



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

STUDI E DOCUMENTI

Dicembre 2022

n.36

Fare *storytelling* nella NGC

Rita Marchignoli, Alessandra Serra

Definizione

Lo *storytelling*, cioè la narrazione, è una modalità di espressione connaturata all'essere umano fin dai tempi più remoti: risponde alla necessità di attribuire un significato ad ogni elemento della realtà esterna, della sfera emotiva e delle situazioni sperimentate, e alla necessità, altrettanto fondamentale, di trasmettere tali significati e dare loro un ordine.

Descrizione

La scuola ha la funzione di farsi vettore della cultura. Quest'ultima, secondo lo psicologo J.S. Bruner, è una "cassetta degli attrezzi", un serbatoio di competenze e conoscenze, ovvero un insieme di strumenti - vecchi e nuovi - che l'insegnante deve trasmettere per aiutare a risolvere problemi.

Lo *storytelling* è una pratica sociale ed educativa *ante litteram* che risponde a numerose funzioni, come la memorizzazione, la condivisione delle esperienze del gruppo, l'apprendimento, l'intrattenimento. È l'arte di scrivere o raccontare storie, catturando l'attenzione e l'interesse del pubblico. La narrazione di storie di ogni genere è un mezzo per interpretare il mondo circostante e la dimensione sociale nel quale siamo calati, interagendo con i nostri simili e trasmettendo loro informazioni.

Il racconto ha una significativa capacità di formazione: conserva e trasmette un sapere pratico che modella l'azione umana, proponendosi come una valida

modalità di insegnamento e di apprendimento - inteso, quest'ultimo, come la conseguenza di un processo di comprensione in grado di coinvolgere totalmente il discente, al punto da implicare un approfondimento della conoscenza di se stessi e del mondo esterno.

Lo *storytelling*, per queste ragioni, può aiutare, in un contesto scolastico, a recuperare la dimensione del senso e del significato che i vari saperi hanno per la formazione dell'identità individuale, consentendo di instaurare col testo un rapporto più stretto e diretto, poiché chi legge o ascolta viene coinvolto con tutte le proprie attitudini e abilità soggettive, di tipo cognitivo, affettivo e pratico che siano.

Possiamo ritenere *storytelling* tutto ciò che dà dinamicità e tridimensionalità a fatti che, altrimenti, sarebbero piatti e immobili. Non è un asettico racconto cronachistico di avvenimenti, ma serve a configurare la realtà nella sua intima composizione di fatti e nella narrazione di questi ultimi.

Oggi, il bravo comunicatore è chi sa conferire "aerodinamicità", cioè consistenza e plasticità, al fatto ricercato, portato alla superficie e narrato.

Anche il *digital storytelling* (DST) risponde a queste modalità e a questi obiettivi. Qual è, allora, la differenza principale tra lo *storytelling* tradizionale e il DST? Sostanzialmente è il passaggio dall'analogico al digitale, cioè l'aggiunta della componente dell'interattività, che si rinnova di volta in volta tra lo *storyteller* e il destinatario della "storia"¹.

Destinatari

L'esercizio della narrazione (e la sua fruizione) non hanno età: costituisce pratica intrinseca dell'essere umano. Volendo riportare l'argomento entro recinti didattici, si può però affermare che questo investe e coinvolga tutti i discenti, dalla prima infanzia agli studi superiori e oltre. Per praticità, quindi, si indicheranno tutti gli ordini di scuola a partire dalla scuola dell'Infanzia.

Metodologie

Lo *storytelling* (ST oppure DST se si aggiunge l'accezione *digital*) è una metodologia didattica. Ha lo scopo di "dar forma al disordine dell'esperienza"². La narrazione però non è sempre lineare e perché si possa definire tale necessita di almeno un soggetto attivo, una situazione, corporeità e relazione.

Le fasi della metodologia possono essere così sintetizzate:

1. definizione di un obiettivo o scopo comunicativo e dei destinatari;

¹ Vedi Miller, C.H. (2019). *Digital Storytelling 4e: A creator's guide to interactive entertainment*, Boca CRC Press, Boca Raton.

² Umberto Eco (1994). *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Bompiani, Milano, pag. 107.

2. ricerca delle risorse, esplorazione e apprendimento;
3. scrittura della sceneggiatura o *storyboard*;
4. raccolta/creazione immagini, audio e video (DST);
5. scrittura o montaggio (DST);
6. pubblicazione/condivisione;
7. *feedback* e valutazione.

Lo ST amplifica la propria efficacia se associato ad altre metodologie didattiche attive, come il *cooperative learning*, l'EAS (Episodi di Apprendimento Situato), la *flipped lesson*, la didattica laboratoriale, la *peer education*, che coinvolgono gli studenti, a scuola, ma anche a casa tramite l'uso della rete e le opportunità di lavoro collaborativo sincrono e asincrono, in coppie o piccolo gruppo, offrendo a ciascun membro la possibilità di esprimersi, argomentare, portare il proprio contributo in base alle proprie specifiche abilità e creando le condizioni per apprendimenti duraturi e significativi.

Discipline e competenze disciplinari

Appare palese che tutte le discipline possono essere coinvolte in una narrazione, soprattutto se *digital*. Nelle fasi di ricerca delle risorse e della scrittura della sceneggiatura vengono sviluppate e potenziate le abilità peculiari del leggere, scrivere, ascoltare, parlare, siano esse in lingua italiana o in altre lingue studiate. In pari misura gli studenti si trovano a risolvere problemi e a cercare soluzioni (*problem solving* e sviluppo del pensiero logico e critico) e a destreggiarsi nelle argomentazioni e nell'espressione del proprio punto di vista rispettando quello altrui (educazione civica). Essendo attività coinvolgenti per natura intrinseca, diventano anche opportunità preziose per l'inclusione e l'alfabetizzazione linguistica.

Riferendosi al DST, le fasi più prettamente tecniche di ricerca/creazione di materiali e risorse multimediali e di *editing* sviluppano in particolare competenze informatiche e digitali, ma anche artistiche e musicali non trascurabili. Nel caso di interpretazione e rappresentazione dello *storytelling*, allora anche l'uso della voce, i ritmi, i silenzi e la prossemica trovano spazio e concorrono a sostenere competenze trasversali (*soft skills*) che hanno a che vedere con l'educazione socio-emotiva.

Le fasi di condivisione e *feedback*, non ultime in termini di importanza, aiutano l'acquisizione di senso critico, la riflessione sul processo e l'apprendimento profondo tramite esperienza e modellamento.

Strumenti necessari

Setting di base

- Hardware
 - Computer o tablet o smartphone
- Arredi e spazi
 - Accesso a Internet
 - LIM o monitor interattivo
 - Carrello nel caso di postazione mobile
 - Aula/Sezione o laboratorio o atelier
 - *Outdoor* (giardini, paese, quartiere) a seconda del progetto di *storytelling* che si intende costruire

Setting avanzato (modificabile in base alle esigenze)

- Hardware
 - Microfono/i a condensatore
 - Filtro antipop per microfono
 - Filtro per riduzione rumori esterni
 - Supporti a braccio per tablet e smartphone
 - Chroma key set:
 - sfondo telo verde/blu/bianco
 - supporto per sfondo
 - ombrelli fotografici
 - lampade
 - treppiedi
- Software
 - Software per editing avanzato (se ne citano alcuni tra i più conosciuti):
 - iMovie
 - DaVinciResolve
 - Adobe Premiere
- Applicazioni³
 - Book Creator
 - StoryboardThat
 - PowToon
 - Adobe Express Video e Page
 - Stop Motion Studio

³ Tante sono le applicazioni da poter utilizzare a seconda dello scopo comunicativo, del grado scolastico e delle competenze digitali degli alunni, se ne citeranno solo alcune tra le più conosciute.

- Toontastic 3D
- Canva
- Scratch e ScratchJr
- Story Jumper
- Pixton
- Witty Comics
- ToonyTool
- YouCut

Come valutare

La valutazione deve avere uno scopo, che è al contempo educativo e formativo, tenendo conto sia del processo sia dei risultati dell'apprendimento.

Valutazione di processo.

La valutazione di processo rileva aspetti procedurali, organizzativi e relazionali (ad esempio, la modalità di partecipazione, il rispetto dei tempi a disposizione, la capacità di relazionarsi nel gruppo). Consente, inoltre, di valorizzare e valutare le *soft skills*: la qualità del metodo di lavoro, il livello di autonomia, l'impegno, la collaborazione, la capacità di *problem-solving*. Per essere in grado di valutare un processo didattico è necessario, quindi, elaborare una rubrica appositamente formulata, che accompagni il docente e gli alunni sia nella valutazione del percorso sia in relazione al risultato conseguito al termine del compito. Tra gli indicatori più adatti a valutare un'attività di *storytelling* si possono considerare i seguenti:

- metodo di lavoro
- autonomia;
- impegno;
- collaborazione
- livello di affidabilità ed efficacia delle risorse scelte;
- impiego delle risorse;
- gestione del tempo e rispetto delle scadenze;
- capacità di *problem-solving*.

Valutazione dell'apprendimento.

La valutazione dell'apprendimento è inerente, invece, agli artefatti culturali (prodotto, *performance*, presentazione, ecc.) e rileva l'acquisizione di conoscenze e abilità, insieme al livello raggiunto nelle competenze attese. Come per la valutazione di processo, è bene che la valutazione dell'apprendimento sia eseguita sia in itinere sia una volta che l'attività è stata conclusa.

Nella progettazione e creazione di una rubrica di valutazione dell'apprendimento per un'attività di *storytelling* bisogna tenere conto di alcuni aspetti specifici, come la completezza degli elementi dello *storyboard*, la chiarezza e l'accuratezza espositiva sia per quanto riguarda i contenuti sia per gli elementi richiesti, l'adeguatezza dell'ambientazione (*setting*) e, se si tratta di *storytelling* digitale, l'originalità degli elementi multimediali utilizzati a livello audiovisivo.

Tra i criteri fondamentali che la rubrica dovrebbe adottare per produrre un'adeguata valutazione si possono individuare:

- completezza;
- efficacia;
- accuratezza della realizzazione (prodotto, *performance*, presentazione o altro);
- creatività e innovazione;
- dimensione digitale (video, immagini, suoni);
- uso della lingua;
- lessico.

Autovalutazione.

Tramite l'autovalutazione metacognitiva lo studente matura una migliore consapevolezza delle proprie competenze, delle proprie conoscenze, delle proprie abilità e delle proprie potenzialità. La rilevazione va effettuata in modalità sincrona al termine delle attività.

Check-list.

Per monitorare le diverse fasi dell'attività possono essere impiegate apposite *check-list*, da spuntare via via che le attività ed i passaggi previsti vengono effettuati. Esse possono essere usate in itinere in modalità sincrona.

Diario di bordo.

Il diario di bordo è utile per guidare la metariflessione degli studenti, che lo possono utilizzare per appuntare i passaggi ed i momenti più importanti dell'esperienza vissuta, le difficoltà incontrate e le loro eventuali risoluzioni, le strategie adottate per portare a termine il compito, le soluzioni più efficaci e i contesti in cui applicarle. Può essere compilato in itinere, in modalità sincrona o asincrona, sia individualmente sia in gruppo.

Chiaramente, gli indicatori per le differenti tipologie di valutazione devono essere adattati e personalizzati sulla base del contesto di applicazione, dell'ambiente educativo, dell'attività proposta.

Spunti ulteriori

Preme sottolineare la potenza inclusiva e fortemente alfabetizzante delle attività di ST, in ogni ordine scolastico, e le opportunità di espressione creativa e comunicativa che attivano.

Per meglio comprendere e informarsi, si riportano di seguito alcune risorse sito-bibliografiche di riferimento:

Joe Lambert, "Full Circle", in Storycenter, <https://bit.ly/3zoCzbo>.

Alessandro Baricco, "Lezione di storytelling", la Repubblica@Scuola, <https://bit.ly/3U0EnyW>.

Samantha Morra, "8 Steps to Great Digital Storytelling", in EdTechTeacher, <https://bit.ly/3W9OJyl>.

Redazionale, "Digital Storytelling in the Classroom", in EdTechTeacher, <https://bit.ly/3gS6RMW>.

Petrucco, C. & de Rossi, M. (2009). *Narrare con il digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni*. Roma, Carocci.

Petrucco, C. & de Rossi, M. (2013). *Le narrazioni digitali per l'educazione e la formazione*. Roma, Carocci.

Storr, W. (2020). *La scienza dello storytelling. Come le storie incantano il cervello*. Torino, Codice edizioni.

Orzati, D. (2019). *Visual storytelling. Quando il racconto si fa immagine*. Milano, Hoepli.