nel mantenere l'attenzione dei discenti.

Non solo, le testimonianze dei docenti che hanno inserito in modo programmatico l'uso della metodologia del digital storytelling e delle ICT, in genere, sono spesso positive descrivendo, e in alcuni casi certificandolo, l'aumento motivazionale congiunto all'aumento di autorevolezza del docente-tutor-coach.

Per un migliore successo dunque la progettazione e programmazione vanno definite in modo puntuale e specifico con la classe o il gruppo di discenti con cui si attuerà tale percorso. In termine tecnico viene definita "*bottom up*", cioè una scelta di tipo costruttivista e collaborativa, dal basso, valorizzando idee e metodologie del gruppo di lavoro, formato da discenti e docenti, in cui il referente del progetto

26 Con questo termine di origine ungherese si indicava una carrozza utilizzata alla fine dell'800, termine utilizzato per indicare gli operai che accompagnavano la carrozza ultimata fuori dal capannone dove era stata costruita sino ai cavalli che l'avrebbero trainata. Si usa quindi per indicare chi accompagna una o più persone da una situazione attuale ad una desiderata.

svolge la funzione di tutor o di coach.

Se si dovesse, per vari motivi, scegliere il metodo top down, cioè la proposta calata dall'alto dal docente o referente del progetto, sarà necessario coinvolgere il più possibile i partecipanti, ma

Una partenza diversa, un cambio di prospettiva che pone in essere un percorso circolare tra discenti e docenti, una didattica costruttiva è basilare per arrivare al successo didattico.

Un successo basato sul riconnettere conoscenze e competenze in un legame indissolubile.

Si diceva sopra delle innumerevoli discussioni su cartaceo versus digitale di questi ultimi anni. Articoli su quotidiani cartacei o sul web (testate conosciute a livello nazionale o blog più o meno seguiti) ad una lettura attenta ed essendo a conoscenza di elementi basilari della didattica denotano perlomeno una certa superficialità nell'affrontare tali argomenti. Se infatti pensassimo di utilizzare l'e-book come un testo cartaceo ci troveremo di fronte a un percorso faticoso (per docenti e discenti, forse un po' meno) e, almeno all'inizio, più costoso ma sicuramente aperto all'insuccesso.

Il punto dirimente è costruire un percorso con il gruppo o le classi che ci sono affidate per far rendere quest'attività significativa sin dall'inizio e creare entusiasmo, un interesse emotivo forte che va curato sin dall'inizio ed in itinere. Il docente che co-progetta tali attività con gli alunni, pur rimanendo cosciente della sua peculiarità ponendosi come tutor, non imponendole dall'alto avrà sicuramente un autorevolezza e un riconoscimento empatico maggiore.

Per entrare nel dettaglio progettare un percorso di digital storytelling implica stilare inizialmente una check-list, il più precisa possibile e adatta per il nostro scopo, da rispettare in itinere per far sì che il risultato sia adeguato agli obiettivi ed alle aspettative. Finalità che a livello didattico solitamente coincidono con gli obiettivi didattici che ci siamo posti.

S'inserisce qui di seguito una check-list, modello generale, indicativa soprattutto se teniamo presente che va contestualizzata nel quadro della didattica costruttivista che guida le nostre attività e scelte didattiche in genere ed in particolare in questo, oltre al fatto che ogni modello va adatto al contesto specifico in cui ci troviamo e alle nostre esigenze.

Questo il modello generale di digital storytelling:

1. finalità ed audience, del pubblico, a cui è diretto il nostro prodotto, in pratica cosa si vuole comunicare e a chi si vuol comunicare;
2. quali risorse umane e tecnologiche servono, quali abbiamo a disposizione nella nostra istituzione scolastica, sono sufficienti? Se è un progetto a lungo termine e lo si ritiene valido si può anche portare la richiesta di acquisti tecnologici specifici. Usando la maggior chiarezza possibile, dato che le risorse sono sempre scarse, si può far capire che tali attrezzature possono servire poi per attività similari a tutta la scuola e non sono solo per l'insegnante e la classe che propone il progetto;
3. realizzazione, suddivisa a sua volta in
 - scelta del genere e stesura del canovaccio,
 - storyboard (scene disegnate o schema o mappa concettuale);
 - registrazione (audio, video, foto digitali, disegni scannerizzati);
 - montaggio finale con scelta del software e trasferimento nel web con la scelta del tools 2.0;
4. diffusione del prodotto finale con i vari tools del web 2.0 e feedback di valutazione del "pubblico" utile al miglioramento del prodotto.

Nell'esperienza del sottoscritto, dopo alcune prove (da ripetere quando cambia il gruppo di lavoro), la parte che risulta più complessa da affinare è individuabile nel montaggio finale dove la conoscenza e la precisione tecnica cominciano ad essere rilevanti e infine nel quarto punto la parte che riguarda il feedback.

Mentre non è necessario concentrarsi troppo sulla precisione tecnica, perlomeno alle prime esperienze, è invece importante curare l'aspetto del feedback.

Spesso il pubblico a cui è rivolta la nostra storia digitale, che possiamo identificare nei genitori, amici e parenti stretti dei discenti o loro compagni di altre classi e/o istituzioni scolastiche, legge, ascolta e/o guarda con un certo entusiasmo il nostro prodotto digitale. Risulta invece molto più restio a dare un feedback, a commentare e "ridistribuire" il prodotto sul web. Oggi con alcuni tools, detti "feed

reader” possiamo avere facilmente il feedback del numero di “uditori” o visitatori delle pagine web dove abbiamo pubblicato ma non possiamo avere il commento che definiamo “rinforzativo”.

Il feedback dato dal numero di visitatori, se il digital storytelling è ben curato e ben costruito congiuntamente da docenti e discenti, all'inizio può anche lasciarci stupiti in positivo per il numero di visualizzazioni inaspettato ma questo è solo il primo degli aspetti del feedback e forse il meno importante dal punto di vista didattico.

L'aspetto principale del feedback da curare già in fase di programmazione del nostro prodotto, sempre discusso in modo costruttivo con i discenti, è quello dei commenti. Tutti gli spazi online permettono in fase di amministrazione la possibilità di inserire format per i commenti. E' necessario però, onde evitare inserimenti spiacevoli o poco rispettosi, inserire l'opzione che permette all'amministratore dello spazio web di validare i commenti dopo averli letti.

Non si tratta di censura soprattutto per chi ha a che fare con minorenni. I commenti, quando si è sul web, possono arrivare da chiunque e molti sono gli spam che si insinuano. Amministratore può essere il docente o i docenti referenti del progetto oppure un gruppo di discenti più esperti o a turnazione.

I commenti di feedback, meglio se contenenti aspetti critici, risultano essere un momento di riflessione, di crescita e verifica (magari in circle time) sia per il prodotto digital storytelling in sé e per il suo prosieguo sia per rafforzare il legame tra conoscenze e competenze. Se infatti i discenti e docenti “costruttori” del prodotto sono coscienti dell'importanza del feedback, saranno loro stessi ad invitare il pubblico ad un atteggiamento maggiormente attivo nel restituire elementi utili alla valutazione, necessari anche ad aumentare in modo “virale” la diffusione del suddetto prodotto.

Fasi principali, dalla teoria alla pratica

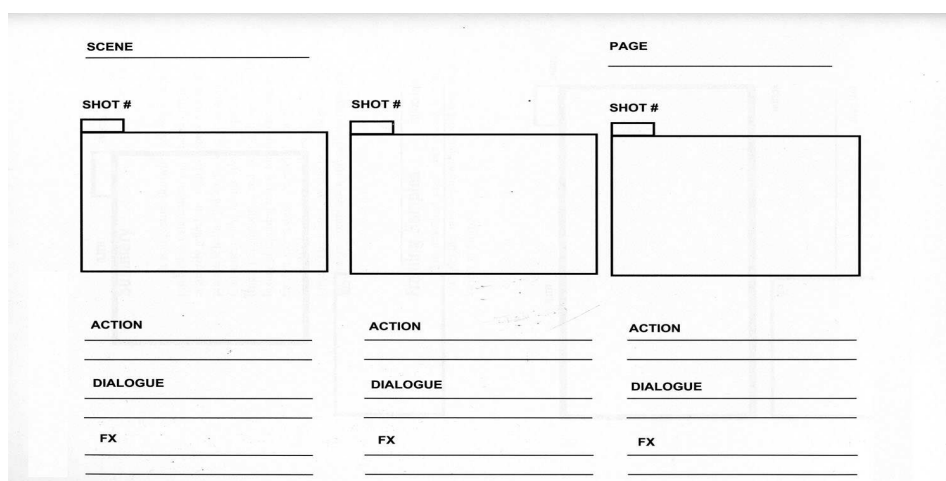
Dopo quest'operazione teorica sempre necessaria, seppur rischia di annoiar il sol lettore come diceva Manzoni in una delle versioni del Fermo e Lucia, passiamo ad analizzare in modo dettagliato la progettazione in fasi per giungere alla confezione del nostro prodotto.

La scansione progettuale analizzata nel paragrafo della progettazione del digital storytelling viene ripresa e specificata da Maria Ranieri (2013) in vari webinar e presentazioni da lei tenuti come relatrice.

Nello specifico la sua disamina è riferita al "mobile storytelling", non solo un'estensione del digital storytelling ma probabilmente una conseguenza naturale dato il rapido progresso tecnologico e la loro ancor più rapida diffusione, delle tecnologie portatili come tablet e smartphone di ultima generazione. La stessa autrice definisce il "mobile storytelling" un sottoinsieme di narrazione digitale, quindi del digital storytelling, condotta attraverso dispositivi mobili in combinazione con i siti dei social network.

Per passare dalla teoria alla pratica si suggerisce di:

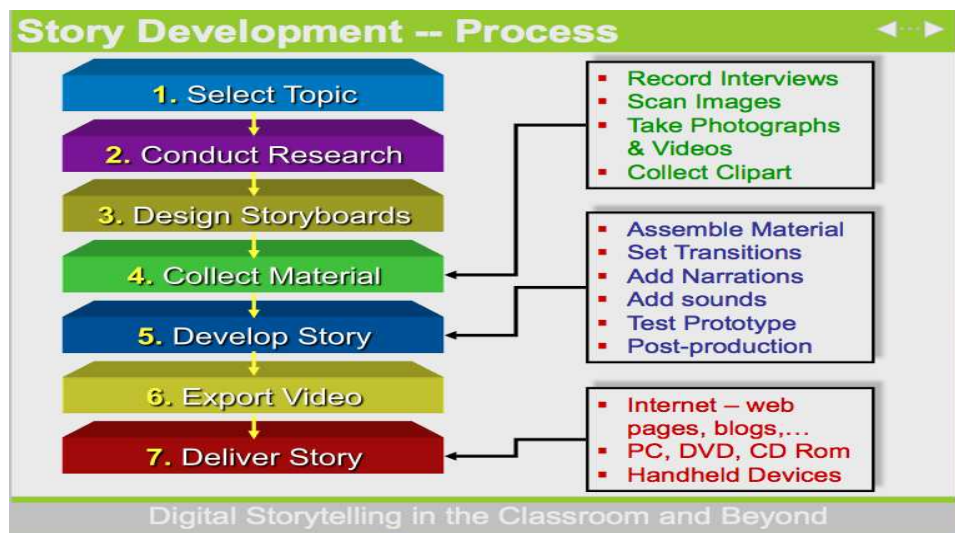
1. partire dalla progettazione, come già ribadito, e dai contenuti tenendo in considerazione →
 - 1.1. le caratteristiche della persona o del gruppo di persone coinvolte nell'azione della storia;
 - 1.2. l'impostazione, cioè il luogo e il tempo dove è ambientata la storia;
 - 1.3. la trama, con una serie di eventi e di azioni caratteristiche che riguardano il conflitto centrale o un problema;
 - 1.4. il conflitto, può essere una lotta fra persone, animali e cose;
 - 1.5. l'argomento o idea centrale.
2. Lo sviluppo →
 - 2.1. creare uno storyboard della storia, di cui sono modelli e tools reperibili in rete;



Un esempio di storyboard, tratto da <http://programming.mrmclaughlin.com/storyboardtemplate/>

- 2.2. acquisire contenuti multimediali (immagini, suoni, video, disegni, ecc);
- 2.3. selezionare i contenuti multimediali che possono risultare utili al nostro scopo.
3. La realizzazione →
 - 3.1. selezionare l'editor adatto al nostro prodotto;
 - 3.2. fase della redazione e della realizzazione →
 - a) iniziare un progetto nuovo;
 - b) selezionare i contenuti e programmare il loro sviluppo;
 - c) modificare i contenuti attraverso le azioni di taglia, copia, incolla, sposta, cancella, ridimensiona, ecc., cioè la fase della rielaborazione;
 - d) salvare il nostro prodotto;
 - e) pubblicarlo sui servizi web 2.0 che abbiamo scelto;

Da <http://keystone-training.pbworks.com/w/page/10731085/Digital%20Story%20Telling>



f) condividerlo.

Tutte le fasi sono importanti ma nel mondo educational, come abbiamo detto sopra, dobbiamo imparare a curare molto meglio l'aspetto della condivisione.

S'inseriscono qui di seguito altre due modalità che possono essere

molto utili per strutturare il nostro prodotto, la mappa concettuale e/o mentale e lo storyboard.

Mappa concettuale e/o mentale

Sono due forme di rappresentazione grafica del nostro pensiero in relazione ad un concetto o contenuto. Le mappe mentali²⁷ e le mappe concettuali²⁸ sono molto utili sia nello studio sia nel lavoro perché ci permettono di fissare e sviluppare idee e informazioni. Hanno alcune caratteristiche in comune, sono entrambe rappresentazioni grafiche, l'uso di concetti-neurone, le connessioni tra i concetti ma hanno anche delle differenze.

Le differenze principali sono quattro, la logica, lo spazio, la struttura e il punto di partenza.

- Logica: per le mappe mentali è di tipo associazionista, associazioni tra le parole, temi e concetti, per le mappe concettuali invece la logica è connessionista, connessioni fra concetti;
- spazio: quelle mentali hanno una disposizione radiale a partire dall'elemento centrale, quelle concettuali hanno una disposizione reticolare, può non esserci un preciso punto di partenza;
- struttura: in quelle mentali ci si lascia condurre dall'ispirazione e quindi le associazioni si posizionano secondo la logica radiale e le diramazioni vengono disegnate in modo sempre più sottile man mano che si allontanano dall'elemento centrale. In quelle concettuali invece la struttura è di tipo bidimensionale e le idee chiave hanno tutte lo stesso ordine gerarchico e connesse tramite etichette;
- punto di partenza: quelle concettuali partono da un concetto centrale, o domanda centrale, per poi cercare tutte le connessioni, quelle mentali invece partono da un'idea centrale per passare subito alle ricerche di tipo associativo-immaginativo di tutto ciò che può stare intorno all'idea iniziale.

Le mappe mentali sono state messe a punto dal cognitivista Tony

27 Un esempio esplicativo di mappa mentale http://bp3.blogger.com/_hgBgR-fUUL4/SBhH1VPoZpI/AAAAAAAAAnw/WvTxrPVVTgY/s1600-h/mappa_viaggiare+nella+complessità_rbuzzacchino.jpg.

28 Un esempio di mappa concettuale <http://www.nataliavisalli.it/livellob/materiali/mappaconcettuale.jpg>.

Buzan²⁹ partendo da tecniche di memorizzazione e riflessione sulle tecniche per prendere appunti. La mappa mentale è una fotografia a colori che ci dà un'immediata percezione di una situazione. L'utilizzo dei colori è molto importante. La mappa mentale parte da un'idea o problema centrale e subito si va alla ricerca di tipo associativo-immaginario di tutto ciò che sta attorno all'idea o al problema: idee-chiave che solo in un secondo momento si struttureranno meglio.

Il software che Buzan ha contribuito a creare è MindMap³⁰, ma se ne possono trovare molti altri. Cito Popplet³¹ adatto anche per i device mobili come tablet e smartphone..

Le mappe concettuali invece hanno un disegno leggermente più complesso e necessitano di un'analisi per essere comprese. Sono state messe a punto da Joseph Novak³² negli anni '70 come strumento di valutazione e per un apprendimento significativo. Le mappe concettuali partono da un concetto centrale, poi si cercano tutte le connessioni e le implicazioni del concetto, esaltando le connessioni con aspetti che potrebbero apparire distanti dallo stesso.

Anche qui esistono oggi numerosi software ma il più conosciuto e completo (nella nostra scelta dobbiamo valutare sempre cosa è meglio per noi e per il gruppo di lavoro) perché ha alcune funzionalità in più è Cmap Tools³³, è totalmente free e ne viene auspicato l'uso per la scuola e il mondo educational.

Lo storyboard

Lo storyboard è infatti lo strumento più utilizzato dai professionisti, registi e autori di narrazioni digitali, per progettare le loro opere.

La scelta, tra mappe e storyboard, per quanto riguarda l'ambiente educational è da valutare secondo le proprie necessità sia in base al gruppo di lavoro sia in base alla tipologia di prodotto che vogliamo "costruire".

29 Autore di numerosi testi su apprendimento, cervello e memoria, si è occupato in modo particolare di mappe mentali sviluppando anche software per realizzarle rendendo tale strumento di pubblico utilizzo e più facilmente utilizzabile e diffuso.

30 MindMap software ufficiale di Tony Buzan <http://thinkbuzan.com/>. Esiste una versione free, una Home & student a prezzo contenuto ed una Ultimate a presso abbastanza elevato.

31 <http://popplet.com/>.

32 Novak è accademico statunitense con numerose pubblicazioni, ci interessa qui per i suoi studi sulle idee degli studenti in merito all'apprendimento e sui metodi per l'applicazione di idee e strumenti educativi.

33 <http://cmap.ihmc.us/download/>.

Storyboard è una parola inglese che si potrebbe tradurre letteralmente "tavola della storia", storia intesa proprio come racconto e narrazione, viene utilizzato per definire la rappresentazione grafica, in forma di sequenze disegnate in ordine cronologico, di un fumetto o di un film d'animazione³⁴.

Tale tecnica è stata inventata da Walt Disney per pre-visualizzare un filmato prima della sua realizzazione dimostrandosi da subito efficace e divenendo importante per tutti i tipi di narrazione multimediali e digitali.

Nel nostro caso potremmo definirla una sceneggiatura disegnata del nostro racconto o più semplicemente un canovaccio che ci aiuta ad orientarci durante la fase di realizzazione del nostro prodotto digital storytelling. Potremmo rappresentarlo graficamente su di un semplice foglio di carta in cui inserire una serie di elementi, tra i quali:

- uno spazio per la numerazione della scena/sequenza (shot);
- uno spazio per la durata della scena/sequenza;
- uno spazio per il disegno;
- uno spazio per il dialogo;
- uno spazio per le eventuali indicazioni e suggerimenti per la regia del montaggio finale (che dipende anche dal software o tools web 2.0 che useremo).

n.shot in decine	Durata in sec/frames	Eventuale titolo descrittivo dello shot	Data	Versione
	Disegno		Istruzioni sui dialoghi e il sonoro	
			Istruzioni sul tipo di ripresa cinematografica, note di regia, di fotografia, effetti speciali, altre note.	

E' uno strumento interessante non solo per costruire dei prodotti digitali

34 Per approfondire <http://it.wikipedia.org/wiki/Storyboard>, oppure http://homes.di.unimi.it/~pasteris/progettoMM/lucidi/11_storyboard_animatic.pdf.

nostri, costruiti dal basso, ma anche per insegnanti di materie artistiche e tecnologiche per far studiare i classici e i maestri di cinema ed altre arti con i propri studenti. Uno strumento molto semplice sul cartaceo ma efficace come nell'esempio sopra.

Non è necessario saper disegnare bene, soprattutto nel nostro caso, sono sufficienti degli schizzi per rendere l'idea di ciò che ci è utile durante il percorso.

Anche nel caso dello storyboard esistono varie tipologie di tools da utilizzare in digitale. Tra i tanti indichiamo Storyboard That³⁵, uno strumento efficace e al contempo abbastanza semplice che ci può servire al duplice scopo di progettare e documentare la costruzione delle narrazioni digitali.

Un appunto finale. Questi strumenti, come abbiamo visto per Storyboard That, oltre alla costruzione della nostra narrazione digitale sono molto utili per creare una documentazione del percorso, da parte dei docenti, in itinere e per una relazione finale della fase progettuale. Si possono rivelare anche molto utili anche in fase di valutazione iniziale, in itinere e finale, oltre a dare elementi di ri-negoziazione con il gruppo di lavoro prima del montaggio finale.

Una documentazione che si rivela, inoltre, utile nella diffusione delle buone pratiche fra docenti e scuole, per future ri-elaborazioni e per non dover sempre partire da zero in questi percorsi didattici così motivanti.

I tools del web 2.0

In questi anni, come abbiamo già accennato, i tools del web 2.0 sono aumentati notevolmente e molti di essi sono stati pensati e adattati proprio per finalità didattiche.

Nel campo educational sappiamo che le variabili sono moltissime e che ciò che è perfetto per un docente e il suo gruppo classe può essere molto utile per altre situazioni ma che spesso è necessario inserire degli adattamenti per rendere più efficace in quel contesto l'uso della metodologia o del tipo di tool.

La grande varietà ci dà notevoli possibilità e flessibilità ma chi è capace di "sporcarsi le mani" giocando con i vari tools e software imparerà ben presto ad utilizzare al meglio, per il proprio fine, parecchi di questi tools.

Web 2.0 indica, ormai da alcuni anni, l'evoluzione del Word Wide Web rispetto alla condizione precedente. La definizione è stata nel 2004 da

³⁵ <http://www.storyboardthat.com/>.

Tim O'Reilly durante una conferenza³⁶. In breve un passaggio da una fruizione passiva ad una attiva e costruttiva del web stesso. Così nel



tempo, dopo un paio d'anni di assestamento dovuto a una crisi e al cambiamento di prospettiva, nel web si è cominciato ad avere molteplici opportunità di fruizione attiva.

E' stato soprattutto il blog a dare una spinta in tal senso e poi il fiorire di social network e tools più disparati che hanno dato la possibilità all'utente finale di passare

da fruitore passivo, pur con una più ampia scelta personale rispetto ad altri media tradizionali, a fruitore attivo, ad essere un vero autore di contenuti pubblicati e diffusi "on the web".

Oggi la diffusione dei social network (SN), analizzati in modo approfondito in un altro modulo, crea ulteriori possibilità di conoscenza e condivisione in riferimento all'utilizzo dei tools 2.0.

Docenti di regioni diverse hanno fondato vari gruppi sui social network, facebook ma non solo, dove condividono il proprio know how ed esperienze di utilizzo dandoci così la possibilità di scegliere in modo più preciso ciò che serve per il nostro progetto di digital storytelling.

I vantaggi del Digital Storytelling per l'apprendimento

I vantaggi educativi per gli insegnanti nel progettare percorsi di apprendimento con la metodologia del digital storytelling con i loro studenti sono diversi. Gli insegnanti che hanno utilizzato quest'approccio notano un aumento motivazionale negli studenti e un miglioramento complessivo nei risultati. Inoltre gli studenti sono più propensi ad eseguire i compiti assegnati. Il digital storytelling risulta essere anche un valido supporto per gli studenti nello sviluppo delle competenze tecnologiche. Inserirsi con un forte impatto emotivo in questi percorsi può ispirare l'idea e la necessità di un percorso di lifelong learning.

Quando gli studenti hanno la possibilità di creare storie digitali sono

³⁶ Per approfondire http://it.wikipedia.org/wiki/Web_2.0.

invogliati a scavare più a fondo l'argomento scelto e comunicare ciò che imparano in modo creativo per raggiungere in modo più efficace il proprio "pubblico".

Tali vantaggi educativi sono stati elencati nel testo "Tell a Story, Become a Lifelong Learner" prodotto dalla Microsoft nell'ambito del Digital Storytelling Learning Projects. Anche se fortemente indirizzato verso un apprendimento continuo sulle tecnologie in realtà parte da un percorso simile al nostro. I vantaggi specifici dati dal digital storytelling sono dati dal fatto che quest'approccio:

- incoraggia la ricerca;
- favorisce la capacità di pensiero critico;
- esorta gli studenti a scrivere e migliorare nella scrittura;
- offre agli studenti la possibilità di far conoscere la propria voce e di raccontare storie personali;
- migliora l'apprendimento incoraggiando gli studenti a comunicare in modo efficace aggiornando costantemente il proprio sapere;
- aiuta gli studenti a creare un collegamento tra l'aula e il mondo esterno incoraggiandone al contempo la creatività;
- promuove l'alfabetizzazione digitale.

Facciamo notare qui che tutti gli standard tecnologici per l'educazione internazionali, così come quelli delineati dalla Strategia di Lisbona al servizio della scuola (2000/2010 poi prorogata sino al 2020) per la UE, vanno nella stessa direzione descritta dai vantaggi specifici appena analizzati sopra, sono indirizzati a:

1. creatività e innovazione;
2. comunicazione e collaborazione;
3. ricerca e informazione svolte in modo efficace e rapido;
4. il pensiero critico, problem-solving, e processo decisionale;
5. cittadinanza digitale;
6. operazioni tecnologiche e concetti.



Alcuni dei simboli più conosciuti di social network e tools web 2.0 sempre aperti col numero delle segnalazioni correlate al proprio account.

Il testo è reperibile in rete in inglese³⁷ in formato PDF.

Gli strumenti del digital storytelling

Come già detto in vari passaggi scegliere la metodologia del digital storytelling, così come altre mediate dall'uso delle ICT, significa rivoluzionare in parte la vita didattica del gruppo classe ed esser capaci, in quanto docenti, di decentrarsi e proporsi come tutor o coach.

Sarà una classe forse anche più "incasinata" all'inizio ma con alcuni aggiustamenti del gruppo si giungerà ad un maggiore fervore produttivo e creativo facilmente intuibile anche dagli esterni.

Una classe insomma che si trasforma in una specie di gruppo redazionale in cui ogni soggetto partecipante ha il suo ruolo ben definito, secondo le proprie caratteristiche e capacità, nella costruzione dell'oggetto della narrazione digitale, ruolo che può essere cambiato ad una successiva produzione.

Un classe che sa condividere. Condivisione come qualcosa di cui tutti gli esseri umani hanno bisogno, cominciando dai bambini insegnando loro a condividere i giocattoli, e da lì sino agli adulti condivisioni meno materiali e più profonde. Nel tempo dell'era digitale vi è un nuovo tipo di condivisione che è importante: la condivisione sociale. Essere in grado di condividere efficacemente i nostri prodotti culturali nel mondo dei social media è importante per studenti e docenti.

Condivisione e insegnamento vengono ad essere così strettamente correlati. Proprio tra i tanti significati che un racconto può avere ci sono alcuni punti fermi, come quello di condividere esperienze, tramandare valori e principi di riferimento, comunicare agli altri emozioni e sentimenti, anche al fine di aumentare la consapevolezza, la conoscenza, alimentare il confronto e stringere i legami di una comunità. ICT in genere e social network in particolare rendono tale attività potenzialmente aperta al Mondo che diviene veramente, per dirla con McLuhan, un villaggio globale.

E' importante insegnare ai nostri studenti come condividere efficacemente i loro prodotti culturali, e non solo, sui social media per la loro portata complessiva nel percorso scolastico e in modo particolare per la loro vita, ma anche quanto tutto questo work in progress serva a comprendere i social media e le ICT nel loro complesso. Insegnare agli studenti le buone pratiche di condivisione significa renderli più preparati

³⁷ http://www.microsoft.com/education/en-us/teachers/guides/Pages/digital_storytelling.aspx.

a muoversi in modo corretto e preciso nel mondo digitale.

Insomma un retweet (RT) come si dice in gergo di Twitter, non significa per forza approvazione e ciò che si condivide sui social network diviene la nostra carta di presentazione ora e in un futuro più o meno prossimo. Per questo è necessario saper condividere in modo sensato ed efficace.

Un altro vantaggio dato dal digital storytelling, essendo un percorso da affrontare in modo collaborativo, può divenire un supporto nel percorso di metacognizione nell'uso delle ICT.

Per far questo condividiamo alcune indicazioni sull'uso di hardware e software ma in particolar modo per i tools del web 2.0 che divengono essenziali per la buona riuscita e diffusione del nostro digital storytelling. Un'indicazione che vale per qualsiasi tipologia di narrazione e tools che utilizzeremo è sulla lunghezza del nostro prodotto. Essendo indirizzati ad una diffusione virale sul web si consigliano narrazioni che variano tra i 5/10 minuti sia per la difficoltà nel montaggio di storie digitali più lunghe sia per la caduta dell'attenzione dei fruitori oltre questa lunghezza, se per i più piccoli meglio ancora se più brevi.

Hardware

In questo contesto diventa importante avere la possibilità di poter fruire in classe, piuttosto che nel laboratorio di informatica, di alcuni netbook o tablet. Ciò rende maggiormente liberi da vincoli di orario e dà maggiore libertà di movimento di passaggio da un gruppo all'altro. Meglio ancora se i device a nostra disposizione sono uno per ogni gruppo di lavoro.

Sognando una [cl@sse](#) 2.0, il che è lecito, sono sufficienti quindi alcuni computer portatili oppure alcuni tablet, 2 o 3, collegati ad internet per creare contemporaneamente il progetto cartaceo e quello digitale e cominciare a realizzare il nostro prodotto.

Naturalmente cambiano le tipologie di software a seconda del sistema operativo che abbiamo in uso o dalla tipologia di device mobile ma sarà sufficiente una ricerca mirata nel web e far parte di un gruppo di docenti che condivide il proprio know how in un social network per superare le prime difficoltà ottenendo supporto quasi immediato. Dunque possiamo dire che qualunque sia il sistema operativo una soluzione di tool web 2.0 per il digital storytelling esiste.

Software

Esistono dunque varie possibilità di utilizzare software sia su sistema operativo Microsoft, sia su IOS Mac Apple, sia su Linux o altri SO open source.

Il tutto è facilitato dai tanti tools del web 2.0 a nostra disposizione, che analizzeremo nel paragrafo seguente, con cui pubblicare online il prodotto finale. Le indicazioni, sempre tali rimangono, saranno prevalentemente indirizzate all'utilizzo di software free anche su sistemi operativi proprietari.

SO Microsoft

Sotto questo SO abbiamo bisogno essenzialmente di alcuni programmi di base che sono Power Point, Microsoft Photo Story e Windows Live Movie Maker. Vediamoli molto in breve nel dettaglio.

- ➔ Power Point³⁸ (facente parte della suite di Microsoft Office a pagamento), il più conosciuto, ma che possiamo sempre sostituire con l'equivalente Impress presente sia in Open Office³⁹ che in LibreOffice⁴⁰ completamente gratuiti e con le stesse funzioni, anzi con qualcosa in più nella voce "Esporta" che è maggiormente ricca di modalità (PDF, xml, XHTML, ePub). Con la diffusione dei device portatili, tablet e smartphone, anche questi programmi si adattano ad un uso maggiormente "friendly" con un'interfaccia tutta nuova, più pulita e appositamente pensata per l'uso su tali device, che consente di scorrere rapidamente e toccare per spostarsi nelle presentazioni.
- ➔ Microsoft Photo Story⁴¹ è un utile programma gratuito che consente di creare in maniera semplice e veloce video con le immagini e le fotografie e di dargli vita grazie ad effetti quali il movimento, la musica, la registrazione di commenti audio e altro ancora. L'applicazione è compatibile con il sistema operativo Windows, da XP in poi.
- ➔ Windows Movie Maker⁴² gratuito, ha l'obiettivo di creare

38 <http://office.microsoft.com/it-it/powerpoint/>.

39 <http://www.openoffice.org/it/>.

40 <https://it.libreoffice.org/>.

41 <https://a7-scaricare.phpnuke.org/it/c53225/scaricare-microsoft-photo-story-3-gratis-italiano> si può trovare la versione più recente anche con qualche spiegazione ma su YouTube esistono vari videotutorial esplicativi.

42 <http://windows.microsoft.com/it-it/windows-live/movie-maker#t1=overview>.

presentazioni multimediali mettendo insieme immagini, audio, clip ed effetti speciali in pochi passaggi non molto complicati. Nell'ultima versione è slegato dalla suite Windows Live e leggermente migliorato e con i pulsanti di condivisione diretta sui social network.

SO iOS Mac Apple

Nel sistema iOS e Mac della Apple troviamo già inclusi nell'elenco delle Applicazioni⁴³ alcuni software che ci facilitano la costruzione di narrazioni digitali sia con le immagini sia con i video. Come sempre tutorial e corsi online anche gratuiti sono facilmente reperibili perciò ci limitiamo ad una breve descrizione.

- ➔ IPhoto, con questo software diventa facile creare delle presentazioni fotografiche, anche con immagini e disegni scannerizzati, e organizzarli in fotolibri o presentazioni multimediali con varie transazioni e musica in sottofondo. Ciò che si fa è naturalmente condivisibile in vari modi nel web.
- ➔ IMovie, per montare filmati quasi in modo professionale, già incluso nel programma la possibilità di creare schede di progettazione e storyboard. Facile aggiungere effetti controllare l'audio, inserire effetti audio e video con possibilità di scegliere la tipologia, per esempio news e sport se il nostro format vuol essere simile ad un TG.
- ➔ GarageBand per registrare voce e musica dal vivo, nel nostro caso si rivela utilissimo nella funzione di creazione di podcast didattici con cui possiamo creare delle narrazioni in serie, sia audio sia video. Per le scuole secondarie non è da escludere la registrazione di musiche prodotte dagli alunni che possono risultare un notevole arricchimento alle narrazioni digitali auto prodotte.

Tali software fanno parte della suite iLife '11 ma negli ultimi due anni hanno visto un forte sviluppo per i device mobili come iPad e iPhone.

Così come per Windows le indicazioni di un passaggio verso il "mobile" sono nette e chiare e dobbiamo tenerle in considerazione. L'utilizzo di tali software sui device mobili cambia di poco se si è familiarizzato sui device fissi.

43 <http://www.apple.com/it/support/ios/> indicazioni e supporto.

SO Linux Ubutnu

Tra i sistemi operativi open source sicuramente Ubuntu è quello che viene maggiormente utilizzato nel mondo educational anche perchè può essere installato e funzionare bene su vecchi computer fissi. In questo sistema le applicazioni sono incluse e gratuite. Inoltre tale sistema operativo open è corredato di forum molto partecipati dal basso dove vengono condivise le problematiche e le risoluzioni possibili alle difficoltà che si possono incontrare. Vediamone alcuni.

- ➔ Gestore di foto Shotwell, può importare direttamente le foto dalla fotocamera digitale, importare la propria collezione da altri servizi. L'editing è limitato ma sufficiente e si possono poi condividere sui social network;
- ➔ GIMP, con questo software si possono creare e modificare immagini digitali creando dei fotomontaggi e delle animazioni in formato GIF, viene usato spesso come sostituto del programma commerciale Adobe Photoshop.
- ➔ Editor di video Pitivi è un software di montaggio video ed ha delle caratteristiche simili a software di sistemi operativi proprietari, dunque efficace per la tipologia del digital storytelling.

Programmi per tutti i SO

Vi sono alcuni programmi che si possono utilizzare su diversi sistemi operativi e che possono essere utili per la narrazione digitale. Tra questi indichiamo alcuni che vengono utilizzati molto spesso ed hanno delle community di riferimento con tutorial e supporto reperibile online in modo gratuito e sempre nella direzione "bottom up", essi sono:

- ➔ Audacity⁴⁴, programma semplice ma efficace per registrare tracce audio, multiplatforma, gratuito (Licenza GNU⁴⁵) fortemente intuitivo, permette di la registrazione, riproduzione, modifica e mixaggio di varie tracce audio (per esempio parlato e musica di sottofondo). E' dotato anche della possibilità d'inserimento di vari effetti. Data la sua semplicità d'uso è consigliabile utilizzarlo per fare delle prove di registrazione vocale, si può rivelare un'ottima palestra sia per



44 <http://audacity.sourceforge.net/?lang=it>.

45 GNU: General Public License, licenza per software libero, l'utente finale ha totale libertà di utilizzo, copia, modifica e distribuzione.

l'impostazione della voce e prova microfono sia per imparare a regolare la traccia vocale e quella musicale oltretutto l'uso di effetti come la modifica dell'intonazione, la rimozione di alcuni rumori di fondo, ecc. Importante la possibilità di esportare in mp3, formato che ci permette la pubblicazione sul web, operazione che può essere fatta scaricando il codec Lame⁴⁶, facilmente installabile.

- ➔ Scratch, software progettato proprio per l'apprendimento e la didattica, in modo particolare per la fascia di età 8-16 ma è usato per progetti con persone di tutte le età. Scratch è stato sviluppato dal Lifelong Kindergarten research group dei Media Lab del MIT⁴⁷ ed è completamente gratuito. Il gruppo sviluppa nuove tecnologie che, seguendo lo spirito della costruzione e della pittura con le dita usate alla scuola materna, espandono le possibilità di disegnare, creare e imparare. Si possono programmare storie interattive, giochi ed animazioni per poi condividerle. Ora può funzionare anche completamente online ma è sempre possibile scaricarlo e usarlo offline⁴⁸. Esiste un sito dedicato agli educatori⁴⁹, solo in inglese, ma l'INFN (Istituto Nazionale di Fisica Nucleare Sezione di Padova) all'inizio del 2013 ha curato un corso su Scratch mettendo a disposizione una pagina del sito con indicazioni preziose anche in italiano⁵⁰ pubblicando anche elementi del corso, lezioni e prove di "compiti".
- ➔ HyperStudio è un programma software strumento di creatività e può essere descritto come uno strumento di authoring multimediale, e fornisce metodi relativamente semplici per combinare varie azioni multimediali, fondere insieme vari media. E' ora commercializzato da Software Mackiev come "Versione 5.1", che si rivolge principalmente ad un mercato della formazione e dell'educazione. Purtroppo non è gratuito, ha un costo di circa 90 dollari (circa 66 euro) ed esiste una versione Trial funzionante per un mese. L'ultima versione ha numerose integrazioni con altri programmi (alcuni citati sopra) e si possono integrare podcast (trasmissioni audio già registrate) a commento di video con immagini fisse e in movimento. HyperStudio 5 è

46 <http://lame.sourceforge.net/>.

47 <http://llk.media.mit.edu>.

48 Per esempio qui <http://scratch.softonic.it/>.

49 <http://scratched.media.mit.edu/>.

50 <http://www.pd.infn.it/~lacaprar/ProgettoScuola/Scratch/>.

descritto dai suoi creatori come uno spazio creativo in cui è possibile fare presentazioni digitali completamente interattive per trasmettere conoscenze, esprimere idee e atteggiamenti, coinvolgere e divertire, il tutto utilizzando le più moderne tecnologie.

- ➔ Kidspiration, è un programma a esplicita vocazione didattica. Lo è perché è dedicato ai bambini ed ha quindi un'interfaccia semplice ed accattivante, lo è perché propone attività rilevanti e utili da un punto di vista cognitivo e formativo, lo è perché propone un menu Teacher. Kidspiration 3.0, poi è un vero e proprio ambiente di apprendimento, perché consente di (imparare a) utilizzare diversi tipi di rappresentazione della conoscenza su base logica ma anche su base più specificamente matematica. Marco Guastavigna e Paola Limone hanno tradotto in sintesi il manuale in italiano⁵¹, liberamente distribuibile citando gli autori. Pur partendo da una presentazione tipo mappa mentale e concettuale questo software può essere utile nello sviluppo di competenze del pensiero, nel rinforzo della letto scrittura (dai 5 anni) e nella costruzione concettuale in matematica. Anche questo software è a pagamento e costa 40 dollari (29 euro circa).

Tools per creare digital storytelling

Possiamo ritenerci fortunati oggi per il fatto che, con una linea adsl decente, attraverso vari tools del web 2.0 abbiamo a disposizione varie soluzioni con cui giungere alla produzione finale, compresa la pubblicazione e diffusione, della nostra narrazione digitale.

Come abbiamo già asserito oggi sono moltissimi i tools utilizzabili e fruibili in rete, sarebbe impossibile analizzarli tutti, non solo una questione di spazio, poiché anche se riuscissimo ad analizzarli tutti dopo pochi giorni bisognerebbe aggiungerne altri. Un docente di scuola primaria, Giorgio Musilli, fa un lavoro in tal senso partendo dal software Jclit⁵² e aggiornando un e-



51 Reperibile all'indirizzo <http://spicchidilimone.blogspot.it/2008/06/kidspiration.html>.

52 <http://clit.xtec.cat/en/index.htm>. Il software funziona in italiano e molte attività già costruite sono state tradotte dall'originale in catalano da Giorgio Musilli.

book in formato PDF, liberamente scaricabile, sempre work in progress. Le scelte del software sono fatte avendo in mente il target della scuola primaria o i primi anni della secondaria di primo grado.

Jcllc (J sta per Java) è un'applicazione Java distribuita attraverso il sistema Web start che ne facilita il download e l'installazione sui diversi SO. È un mezzo privilegiato per la creazione di oggetti di apprendimento, "learning object" con il solo limite di non supportare in modo efficiente filmati e animazioni, non adatto quindi al nostro scopo in modo diretto. Creato da Francesc Busquets è un servizio del Departamento de Educación de la Generalitat de Catalunya che ne cura la diffusione. Un esempio di buona pratica creata e condivisa in stretta relazione tra le due modalità top down e bottom up.

Inserisco una citazione che capeggia le numerose attività con le ICT di un istituto comprensivo della nostra italiana provincia per dire che con una seria programmazione e una definizione corretta delle priorità ogni scuola può raggiungere determinati obiettivi, la citazione è questa: *"noi nel digitale ci investiamo..coniugando ottima tradizione e intelligente innovazione!"⁵³.*

Ma perché usare digital storytelling? Normalmente utilizziamo una varietà di mezzi per raccontare storie nella nostra classe. Molte delle nostre storie iniziano con dei racconti orali. Esistono una varietà di schemi, modelli, organizzatori grafici per iniziare il processo di pianificazione. Anche per il digital storytelling possiamo cominciare la redazione della nostra storia usando carta e matita.

Tuttavia le ICT ci forniscono sempre dei vantaggi perché viene sempre lasciata traccia anche dei piccoli cambiamenti, potremmo addirittura creare una narrazione sulla documentazione in itinere.

Sul tipo di device, computer fissi o portatili, tablet (android o iOS) e smartphone la scelta dipende dalle competenze che abbiamo, da ciò che abbiamo a disposizione e dal tipo di metodologia didattica che vorremmo utilizzare. Inoltre dipende dalla fascia di età che utilizzerà il dispositivo. In generale i tablet funzionano meglio per i bambini più piccoli con la funzione touch che è un vantaggio per gli studenti della primaria. Indipendentemente dal dispositivo, ci sono applicazioni ottime disponibili per ogni sistema.

Per esempio google Drive, basta avere un account con gmail, e Storybird sono un ottimo modo per redigere con gli studenti le

53 Istituto Comprensivo 1 Chieti.

narrazioni attraverso il computer, le ICT. Se cominciamo a condividere il nostro lavoro, le nostre idee, gli studenti apprezzano molto questa scelta e lo sbocco creativo che essa può aprire. Sicuramente s'imprime una svolta positiva sull'aspetto motivazionale e sull'apprendimento. Ciò succede più facilmente laddove si usano una varietà di strumenti delle ICT a sostegno dei nostri sforzi per editare i prodotti del digital storytelling che "costruiremo" insieme.

Si consiglia di creare un account con google sia per i docenti sia per gli alunni. Una volta creato l'account con gmail abbiamo diverse opportunità.

Si possono compiere in tal modo diverse azioni, relativamente facili perchè collegate al nostro account. Abbiamo la possibilità di creare un nostro canale YouTube dove fare l'upload dei video e decidere se renderli pubblici o privati (solo a chi viene dato il link), di creare un calendario della progettazione e delle registrazioni, di condividere in Drive i documenti con tutte le persone che intervengono nella costruzione del digital storytelling. Chi condivide viene definito proprietario e può decidere se gli altri membri possano modificare il documento o solo modificarlo o commentarlo. Con Drive è come avere un hard disk virtuale, un cloud, si possono creare cartelle e documenti col valore aggiunto della condivisione attivando, così, anche percorsi di scrittura e progettazione collaborativa.



Un'altra possibilità compresa nell'account google è quello della creazione di gruppi per raccogliere in un unico spazio, simile a un sito web, tutte le attività del gruppo. Ogni membro riceve via mail le segnalazioni di qualsiasi intervento venga fatto all'interno dello spazio, sia degli amministratori sia degli utenti. Vi è anche Picasa web come strumento di condivisione di foto che possono essere organizzate in modalità slideshow.

Nel complesso dei tools offerti dall'account gmail possiamo dire di avere a disposizione una specie di piattaforma gratuita. E' un ottimo supporto

di base con cui condividere progetti e attività didattiche con la/le classi. Lavorando con i minori poniamo sempre molta attenzione alle opzioni sulla privacy.

Ma quali sono gli strumenti migliori?

Possiamo trovare un valido supporto, spesso anche molto rapido, quasi sincrono, nelle varie community e gruppi di docenti sui social network.

L'opinione di un gran numero di docenti sulla scelta dei tools da utilizzare è basata sulla gratuità e facilità d'uso degli strumenti. Ci sono tools ottimi con versione a pagamento, in quel caso, se è possibile, si sceglie di accedere alla versione a pagamento.

Forniamo un breve elenco strumenti da utilizzare per il digital storytelling, pur ribadendo l'impossibilità di rendere un elenco completo e definitivo, oltre al fatto che le scelte dei singoli docenti sono dettate dalla loro prospettiva, dal contesto in cui si trovano ad operare oltre agli strumenti che si hanno a disposizione. Tutti questi tools richiedono la creazione di un account, alcuni sono abbinati all'account di facebook altri con google+. Quasi tutti hanno tre tipologie di account, free o lite gratuito, Plus a pagamento con un costo contenuto e un numero di tracce alto ma limitato così come lo spazio e Pro (professional) molto costoso ma illimitato.

La scelta, come sempre, è dettata dal contesto e dalla progettazione. Lo spazio free è consigliato per chi comincia e vuole sperimentare, è spesso sufficiente per un'attività annuale con la propria classe. Parecchi docenti sono passati alla versione Plus dopo aver sperimentato la bontà della scelta fatta nel loro percorso didattico cercando soluzioni diverse per il pagamento della cifra spesso contenuta (dai 30 ai 50 dollari l'anno, parliamo di circa 22/40 euro l'anno⁵⁴). La soluzione Plus può essere sufficiente anche per una progettazione di Istituto scolastico quando ci siano più classi partecipanti.

Lo spazio Pro è consigliabile, dato il costo elevato (più o meno il costo mensile corrisponde al costo annuale del servizio Plus) solo per una progettazione sistematica di tutto l'Istituto scolastico basata su fondi ricevuti o indirizzati al progetto stesso. A volte, questa è un'opinione personale, ci si limita per timore di trovare soluzioni possibili per affrontare le spese di queste attività. Un esempio, se un Istituto particolarmente attivo scegliesse di usare il servizio Plus di una decina

⁵⁴ Se pensate che parliamo di cifre che variano dai 2,50 ai 4 euro mensili si parla di cifre veramente affrontabili. Se il progetto è condiviso con i genitori in una classe di 20, per esempio, si parla di circa 2 euro l'anno ad alunno.

di tools del web 2.0 arriverebbe a spendere circa 350/400 euro l'anno. Se l'Istituto in questione avesse mille alunni significa chiedere un contributo di 50 centesimi l'anno per far fronte a queste attività, oppure cercare uno o più sponsor collegati al mondo educational. Di fronte a queste proposte lo scoglio più duro non è quello della richiesta del contributo volontario ai genitori ma è lo scarso uso che sin'ora ha fatto la scuola di una didattica costruttiva o "rovesciata" dando sempre più spazio ad attività costruttive e sempre meno alla lezione frontale, come già detto.

Una cosa importante da valutare è verificare che il servizio contempli la possibilità di generare un codice "embed" che è un codice html per leggere contenuto multimediale, di un video per esempio. Questo codice quindi non è legato al contenuto multimediale ma ad un lettore.

Potremmo così "embeddare", collegare i nostri prodotti all'interno di qualsiasi blog o sito, così per il sito istituzionale della nostra scuola. Durante il modulo ciascuno sarà invitato a sceglierne uno o più di questi tools e con quello costruire delle prove di digital storytelling. Vediamo questi tools seguiti da una breve descrizione.

Animoto: all'indirizzo <http://animoto.com/>. La versione lite permette di editare video solo sino ad un massimo di trenta secondi. Adatto a trasformare le foto, clip video e la musica in slideshow che possono rendere piacevoli le nostre narrazioni e lezioni⁵⁵. La versione Plus ha un costo annuo davvero sostenibile (circa 23 euro).

SonicPics: <http://sonicpics.com/public/index.php> per dispositivi mobili con sistema iOS. Per presentazione su tali dispositivi, SonicPics rende più facile creare diapositive e/o film. E' una App, costa poco meno di 3 euro. Una volta scaricata l'App rimane a nostra disposizione senza costi aggiuntivi, basta avere un blog dove inserire il video così creato.

Capzles: <http://www.capzles.com/>, si possono creare presentazioni multimediali con video, foto, musica di sottofondo, blog, documenti che scorrono su uno sfondo scelto fra quelli esistenti oppure creato da noi stessi. Si crea una timeline con i nostri upload (siano essi video o interi blog). Naturalmente si può poi condividere sui social ed è completamente gratuito.

Voki: <http://www.voki.com/>, un modo divertente per introdurre la tecnologia in classe. Nato per creare singoli avatar da embeddare in blog e siti ha aggiunto, come molti altri servizi simili (dato l'uso diffuso

⁵⁵ Un piccolo esempio <http://animoto.com/play/AJfkyi0ntVLobJmoOb90wQ>.

soprattutto nel mondo anglosassone e non solo), un ambiente didattico protetto con cui iscriverne la classe e creare pagine di attività. Mentre la parte avatar è completamente free la parte con la classe è a pagamento (circa 30 dollari l'anno, le cifre sono sempre simili, qui si parla di meno di due euro al mese). Anche se non si iscrive la classe si può comunque accedere a lezioni interattive condivise, in inglese. Le lezioni sono già



suddivise per grado scolastico.

Come si vede dall'immagine è facile ed intuitivo, si sceglie fra le varie tipologie di voce e si digita il testo che vogliamo sia "parlato"⁵⁶.

Glogster Edu: <http://edu.glogster.com/>, fornisce una piattaforma digitale per creare poster multimediali. Si possono importare video (da un file o da YouTube) o immagini con testi esplicativi. Anche qui stessa metodologia di accesso free e varie soluzioni a pagamento. Con Glogster si possono creare dei cartelloni murali virtuali per recensire libri, descrivere eventi importanti della storia, la visualizzazione di immagini e video da un esperimento scientifico coinvolgente, tanto per fare degli esempi⁵⁷. Quando lo usiamo la prima volta su un computer ci chiederà di acconsentire l'uso di Adobe Flash Player come vediamo nell'immagine. Si possono allegare dei documenti esplicativi.



Storybird: <http://storybird.com/>, questo tool è gratuito, permette agli insegnanti di creare un account e invitare gli studenti in modo che i progetti possono essere monitorati e condivisi. Con questo tool si possono creare, leggere e condividere storie⁵⁸ e poesie visive, libri digitali da condividere che possono anche essere stampati. Il testo è dato dal racconto che abbiamo scritto mentre le immagini le possiamo scegliere solo fra quelle interne anche se molto belle messe a

56 Un esempio creato dal sottoscritto due anni fa <http://www.voki.com/pickup.php?scid=3169002&height=267&width=200>.

57 Un esempio <http://framapao.edu.glogster.com/prova-paolo>.

58 Un esempio curato con la classe del sottoscritto, vincitrice di un premio al concorso nazionale Giornalisti Nell'Erba a maggio 2013, <http://storybird.com/books/menopermeno-fapiu-gne7-scivolabero-i-semi-magici-n/?token=8ngg79nt69>.

disposizione da illustratori professionisti. Completamente gratuito quando si usano gli stili a disposizione, si paga una cifra (ma qui può essere una tantum mensile, periodo in cui possiamo fare la scelta) per un numero maggiore di stili di immagini. Aspetto negativo, le pubblicazioni scolastiche vengono rese pubbliche solo se scritte in inglese (forse per difficoltà di controllare i testi) per cui in fondo, per renderle pubbliche bisogna scegliere "not for school". Una curiosità si può stampare il libro in formato PDF, una copia è gratuita, altri download sono a pagamento.

MindMaple: <http://www.mindmaple.com/>, anche se abbiamo già parlato di mappe mentali e concettuali aggiungo questo software che permette di svilupparle entrambe le tipologie di mappe. Si possono importare file ed esportare in altri formati tipo office. Il software in locale è gratuito ma la licenza definitiva costa circa 50 dollari. Disponibile sia sul computer sia iPad (con App gratuita), permette agli studenti di creare e modificare mappe mentali in modo collaborativo con una interfaccia user-friendly con numerose funzioni. L'applicazione ha anche l'integrazione con Dropbox.

PowToon: <http://www.powtoon.com/>, serve per creare video e presentazioni animate. Gratuito

per un certo tipo di utilizzo, con un costo di 48 dollari annui per una classe sino a 30 persone. È sufficiente trascinare e rilasciare gli elementi progettati in diapositive. PowToon è progettato per consentire a docenti e studenti di creare contenuti visivamente coinvolgenti, accattivanti e divertenti da fare⁵⁹. Oltre l'embed vi è la possibilità di esportare su YouTube, o in Hd, oltre a tutti i social network.



Podomatic: <https://www.podomatic.com/login>, per creare podcast⁶⁰ sia online sia offline facendo in seguito l'upload. Anche qui si ha uno spazio abbastanza grande in modalità free, se si supera lo spazio o la banda mensile è necessario passare al servizio Pro (circa 90 dollari annui) con uno spazio molto ampio e una banda mensile ampia. Il

⁵⁹ Un esempio di prova veloce fatta a due mani (due docenti) <http://youtu.be/mFP7Qbe-J8M>.

⁶⁰ Per approfondire <http://it.wikipedia.org/wiki/Podcasting>.

podcast può essere sia audio che video. E' l'ideale da cui partire (si possono registrare le tracce con Audacity, GarageBand già visti o altri software di registrazione) per creare facilmente storie digitali. Si può usare in vari modi, per esempio un "radiogiornale" o "telegiornale" di un campo scuola (come nell'esempio⁶¹, praticamente una differita delle attività quotidiane online entro la fine della giornata a disposizione di genitori e amici,) o gita scolastica di più giorni, creare una serie di trasmissioni radiofoniche tipo radiodramma o una serie di lezioni di storia. Esiste anche un report che riporta il numero di visualizzazione, di download e la posizione in classifica. Molte le possibilità di condivisione, anche su iTunes, chi diviene followers riceve in automatico la segnalazione della nuova trasmissione. Creatività e programmazione.

Meograph: <http://www.meograph.com/>, aiuta facilmente a creare, guardare e condividere storie interattive combinando mappe (geolocalizzazione), timeline (linea del tempo interattiva), link e multimedia⁶². La sezione di authoring è strutturato con semplici istruzioni su un'interfaccia intuitiva (come da immagine). Si può registrare direttamente voce e video se il nostro computer è predisposto. Meograph combina i due tipi più virali dei media con le ICT, cioè i video e l'infografica⁶³, è in pratica entrambe le cose. Si ottengono così nuove forme di media che si possono sia guardare in pochi minuti, la durata scelta dagli autori, sia esplorare con più tempo a disposizione per approfondire le tematiche indicate.



Spreaker: <http://www.spreaker.com/>, come podomatic è un servizio per creare e diffondere podcast, gratuito sino a 10 ore di trasmissione e con 30 minuti massimo a trasmissione. Esiste una versione a pagamento (29 euro l'anno) che consente fino a 100 h. di trasmissione. Il quid in più è

- 61 <http://framapao.podomatic.com/> e <http://paghemo.podomatic.com/> in questo caso ci furono circa duemila visualizzazioni nella settimana, superata la banda massima si dovette creare il secondo account free.
- 62 Qui un esempio didattico in inglese sulla storia di Roma <http://www.meograph.com/educationexamples>.
- 63 Per approfondire l'argomento infografica <http://it.wikipedia.org/wiki/Infografica>.

dato dal fatto che con Spreaker si può trasmettere in modalità "live". Si deve dare un titolo alla nostra trasmissione, scegliere una categoria (da talk a quelle culturali sono molte le scelte possibili) e inserire dei tag. Importante la funzione, per l'ambiente educational, del settaggio pubblico o privato (solo a chi viene distribuito il link). Naturalmente funziona anche su tutti i device mobili. L'interfaccia che esce dopo il passaggio descrittivo è molto simile a quella di un mixer. Consigliabile fare delle prove. Quali opportunità vengono in mente? Trasmissioni con la classe per alunni lungodegenti, gemellaggi on air con altre scuole o alunni di altri paesi europei e....

Toontastic: <http://launchpadtoys.com/toontastic/>, un'applicazione creativa di apprendimento per l'iPad che consente ai bambini di disegnare, animare e raccontare i propri cartoni animati e condividerli. Creare cartoni animati con Toontastic "è facile come mettere su uno spettacolo di burattini - basta premere il pulsante di registrazione e raccontare le storie come in un gioco"⁶⁴. Si può accedere tramite il proprio account facebook oppure crearne uno senza passare da facebook.

PubCoder: <http://www.pubcoder.com/>, tools recente creato da poco da una startup italiana. EPUB 3 fixed layout, ottimizzato per dispositivi iOS (iPad e iPhone) e Radium (per browser Chrome su Desktop), Kindle Format 8 (KF8) fixed layout, ottimizzato per dispositivi Kindle Fire (Kindle Fire, Kindle Fire HD, Kindle Fire 8.9). Funziona su Mac OS X 10.6.8 "Snow Leopard" o successivi. Si possono creare dei libri digitali interattivi con inserimento di immagini in movimento, filmati e musica. Si possono poi esportare i libri in vari formati per e-book reader (ePub3 è lo standard internazionale), è gratuito.

Prezi: <http://prezi.com/>, un modo veramente completo e diverso per fare e condividere presentazioni e idee, si può collaborare sia online che offline. Le presentazioni risultano meno piatte e più accattivanti rispetto a quelle fatte con Power Point o Impress. Si comincia scegliendo il template e da questo si passa all'inserimento dei contenuti che possono essere dal testo, alle immagini ai video e alla musica di sottofondo⁶⁵.

Alla fine si può fare l'embed per siti o blog, scaricare, salvare inviare via mail, insomma vengono offerte varie modalità di condivisione.

ZooBurst: <http://www.zooburst.com/>, è uno strumento di narrazione

64 Libera traduzione dalla presentazione in inglese del tools sul sito.

65 Un esempio per spiegare la Flipped classroom, in inglese,
<http://prezi.com/gzdtea0eb1sx/the-flipped-classroom/>.

digitale che consente di creare facilmente libri pop-up in 3D. I narratori, anche molto piccoli d'età, possono creare dei mondi in cui le loro storie prendono vita. ZooBurst funziona sia su computer sia su iPad tramite l'applicazione mobile gratuita ZooBurst. Si possono organizzare personaggi e oggetti di scena all'interno di un mondo 3D che può essere personalizzato con oggetti di grafica caricati o oggetti trovati in un database di oltre 10.000 immagini e materiali gratuiti. E' correlato di un buon manuale, in inglese. I prodotti si possono condividere.

Voicethread: <http://voicethread.com/>, forse più complicato da descrivere che utilizzare, possiamo definirlo il tools che mette in pratica la teoria del digital storytelling. Partendo da un semplice format si comincia con lo scegliere l'oggetto per l'upload, se immagine, documento o video e da dove fare l'upload (in locale o dal web). Il pulsante Media Sources ci apre tre possibilità, foto su My Voice, cioè le foto caricate nello spazio online del nostro account, foto o video su Flickr, foto riutilizzabili della New York Public Library. Nel secondo passaggio si passa a commentare, registrando video e/o voce in diretta oppure si fa l'upload del commento registrato. Si può abbinare la foto del commentatore al commento. E' prevista la collaborazione online fra utenti che hanno l'account e possono creare un gruppo. Questo da ripetere per ogni sequenza/documento. Finito il prodotto si può condividere in vari modi. Unico neo è dato dal fatto che si lavora con un format piccolo e non c'è anteprima.

Conclusione

Concludiamo inserendo un'ultima indicazione. **Rubistar**, <http://rubistar.4teachers.org/>, non un tools in sé ma una rubrica o storyboard, utile come quaderno di appunti e per confrontarsi sull'avanzamento del lavoro di gruppo. Free e facile da usare, permette di modificare ogni scatola, o cella, in modo da poter inserire nella propria lingua le indicazioni per la classe che sviluppa il progetto. È possibile utilizzare gli esempi proposti compresi gli argomenti e le idee progettuali.

Come si vede le opzioni di scelta sono molte eppure qui ne abbiamo indicate una minima parte e forse nemmeno le migliori, perlomeno la migliore per il nostro contesto e le nostre idee progettuali non è possibile indicarla in assoluto. La migliore è quella che ci interessa in quel tempo, per quel progetto, per uno specifico contesto in cui attuiamo il progetto. La sintesi è, come descritto nell'introduzione, passare da un racconto orale ad una narrazione digitale mantenendo gli

elementi tradizionali⁶⁶ ma sfruttando le potenzialità insite nelle ICT.

Fare il progetto/percorso didattico e tenerne un diario con un tools web 2.0 significa creare un database storico con documenti riutilizzabili e ri-elaborabili continuamente con i diversi gruppi di lavoro/classe.

E' solo un inizio e sono veramente poche le indicazioni date ma ciascuno deve sforzarsi di trovare la sua, se è vero come dice Alan Levine, creatore del wiki⁶⁷ 50ways, che ci sono 50 e più strade per creare digital storytelling, 50 e più tools del web 2.0⁶⁸. Il fine è un recupero motivazionale, degli alunni e dei docenti, attraverso un'arte antica inserita in una cornice moderna, senza stonare affatto, anzi! Chiudiamo con una poesia ispirata proprio dal tema trattato qui (che potete trovare nel wiki citato sopra) è un invito: anche noi (gruppo docenti/classe) possiamo raccontare una nuova storia o almeno rielaborarne una in modo costruttivo e creativo.

Why 50 Ways? (di Paul Simon)

The story is all inside your head

She said to me

The answer is easy if you

Go on the web and see

I'd like to help you in your struggle

With creativity

There must be fifty web 2.0 ways

To tell a story!

Nota finale

Se dunque le storie hanno un ruolo così importante per l'apprendimento allora è ragionevole pensare che in ogni curriculum di studi se ne debba raccontare almeno una e sperimentare, nel senso più pratico del termine, nella realtà didattica quotidiana un percorso di digital storytelling.

Non esistono, purtroppo, molte pubblicazioni in italiano sul digital storytelling. Esiste in Italia un'associazione collegata al digital

66 Una sintesi ripresa da Shelly Terrell descritta in questa presentazione <http://www.slideshare.net/ShellTerrell/digital-storytelling-global-projects?ref=http://teacherrebootcamp.com/2012/11/13/20-digital-storytelling-apps/>.

67 Con Wiki si intende un sito di tipo collaborativo (come wikipedia) "bottom up".

68 <http://50ways.wikispaces.com/>.

storytelling, SIDIS che vuole favorirne lo sviluppo e la diffusione e cerca di promuovere progetti per educare e formare in modo nuovo, prestando attenzione alle storie che ogni persona, adulto o bambino, vuol condividere⁶⁹. Persone come Maria Ranieri dell'università di Firenze, Pier Cesare Rivoltella direttore del CREMIT⁷⁰ se ne occupano, nel contesto della Media Education ed Education Technology, da alcuni anni nella prospettiva della ricerca didattica arrivando oggi al mobile digital storytelling, quasi un'evoluzione naturale dato lo sviluppo di questi device. Molti invece sono i contributi in inglese, molte le presentazioni accompagnate da immagini facilmente comprensibili, in bibliografia e sitografia ne segnaleremo qualcuna ma sarà sempre l'interesse personale a far incontrare altre e nuove risorse. Potrebbe essere questa una nostra sfida, costruire un testo dal basso tra docenti che cominciano ad utilizzare una tecnica antica con medium attuali (per favore non chiamiamoli più nuove tecnologie), un testo sul digital storytelling in italiano.

Bibliografia

Testi

- Bennato D., (2011), *Sociologia dei media digitali*, Laterza, Bari;
- Calvani A., (2005), *Rete, comunità e conoscenza: costruire e gestire dinamiche collaborative*, Erickson, Trento;
- Calvani A., (2007), *Tecnologia, scuola, processi cognitivi. Per una ecologia dell'apprendere*, Franco Angeli, Milano;
- Calvani A., (2012), *Per un'istruzione evidence based. Analisi teorico-metodologica internazionale sulle didattiche efficaci e inclusive*, Centro Studi Erickson, Trento;
- Calvani A., Fini A., Ranieri M., (2010), *La competenza digitale nella scuola. Modelli e strumenti per valutarla e svilupparla*, Centro Studi Erickson, Trento;
- Eco U., (1964), *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano, (Edizione modificata 1977);
- Hattie J., (2009), *Visible Learning: A Synthesis of over 800 Meta-analyses Relating to Achievement*, Routledge, Taylor & Francis Group,

69 <http://www.digitalstorytellingitalia.org/>.

70 Cremit, Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media, all'Informazione e alla Tecnologia, <http://www.cremit.it/>.

London & New York.

Horton W., Horton C., (2003), *E-learning Tools and Technologies. A consumer's guide for trainers, teachers, educators, and instructional designers*, Robert M. Elliot, Indianapolis;

Maragliano R., (2011), *Adottare l'e-learning a scuola*, LTA Laboratorio Tecnologie Audiovisive – Garamond;

Petrucco C. – De Rossi M. (2009), *Narrare con il digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni*, Bussole, Carocci editore, Roma;

Pian A., (2009), *Didattica con il podcasting*, Laterza, Bari;

Ranieri M., (2005), *E-learning: modelli e strategie didattiche*, Edizioni Erickson, Trento;

Ranieri M., (2011), *Le insidie dell'ovvi. Tecnologie educative e critica della retorica tecnocentrica*, ETS, Pisa;

Rivoltella P.C., Ferrari S., (2010), *A scuola con i media digitali. Problemi, didattiche, strumenti*, Vita e Pensiero, Milano;

Rivoltella P.C., Ferrari S., (2010), *Scuola del futuro? Appunti di una ricerca-intervento sull'innovazione tecnologica*, EDUCatt Università Cattolica, Milano.

Schank R., (1990), *Tell Me a Story: A New Look at Real and Artificial Memory*, Charles Scribner's Sons, New York;

Todorov C., (1968), *I formalisti russi. Teoria della letteratura e del metodo critico*, Einaudi, Torino.

Studi e documenti

Associazione Italiana Sclerosi Multipla, a cura di, (2010), *Non Profit al tempo del web 2.0 #narrazioni Guida al digital storytelling*,

http://allegati.aism.it/manager/trackdoc.asp?file=/manager/UploadFile/2/20120702_952_ebook.pdf&open=1;

Giannatelli R., (2001), *Perché la Media education e perché il MED*, Roma;

Goodloe A., (2012), http://www.slideshare.net/PerpetualRevision/intro-todigitalstorytellingfor-pdf?from_search=2;

Hattie J., (2009) Sintesi del pensiero espresso nel testo citato <http://www.treasury.govt.nz/publications/media-speeches/guestlectures/pdfs/tgls-hattie.pdf>;

- Kivett L., (2012), http://www.slideshare.net/rolajomi/digital-storytelling-12041724?from_search=3;
- Marconato G. (2009), I 10 grandi errori dell'educazione, <http://www.giannimarconato.it/2009/11/i-10-errori-delleducazione/> ;
- Microsoft with Mary Lane Potter, (2010), *Tell a Story, Become a Lifelong Learner, When the ancient tradition of storytelling meets the digital age, learning blossoms*, Digital Storytelling Learning Projects, reperibile all'indirizzo <http://kurtsh.com/2010/03/28/download-free-ebook-%E2%80%9Ctell-a-story-become-a-lifelong-learner%E2%80%9D-digital-story-telling-projects/>;
- Musilli G. (2013, ultima versione), *I software autore per la didattica, percorsi creativi per la scuola primaria*, www.didattica.org;
- Ranieri M., (2013, <http://www.slideshare.net/MariaRanieri1/digital-storytelling-with-mobile-phone>;
- Ranieri M., (2013), *Digital storytelling for mobile*, <http://www.slideshare.net/MariaRanieri1/digital-storytelling-with-mobile-phone>;
- Scarinci A., (2010), <http://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/11308/TFM-Alessia%20Scarinci.pdf?sequence=1>;
- Scuola di Narrazione Arturo Bandini di Nausika, (2013/2014), www.narrazioni.it, per il PDF <http://www.narrazioni.it/it/index.php/scuola-annuale-193>;
- Striano M., (2008), *La Narrazione come dispositivo conoscitivo ed ermeneutico*, http://www.analisiqualitativa.com/magma/0303/articolo_01.htm;
- Terrell S., (2010), <http://www.slideshare.net/ShellTerrell/digital-storytelling-tesol-presentation>;
- Terrell S., (2012), http://www.slideshare.net/PerpetualRevision/intro-todigitalstorytellingfor-pdf?from_search=2;
- Tolisano S.R., (2009), <http://www.slideshare.net/langwitches/digital-storytelling-images4education>;
- Zaninetti C., (2010), *Tesi di laurea, Narrazione e espressione di sé nei bambini: sviluppo e applicazione di uno strumento di digital storytelling per la creazione condivisa di storie tramite le nuove tecnologie*, <http://ow.ly/q5nTY> .

Sitografia

<http://cogdogroo.wikispaces.com/storytools;>
[http://convegnodst2011unipd.blogspot.it/;](http://convegnodst2011unipd.blogspot.it/)
<http://desktopvideo.about.com/od/homevideotips/tp/Phone-Video.htm;>
[http://digitalstorytellingenarrazione.blogspot.it/;](http://digitalstorytellingenarrazione.blogspot.it/)
<http://digitalstorytellingsynthesis.pbworks.com/w/page/17805624/FrontPage;>
<http://flaminiatommasi.pbworks.com/w/page/10107266/Oralit%C3%A0%20e%20Scrittura%3A%20Walter%20Ong;>
<http://flaminiatommasi.pbworks.com/w/page/10107283/Scrittura%20e%20Immagine;>
<http://iamarf.org;>
<http://ilforumdellermuse.forumfree.it/?t=47543159;>
<http://indivisible.org/home.htm;>
[http://issuu.com/home/;](http://issuu.com/home/)
<http://it.wikipedia.org/wiki/Narratologia;>
http://it.wikipedia.org/wiki/Schema_di_Propp;
<http://keystone-training.pbworks.com/w/page/10731085/Digital%20Story%20Telling;>
[http://kurtsh.com/2010/03/28/download-free-ebook-%E2%80%99Ctell-a-story-become-a-lifelong-learner%E2%80%99D-digital-story-telling-projects/;](http://kurtsh.com/2010/03/28/download-free-ebook-%E2%80%99Ctell-a-story-become-a-lifelong-learner%E2%80%99D-digital-story-telling-projects/)
[http://langwitches.org/blog/2010/01/09/its-not-about-the-tools-its-about-the-skills/;](http://langwitches.org/blog/2010/01/09/its-not-about-the-tools-its-about-the-skills/)
<http://lnx.fantasylands.net/aiuto-dislessia/wp-content/uploads/2010/07/Guida-allutilizzo-di-VUE.pdf;>
[http://vue.tufts.edu/;](http://vue.tufts.edu/)
[http://ltaonline.wordpress.com/2013/10/05/due-anime-a-confronto-sul-digitale-scolastico/;](http://ltaonline.wordpress.com/2013/10/05/due-anime-a-confronto-sul-digitale-scolastico/)
[http://microsoft-photo-story.softonic.it/;](http://microsoft-photo-story.softonic.it/)
[http://paidtobeonfacebook.it/digital-storyteller-le-parole-e-leesperienza-di-francesco-gavatorta/;](http://paidtobeonfacebook.it/digital-storyteller-le-parole-e-leesperienza-di-francesco-gavatorta/)

[http://popplet.com/;](http://popplet.com/)

<http://prezi.com;>

[http://prezi.com/support/;](http://prezi.com/support/)

http://profdigitale.com/class-dojo-uno-strumento-per-mantenere-la-disciplina-e-favorire-la-motivazione/?fb_action_ids=10200843390822232&fb_action_types=og.likes&fb_source=hovercard;

[http://programming.mrmclaughlin.com/storyboardtemplate/;](http://programming.mrmclaughlin.com/storyboardtemplate/)

[http://sonopuntura.wordpress.com/2012/04/06/concentrarse-en-la-era-de-la-distraccion-9-2/;](http://sonopuntura.wordpress.com/2012/04/06/concentrarse-en-la-era-de-la-distraccion-9-2/)

[http://storybird.com/;](http://storybird.com/)

[http://storycenter.org/about-us/;](http://storycenter.org/about-us/)

http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:u3etihiuBAEJ:www.altrascuola.it/staff/steve/public/docu/vol/va_lutazione_corsi_online_LC.doc+&cd=2&hl=it&ct=clnk&gl=it;

<http://www.adirisorse.it/groups/strumenti-e-metodologie/documents/?category=92#elenco;>

http://www.agendadigitale.eu/infrastrutture/463_occhini-i-giovani-e-la-scuola-chiave-di-volta-per-l-agenda-digitale.htm;

http://www.apprendereinrete.it/Lezioni_on_line/Esercitazioni/Realizzare_esercitazioni_con_Microsoft_Power_Point/Collaborative_Learning_con_Microsoft_Power_Point.kl;

http://www.apprendereinrete.it/Risorse_online_per_la_scuola/Risorse_online_per_la_scuola.kl;

<http://www.arhu.umd.edu/tech/academictechnology/howdoi/digitalstorytelling;>

<https://www.bunkr.me;>

<http://www.cln.org/home/?CFID=22274690&CFTOKEN=43327572&jsessionid=84302d85bef31c7208455667131b5d392c3e#2;>

[http://www.comecomunicare.eu/2012/12/27/roger-schank-dieci-errori-della-scuola/;](http://www.comecomunicare.eu/2012/12/27/roger-schank-dieci-errori-della-scuola/)

[http://www.cowinning.it/magazine/lera-del-visual-storytelling-e-i-social-media/;](http://www.cowinning.it/magazine/lera-del-visual-storytelling-e-i-social-media/)

[http://www.edudemic.com/make-students-better-at-sharing/;](http://www.edudemic.com/make-students-better-at-sharing/)
http://www.filastrocche.net/per_bambini/piu_niente.htm;
<https://sites.google.com/site/infanziahanselgretel/filastrocche-per-tutti-i-gusti;>
[http://www.giannimarconato.it/2012/12/il-digitale-a-scuola-migliora-lapprendimento/;](http://www.giannimarconato.it/2012/12/il-digitale-a-scuola-migliora-lapprendimento/)
<http://www.ied.it/roma/scuola-management/corsi-master/scrittura-creativa-e-storytelling/CFB2261I;>
[http://www.internazionale.it/news/italia/2013/10/09/litalia-che-non-sa-leggere-e-far-di-conto/;](http://www.internazionale.it/news/italia/2013/10/09/litalia-che-non-sa-leggere-e-far-di-conto/)
<http://www.jasonohler.com/storytelling/index.cfm;>
<http://www.corwin.com/booksProdDesc.nav?prodId=Book229157;>
<http://www.kleinspiration.com/2012/11/10-apps-sites-for-digital-storytelling.html;>
<http://www.metta.io;>
<http://www.moovly.com;>
[http://www.pd.infn.it/~lacaprar/ProgettoScuola/Scratch/;](http://www.pd.infn.it/~lacaprar/ProgettoScuola/Scratch/)
[http://www.porteapertesulweb.it/;](http://www.porteapertesulweb.it/)
[http://www.pubcoder.com/;](http://www.pubcoder.com/)
<http://www.questbase.com;>
[http://www.rogerschank.com/;](http://www.rogerschank.com/)
<http://www.segnalidifumo.it/tablet.htm;>
<http://www.slideshare.net/Framapao/newsfeed;>
<http://www.slideshare.net/mariagrazia/le-nuove-competenze-digitali-open-education-social-e-mobile-learning-master-lte-unifi;>
<http://www.sophia.org/chrome-classroom-certification;>
<http://www.taringa.net/posts/arte/13373857/El-Martin-Fierro-Completo-Jose-Hernandez-1er-Libro-Parte-1.html;>
http://www.thebooktherapist.com/publishing_storytelling_soundandrhym.html;
<https://iversity.org/courses/the-future-of-storytelling?r=fde1a;>
<https://sites.google.com/site/digitalstorytellingwiththeipad/apps-for->

[digital-storytelling.](#)