

LEZIONE 2. Lo Storytelling a Scuola: dal Racconto Orale al Digital Storytelling

1. Introduzione: perché raccontare storie a scuola

Raccontare storie è un atto profondamente umano, inscritto nella nostra natura fin dall'infanzia. Nella scuola primaria, lo storytelling rappresenta un dispositivo educativo fondamentale. Ogni storia, vera o inventata, crea connessioni tra esperienze, emozioni e conoscenze, trasformando l'apprendimento in un'esperienza significativa e partecipata.

1.1 Il valore pedagogico del narrare

Lo storytelling sviluppa molteplici competenze:

- **Cognitive**, perché potenzia memoria, attenzione, capacità di sintesi.
- **Linguistiche**, grazie all'arricchimento del lessico, alla comprensione del testo e alla capacità di espressione.
- **Emotive**, perché stimola empatia, consapevolezza delle emozioni e capacità di elaborare vissuti personali.
- **Sociali**, attraverso il lavoro collaborativo, l'ascolto attivo e il rispetto del turno di parola.

Esso favorisce, inoltre, anche la metacognizione, perché permette ai bambini di riflettere su come apprendono e su come organizzano le proprie idee.

Tutte le nostre esperienze partono, infatti da un'IDEA, a volte estremamente grezza ma da cui parte ogni tipo di narrazione. Una volta stabilita la nostra idea bisogna elaborare la trama della nostra storia tenendo conto delle famose 5W:

- WHO? (CHI?)
- WHAT? (COSA?)
- WHEN? (QUANDO?)
- WHERE? (DOVE?)
- WHY? (PERCHÉ?)

Se vogliamo giocare con le 5 W sono carine alcune piattaforme: STORYDICE, molto immediata, PLOT GENERATOR che richiede un po' più di applicazione e studio. Fatto questo, bisogna inevitabilmente creare uno STORYBOARD, ovvero la suddivisione in sequenze narrative delle diverse scene del nostro racconto. Con lo storyboard non pianifichiamo solo i contenuti ma anche le soluzioni tecniche e i tempi della nostra narrazione. Per approfondire lo storyboard si possono usare diverse piattaforme:

- STORYBOARDTHAT
- GENIALLY
- MODELLI PER STORYBOARD
- MIRO

Per attivare il protagonista della storia abbiamo bisogno di un evento dinamico che deve spiazzare il lettore e minacciare l'universo del personaggio del racconto mettendolo in

discussione. Il tutto deve restare coerente col contesto. Può essere utile forse aiutare anche dopo l'IA mediante l'uso dei prompt.

LA TRAMA

Nello storytelling essa è la base del nostro percorso e per farlo possiamo utilizzare alcuni strumenti che ci vengono in aiuto e lo fanno diventare trasversale.

Il primo aspetto da considerare è ad esempio la BIOGRAFIA del protagonista, dalla sua vita in maniera tale da avere uno scenario guidato nel percorso. Questo ha una valenza soprattutto formativa e relativa a personaggi immaginari.

Una delle APP più comuni per questo è FLIPPITY che è una piattaforma ricca di risorse di vario genere.

Un'altra è TIMELINE che è una struttura verticale costituita da HYPERLINK (ovvero collegamenti ipertestuali interattivi). Anche qui ogni attività che scegliamo di fare contiene le istruzioni per imparare ad utilizzarla. Per farlo bisogna innanzitutto seguire un link con dei documenti o modelli da andare a modificare o eliminare laddove siano troppi.

È, però, importante prestare attenzione ai link e selezionare ciò che realmente ci serve. Una volta modificato il modello si può passare alla pubblicazione e al successivo recupero del link che si genera automaticamente.

Quando si apre il modello in corrispondenza di date da noi inserite ci saranno anche i link corrispondenti (ad esempio immagini, senza rate con comandi, link favole, canzoni, testi, ecc...). Questo lavoro può essere fatto da bambini di scuola primaria imparando a generare immagini.

Altra APP per il Timeline è TIMELINE JS che è uno strumento più complesso.

LO SCOPO

Una volta predisposta la nostra struttura possiamo andare a declinare i nostri obiettivi da far svolgere al protagonista.

Questi obiettivi possono essere declinati in alcuni giochi chiamati GIOCHI DI CYOA o meglio Choose Your Own Adventure. Essi rappresentano una tipologia di narrativa nella quale il lettore sceglie percorsi tra snodi di storia e collegamenti ipertestuali per diversi finali.

Questo lavoro è esplicitato da INKLEWRITER che è un sito che permette di sfruttare le risorse scrivendo dell'umore, editando quel che abbiamo più oppure aggiungendo delle opzioni (o scelte da fare). Con questa app otterremo un testo verticale nel quale possiamo inserire delle scelte che il bambino potrà fare in base al suo carattere.

Con esso noi scriviamo quindi dei testi nei quali possiamo inserire delle azioni di scelta che ogni alunno può fare per dare finali e svolgimenti diversi al racconto, creando una storia interattiva. Per fare questo cosa possiamo usare anche il FORM di Google (selezionando dopo "scelta multipla" su "Mostra" e poi su "Vai alla sezione della risposta").

Possiamo poi chiedere aiuto all'AI ma dobbiamo compilare la sezione prompt in modo molto dettagliato e più dobbiamo rivederlo.

Utile può essere l'aiuto di un assistente virtuale come Magic School o Chatbot personalizzato.

LA DIMENSIONE ARGOMENTATIVA.

Per esempio possiamo prendere in esame la fiaba di Cappuccetto Rosso dei Grimm.

Importante in questa dimensione è la scelta della voce e quindi del messaggio ma anche il focus sul personaggio facendo delle conversazioni sugli obiettivi espliciti (desideri) o profondi (needs) che muovono i comportamenti del lupo, oppure analizzare il comportamento del cacciatore o ancora fare riferimento alle realtà analizzando il conflitto tra uomo e animale.

Può essere utile analizzare PRO e CONTRO dei personaggi usando ad esempio un fumetto (su CANVA ci sono tantissimi esempi e modelli editabili) oppure se si è realizzato un finale secondo cui il cacciatore non uccide il lupo ma lo dà in pasto alla giustizia si può pensare di creare una sorta di dibattito tra 2 avvocati anche modificando il setting d'aula(classe e banchi) e farla sembrare un'aula di Tribunale dove avverrà lo scambio tra avvocato dell'accusa e avvocato della difesa!

In questo caso la dimensione argomentativa è stata trattata usando una fiaba e un setting di gioco.

Usando questo setting si coinvolge la classe intera mediante una catena interattiva di ruoli per giungere alla soluzione del problema.

Bisogna infatti:

- prevedere un momento iniziale di condivisione del Testo originale.
- Approfondire una delle posizioni dei personaggi
- Svolgere l'attività in modo interattivo
- Prevedere uno scambio di ruoli (vedere la cosa da dire dei personaggi)
- L'approccio alla fiaba consente una buona base di partenza.

Per argomentare attraverso lo scambio di ruoli è carino anche farsi aiutare dall'IA con piattaforme tipo DEBATE AI dove i ragazzi possono sfidare l'AI su un argomento.

SCENARI E PROPOSTE CREATIVE per introdurre il dibattito argomentativo o la narrazione.

L'invito può essere rimodulato a seconda delle esigenze dell'insegnante.

Queste attività argomentative servono ad aiutare i nostri ragazzi col parlare in pubblico.

Lo scrittore Robert James nel suo manuale introduce 4 elementi fondamentali per esprimersi in pubblico con successo:

* PAZIENZA

* PASSIONE

* PERSISTENZA

* PRATICA

Nel Public Speaking è centrale la performance dell'oratore che ha lo scopo di persuadere il pubblico.

Il Debate invece è un gioco di squadra strutturato nel quale le regole hanno un ruolo costitutivo. Si può proporre ai ragazzi di suddividere l'esperienza da riproporre in classe secondo tre fasi:

- BRAINSTORMING iniziale in cui si presenta l'attività
- SETTING spazi con una definizione dei ruoli e delle modalità di conduzione
- CONDUZIONE attività vera e propria anche con eventuale variazione dei ruoli.

Ovviamente esercitare e preparare gli studenti attraverso esercizi di warm up è molto importante.

Possiamo fare ad esempio:

- Vero o falso
- Stop and Go
- Indovina il personaggio
- Gestiamo il tempo

2. Lo Storytelling analogico: riscoprire la narrazione senza tecnologia

2.1 Il racconto orale

La narrazione orale è la forma più antica e diretta di racconto. L'insegnante, attraverso voce, gesti ed espressioni, crea un legame con gli alunni. Raccontare storie senza supporti consente ai bambini di sviluppare l'immaginazione, poiché devono "vedere con gli occhi della mente".

Una cosa carina che vorrei sottoporvi oggi e su cui vorrei che lavoraste in un 15 min sarebbe questo: vi do 5 punti da prendere in esame e voi svilupperete un racconto:

- Un giorno d'estate
- Il frinire delle cicale
- I ruderi di un antico maniero
- Le sponde di un ruscello.

Vorrei che formulaste le vostre ipotesi e che vi confrontaste.

Esempio pratico in classe: "Il cerchio delle storie" è un momento rituale all'inizio della giornata. I bambini si siedono in cerchio e ascoltano una storia narrata o letta

dall'insegnante. Successivamente, la classe può discutere il messaggio della storia, riformularla o inventare un finale alternativo.

2.2 Le storie disegnate e illustrate

L'illustrazione è un potente veicolo narrativo. Usando tecniche come i disegni sequenziali, il fumetto, il kamishibai, i bambini costruiscono storie visive.

Kamishibai: si utilizza una "scatola-teatro" in cui vengono inserite tavole illustrate che raccontano una storia. Ogni tavola contiene l'immagine sul fronte e il testo sul retro. I bambini possono realizzare le tavole in piccoli gruppi.

Materiali: cartoncini A4, pastelli, forbici, colla. Lo storytelling si arricchisce di una dimensione teatrale.

Risorse:

- <https://www.londonteach.it/il-kamishibai-per-raccontare/>

Stopmotion: Lo Stop Motion è una tecnica di animazione che consiste nel muovere oggetti in modo progressivo sulla scena e fotografarli ad ogni cambiamento di posizione. Le immagini così ottenute vengono poi mostrate in rapida sequenza, creando l'illusione del movimento. Il video risultante può essere arricchito con una traccia audio. Gli oggetti utilizzati possono essere vari: plastilina, disegni, giocattoli o altri oggetti inanimati come Lego, peluche e pupazzi.

La Fase di Storyboarding nello Stop Motion

Prima di iniziare le riprese, è fondamentale definire la storia, le scene, i personaggi e i loro movimenti attraverso la creazione di uno storyboard. Successivamente, si procede con la creazione o il disegno dei personaggi e delle scene, e con la produzione degli eventuali elementi audio, come musiche o registrazioni del parlato.

Accorgimenti Tecnici per lo Stop Motion

Per ottenere un buon risultato, è importante fissare la videocamera (spesso uno smartphone) su un treppiedi o su una superficie stabile per riprendere la scena dall'alto. È inoltre consigliabile utilizzare sempre le stesse condizioni di luce e definire con cura la sequenza degli scatti per rendere il movimento fluido.

App per lo Stop Motion:

Esistono diverse app che facilitano la realizzazione di animazioni Stop Motion:

- **Stop Motion Studio:** Un'app user-friendly con potenti strumenti di editing, adatta sia a principianti che a professionisti.
- **HUE Animation:** Un kit completo per la creazione di film in stop motion e video accelerati in time-lapse.
- **iMotion:** Un'app per iPhone e iPad che offre diverse modalità di ripresa e strumenti di editing.

2.3 La scrittura collaborativa

La scrittura collaborativa è un processo in cui più persone partecipano alla stesura di un testo, contribuendo con idee, proposte e modifiche. Questo metodo di lavoro si adatta bene a diversi tipi di testi, dai documenti formali ai codici sorgenti, e permette di condividere la paternità dell'opera.

Elaborazione:

La scrittura collaborativa può essere definita come:

- **Un processo di lavoro di gruppo:** Diverse persone collaborano per raggiungere un obiettivo comune, la creazione di un testo.
- **Una modalità di creazione di testi:** Si adatta a vari tipi di documenti, dai più semplici ai più complessi.
- **Una forma di scrittura collettiva:** Quando il testo è un'opera narrativa o letteraria, si parla spesso di "scrittura collettiva".

Benefici:

- **Condivisione di competenze:**
Ogni membro del gruppo può contribuire con le proprie conoscenze ed esperienze.
- **Risparmio di tempo:**
La collaborazione può accelerare il processo di stesura del testo.
- **Maggior creatività:**
La combinazione di diverse prospettive può portare a risultati più innovativi.
- **Apprendimento reciproco:**
La collaborazione può favorire lo scambio di idee e il confronto tra punti di vista.

Strumenti:

Esistono diversi strumenti che facilitano la scrittura collaborativa:

- **Elaboratori di testo online:** Documenti Google e Microsoft Word offrono la possibilità di lavorare sullo stesso documento contemporaneamente.
- **Platform di scrittura collaborativa:** Etherpad e ClickUp offrono funzionalità specifiche per la collaborazione.
- **Strumenti di comunicazione:** Google Drive e Microsoft Teams permettono di comunicare e coordinarsi durante la stesura.

In sintesi:

La scrittura collaborativa è un processo efficace per la creazione di testi, che permette di condividere il lavoro e le responsabilità, sfruttando le competenze di più persone e favorendo la creatività e l'apprendimento reciproco.

3. Lo Storytelling come strumento didattico interdisciplinare

Lo storytelling è una metodologia trasversale, utilizzabile in tutte le discipline scolastiche per motivare e facilitare l'apprendimento.

3.1 Nella storia e geografia

Raccontare una giornata tipo nella preistoria, immaginare la vita di un bambino romano, o creare una storia ambientata in una regione italiana consente di assimilare contenuti storici e geografici in modo esperienziale.

3.2 Nella matematica

Inventare problemi attraverso una storia stimola il problem solving. Esempio: "Il pasticcere Marco deve preparare 12 torte per 3 clienti. Quante torte riceve ciascuno?". L'ambientazione narrativa rende i numeri più concreti.

3.3 Nelle scienze

Creare racconti su animali, ecosistemi o esperimenti scientifici aiuta i bambini a interiorizzare i contenuti. Una storia su una molecola d'acqua che attraversa il ciclo dell'acqua è un modo efficace per comprendere concetti complessi.

4. Verso il Digital Storytelling: evoluzione naturale del narrare

4.1 Cos'è il Digital Storytelling?

Il Digital Storytelling è la narrazione attraverso strumenti multimediali. Combina testo, immagini, audio, video e animazioni. Permette ai bambini di esprimersi con modalità più vicine al loro linguaggio quotidiano.

È utile per:

- Rappresentare contenuti in forma multicanale.
- Favorire l'inclusione di alunni con DSA.
- Potenziare la creatività digitale e l'autonomia.

Struttura base:

1. Inizio con presentazione del personaggio o del problema.
2. Sviluppo con eventi e ostacoli.
3. Conclusione e messaggio.

5. Strumenti digitali per raccontare

5.1 Piattaforme intuitive per la primaria

- **Book Creator** (<https://bookcreator.com>): consente di creare libri digitali con testo, voce registrata, disegni e video.
- **Storyboard That** (<https://www.storyboardthat.com/>): facilita la creazione di storyboard e fumetti personalizzati.
- **Powtoon** (<https://www.powtoon.com/>): permette la creazione di video animati anche in versione gratuita.
- **Toontastic 3D**: app gratuita per Android e iOS che consente di costruire storie animate registrando la voce dei bambini.
- **Canva** (<https://www.canva.com/>): utile per creare presentazioni, locandine e libretti con una grafica accattivante.

5.2 Esempio pratico

Titolo: "Il mio animale immaginario"

- Disegno e descrizione su carta dell'animale.
- Scrittura della storia che lo vede protagonista.
- Digitalizzazione della storia con Book Creator (immagini scansionate, voce narrante, effetti sonori).
- Condivisione tramite QR code o link online.

6. Come progettare un'attività di Digital Storytelling

6.1 Le fasi operative

1. **Ideazione**: brainstorming, scelta dei personaggi, ambientazione.
2. **Scrittura**: redazione del copione o storyboard.
3. **Produzione**: realizzazione con strumenti digitali (registrazione voce, creazione immagini, montaggio).
4. **Condivisione**: visione in classe, invio alle famiglie, pubblicazione su blog scolastico.

7. Valorizzare le storie: valutazione e inclusione

7.1 Valutazione autentica

La valutazione delle attività di storytelling deve basarsi su:

- Struttura narrativa.
- Originalità e coerenza del racconto.
- Qualità del prodotto multimediale.
- Collaborazione nel gruppo.
- Impegno e partecipazione.

7.2 Inclusione didattica

Lo storytelling è particolarmente utile con alunni con bisogni educativi speciali:

- Permette l'uso della voce per chi ha difficoltà nella scrittura.
- Sostiene l'apprendimento visivo con immagini e colori.
- Consente il lavoro a piccoli gruppi, favorendo la peer education.

8. Conclusioni: una scuola che racconta e si racconta

Introdurre lo storytelling, analogico e digitale, nella didattica quotidiana significa costruire una scuola narrativa, in cui ogni bambino è autore e protagonista. Raccontare permette di imparare, riflettere, condividere. In una società complessa e visiva, formare narratori consapevoli è una scelta educativa lungimirante.