



UNIVERSITÀ DI PISA

LAUREA MAGISTRALE IN
INFORMATICA UMANISTICA

SEMINARIO DI CULTURA DIGITALE A.A. 2016/17

Storytelling digitale: un nuovo strumento per la didattica

Teresa Bonasia

Matricola: 503125

Indice

Introduzione	1
1. Cos'è lo Storytelling?.....	2
1.1 Schemi narrativi per lo storytelling.....	4
2. Storytelling digitale	7
3. Storytelling digitale e didattica: alcuni tool	9
4. Considerazioni finali	15
Bibliografia e sitografia	16

Introduzione

Quando si parla di storytelling digitale si fa riferimento ad una tecnica di narrazione che si avvale dell'utilizzo di strumenti digitali.

Questa tipologia comunicativa risulta essere di forte impatto vista la ricchezza e la varietà di stimoli e per questo adoperata in diversi ambiti: dal giornalismo alla politica, dal marketing alla didattica.

Nel presente lavoro verrà approfondito l'utilizzo dello storytelling digitale nell'ambito dell'insegnamento, illustrando gli strumenti disponibili sul web per docenti e studenti ed i vantaggi derivanti dall'utilizzo di tale metodologia nell'ambito dell'apprendimento.

Perché le scuole dovrebbero adottare le storie come uno strumento nuovo e didatticamente valido per migliorare il percorso di apprendimento?

Utilizzare questa strategia nell'ambito dell'apprendimento significa costruire contesti educativi efficaci, inclusivi ed abilitati a dare risposte alle attuali esigenze degli studenti.

1. Cos'è lo Storytelling?

Lo storytelling è una metodologia che si avvale della narrazione per mettere in luce eventi della realtà e spiegarli secondo una logica di senso, in un contesto dove le emozioni trovano attraverso la forma del racconto la loro espressione. Il pensiero narrativo organizza l'esperienza personale e interpersonale allo stesso modo in cui il discorso narrativo rielabora la riflessione.¹ Con il “racconto di storie”² cerchiamo di ordinare organicamente le nostre esperienze quotidiane, spesso caotiche: il nostro vissuto prende forma, diviene comunicabile, comprensibile e può essere ricordato. Raccontare è percorrere un ponte dalla duplice funzione: sia diretto all'interiorità (narrazione in funzione riflessiva) che rivolto al contesto in cui si è immersi. Il confronto ha una natura spiccatamente dialogica nel racconto, si collega ad un ricordo (quindi un feedback, un vissuto esperienziale), per cui comporta una determinata peculiarità emotiva che caratterizza la storia stessa. Le storie diventano quasi sempre un mezzo di condivisione: forniscono un'interpretazione della realtà anche in forma autobiografica.

Lo sviluppo dello storytelling ha come base di partenza due principi fondamentali³:

- l'organizzazione delle esperienze umane avviene grazie ai racconti
- la narrazione è un processo che dota le persone di una sensibilità culturale che li mette in grado di attivare processi riflessivi e formativi, soprattutto nei gruppi.

Il modo in cui tali racconti vengono condivisi è il “discorso narrativo”, traduzione del “pensiero narrativo” di cui tutte le persone sono dotate. Il discorso narrativo deve possedere alcune caratteristiche specifiche per stabilire una sua efficacia necessaria:

- a) sequenzialità narrativa (l'ordine dato in un racconto può non riflettere lo svolgersi cronologico dei fatti reali, né la contingenza delle relazioni causa-effetto);
- b) particolarità (evidenziare dettagli che nella realtà potrebbero apparire poco o non significativi);
- c) intenzionalità;
- d) verosimiglianza (percezione che l'ascoltatore deve avere riguardo alla storia);

¹Christian Salmon, *Storytelling: la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, Paris: La Découverte, 2007; edizione in lingua italiana: *Storytelling: la fabbrica delle storie*; traduzione di Giuliano Gasparri, Roma: Fazi, 2008.

² Genette G., *Figure III. Discorso del racconto*, (trad. it.) Einaudi, Torino, 1976.

³ <https://it.wikipedia.org/wiki/storytelling>, consultato il 10/01/2018

- e) componibilità (intreccio tra le varie parti della narrazione e il suo insieme);
- f) referenzialità (si riferisce a quanto la storia possa essere plausibile);
- g) appartenenza a un genere (devono essere ben identificabili sia la favola che l'intreccio).

Il discorso narrativo può rendersi esplicito in varie modalità: orale, scritta, mediata. Altro aspetto importante è l'interpretazione: il cuore pulsante dello storytelling risiede nella correlazione che si instaura nella rappresentazione narrativa della realtà tra i processi di interpretazione, quelli di proiezione e quelli di riflessione. Da qui si sviluppa la metodologia dello storytelling, di cui l'idea di base nel suo utilizzo è lo sviluppo dell'apprendimento riflessivo (*reflective learning*).

Essa è definita per fasi nella sua realizzazione:

- scelta della finalità e del target, (ossia definizione di quello che si vuole comunicare e a chi);
- definizione dei tempi, della disponibilità delle persone coinvolte ed eventuale possibilità di lavoro di gruppo;
- realizzazione (passa prima attraverso la scelta del genere e la stesura della sceneggiatura);
- feedback di valutazione da parte dell'audience.

Affinché uno storytelling possa dirsi efficace è necessario che la narrazione abbia una struttura interna familiare a chi la vedrà, in cui si possa identificare e in cui eventi e personaggi assumano un ruolo chiaro; è poi essenziale la presenza di fattori che la rendano personale e possano suscitare delle emozioni. Joe Lambert (fondatore del Centro per il Digital storytelling in California) a tal proposito individua alcuni elementi che aiutano in un approccio personale allo storytelling: punto di vista personale, una struttura della narrazione che susciti domande e fornisca risposte non banali, inserimento di contenuti emotivi e coinvolgenti, un'efficace economia della narrazione (si può dire molto con poco), un ritmo adeguato alle modalità narrative. La storia non deve necessariamente avere un lieto fine, invece un elemento importante che accresce l'attenzione nell'utente è la percezione di autenticità⁴.

⁴ Andrea Fontana, Manuale di storytelling, Etas, Milano, 2009

1.1 Schemi narrativi per lo storytelling

Il processo di trasformazione di quello che genericamente viene chiamato “discorso” in una storia non è del tutto nuovo. Gli schemi narrativi utilizzati per questo scopo fanno parte della tradizione artistico-letteraria e popolare.

In un articolo pubblicato da Ffion Lindsay, copywriter della startup Sparkol , con il titolo “8 Classic storytelling techniques for engaging presentations”⁵, vengono individuate e descritte alcune tecniche e/o schemi classici di narrazione o storytelling tramite cui è possibile strutturare i contenuti in forma di storia. L’autore indica le seguenti tipologie di narrazione con rispettiva illustrazione:

- **Monomyth**: schema classico centrato sulla figura dell’eroe che abbandona la propria dimora per intraprendere un viaggio verso luoghi sconosciuti;

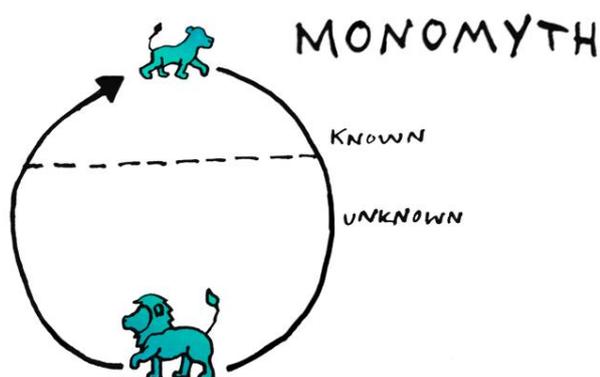


Figura 1. Illustrazione dello schema di narrazione *Monomyth*

- **The mountain**: distribuzione della tensione fino al raggiungimento di un picco e alla successiva discesa, tipica delle serie televisive;

⁵ <https://www.sparkol.com/en/Blog/8-Classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations/>, consultato il 15/01/2018



Figura 2. Illustrazione dello schema di narrazione *The Mountain*

- **Nested Loops** (Cerchi Concentrici): si tratta di diverse strutture narrative che si intersecano. La narrazione contenente il messaggio centrale interagisce con le altre che sono finalizzate a elaborare e/o spiegare la prima secondo il seguente schema: 1^a storia – 2^a storia – storia centrale – 2^a storia – 1^a storia;

NESTED LOOPS



Figura 3. Illustrazione dello schema di narrazione *Nested Loops*

- **Sparklines**: si tratta di una struttura narrativa in cui il discorso si sviluppa su due piani contrapposti che si intrecciano continuamente e rappresentano l'uno “come le cose sono” (essere) e l'altro “come le cose dovrebbero essere” (dover essere);

SPARKLINES



Figura 4. Illustrazione dello schema di narrazione *Sparklines*

- **In Media Res:** schema classico in cui la narrazione comincia al centro dell'azione, per spiegare poi l'inizio della vicenda e preparare la sua conclusione;

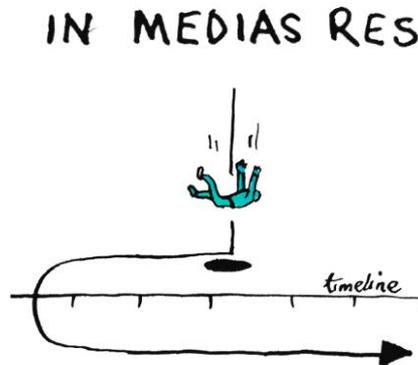


Figura 5. Illustrazione dello schema di narrazione *In medias res*

- **Converging Ideas:** struttura discorsiva in cui differenti filoni di pensiero convergono per formare un'unica idea. Può essere utilizzata per mostrare come un'idea sia il risultato di molteplici sentieri che conducono ad essa.

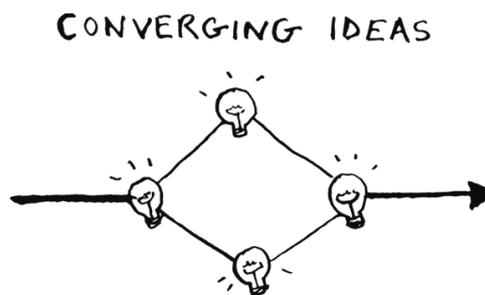


Figura 6. Illustrazione dello schema di narrazione *Converging ideas*

- **False Start:** la narrazione ha inizio con un intreccio apparentemente prevedibile che si interrompe bruscamente per dare luogo a un nuovo inizio;

FALSE START



Figura 7. Illustrazione dello schema di narrazione *False start*

- **Petal Structure:** struttura del racconto caratterizzata da storie multiple che si muovono intorno allo stesso concetto centrale.

PETAL STRUCTURE

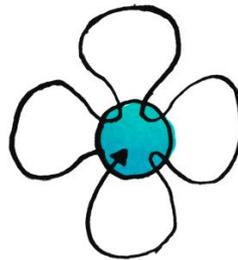


Figura 8. Illustrazione dello schema di narrazione *Petal Structure*

2. Storytelling digitale

Lo storytelling digitale è in essenza la pratica di utilizzare le nuove tecnologie per raccontare storie. Ci sono molti altri termini per descrivere tale pratica, come documentari digitali, narrazioni basate su computer, memorie elettroniche, storytelling interattivo ma in generale ruotano attorno all'idea di raccontare delle storie con diversi multimedia, inclusi grafica, audio, video e web publishing.

L'evoluzione tecnologica offre la possibilità di narrare e condividere storie utilizzando file multimediali di ogni tipo: Internet offre sia gli strumenti sia i canali affinché chiunque diventi autore di storie digitali e le possa diffondere. Fare storytelling digitale significa creare un intreccio armonico di testo, grafica, narrazione-audio registrati, video e musica per presentare le informazioni su un argomento specifico. Come la narrazione tradizionale, anche le storie digitali ruotano attorno ad un argomento, libero o consigliato, e partono sempre da un punto di vista soggettivo.

Come ribadito precedentemente, le definizioni di digital storytelling abbondano in letteratura, sia divulgativa che scientifica, e molte volte questa etichetta è stata utilizzata in modo talmente elastico da coprire una grande varietà di prodotti. Per questo motivo è utile riprendere le definizioni promosse dal Center for Digital Storytelling (CDS) a Berkeley, in California. Secondo Joe Lambert, fondatore del CDS, questa tipologia di narrazione integrata con l'utilizzo delle nuove tecnologie, dovrebbe essere definita attraverso questi sette elementi⁶:

1. Point of View: l'autore parte da un punto di vista.
2. A Dramatic Question: l'autore pone una domanda (o un problema) a cui verrà data risposta entro la fine della storia.
3. Emotional Content: l'autore parte dalle emozioni per esporre i problemi.
4. The Gift of your Voice: l'autore registra il racconto con la sua stessa voce, un modo per personalizzare la storia e per aiutare il pubblico capire la narrazione stessa.
5. The Power of the Soundtrack: l'autore sceglie musica o altri suoni a sostegno della trama.
6. Economy: l'autore progetta una breve narrazione. Deve essere in grado di ponderare le informazioni per raccontare la storia senza sovraccaricare lo spettatore con troppe informazioni.
7. Pacing: l'autore decide il ritmo della storia (lenta o veloce).

⁶ Joe Lambert: Digital storytelling: Capturing Lives, Creating Community
<http://www.storycenter.org/book.html>

3. Storytelling digitale e didattica: alcuni tool

Lo storytelling digitale non nasce negli ultimi anni direttamente in settori scolastici, nasce nella comunicazione politica, nel management, comunicazione pubblicitaria ma può essere utilizzata con beneficio nel contesto scolastico come metodologia attiva tramite la quale i ragazzi sono posti al centro del loro apprendimento, partendo dall'idea che tramite un racconto si impara meglio e in maniera più efficace un argomento di studio. Non si identifica semplicemente con una presentazione multimediale perché è retta da uno storyboard.

I vantaggi sono quello di un apprendimento esperienziale, maggiormente creativo, potenzialmente multidisciplinare e trasversale⁷, per questo particolarmente adatto sia per l'insegnamento, i contenuti possono essere proposti agli alunni in forma di storie digitali, sia per l'apprendimento, proponendo agli studenti di creare tali storie⁸. L'approccio narrativo utilizzato con questa forma di narrazione offre un accesso più semplice a concetti astratti e complessi, favorendo quella che prende il nome di *Networked Knowledge* (conoscenza connettiva) e *Combinatorial Creativity* (creatività combinatoria)⁹. È proprio il meccanismo narrativo, supportato da elementi multimediali, a generare processi ermeneutico-interpretativi e correlazioni concettuali significative che favoriscono e facilitano la memorizzazione sul piano cognitivo.¹⁰

L'uso creativo della tecnologia per facilitare l'apprendimento risulta essere uno degli aspetti più interessanti. Proprio per le competenze digitali richieste per raccontare una storia, lo storytelling è ritenuto una delle tecniche per la promozione delle competenze digitali ridefinite nel 2017 dalla Commissione Europea¹¹. Tra queste molte sono direttamente legate ad attività di digital storytelling, che vanno dalla

⁷ Petrucco C., De Rossi M., *Narrare con il Digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni*, Carocci, Roma, 2009

⁸ Piccione A., *storytelling: insegnare la scienza con un approccio narrativo*, Science Magazine 01/2014, 2014

⁹ <https://www.brainpickings.org/2011/08/01/networked-knowledge-combinatorial-creativity/> consultato il 17/01/2018

¹⁰ <http://www.christopherspenn.com/2014/08/the-cognitive-importance-of-storytelling/> consultato il 15/01/2018

¹¹ <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use> consultato il 15/01/2018

capacità di ricercare, valutare e realizzare contenuti digitali alla capacità di sviluppare, integrare e rielaborare i contenuti.

Se apparentemente la produzione degli elaborati con cui si intende raccontare una storia può sembrare semplice, la creazione di un digital storytelling richiede una pianificazione delle operazioni da svolgere. Nella pratica, possono essere individuati otto passaggi per la realizzazione di un digital storytelling¹²:

1. Definire l'idea iniziale attraverso una breve descrizione, un diagramma, una domanda
2. Ricercare, raccogliere, studiare informazioni sulle quali sarà costruita la storia
3. Scrivere la storia definendo lo stile e lo schema di narrazione che si intende adottare
4. Tradurre la storia in una sceneggiatura
5. Registrare immagini, suoni, video
6. Montare e ricomporre il materiale
7. Distribuire il prodotto
8. Raccogliere e analizzare i feedback

Sia per studenti che per docenti sono presenti diversi tool, di facile utilizzo, che permettono di elaborare sottoforma di narrazione i contenuti, utilizzando questo approccio didattico creativo e partecipativo. Di seguito sono approfonditi alcuni degli strumenti disponibili per entrambe le categorie e per tipologia di narrazione che si sceglie di adottare.

La realizzazione di timeline intesa come forma di narrazione di eventi ordinati cronologicamente¹³, mostra diversi vantaggi. Uno tra i tanti è sicuramente l'acquisizione per gli studenti di un pensiero cronologico che è l'anima del ragionamento storico. Le varie risorse individuate nel web che permettono la realizzazione di timeline attorno a un tema o un evento sono molteplici e per lo più gratuite. Di seguito vengono illustrate alcune caratteristiche di strumenti presenti in rete a disposizione di studenti e insegnanti.

¹² <http://edtechtteacher.org/8-steps-to-great-digital-storytelling-from-samantha-on-edudemic/> consultato il 19/01/2018

¹³ Le radici neurocognitive dell'apprendimento scolastico. Le materie scolastiche nell'ottica delle neuroscienze. Diana Olivieri, FrancoAngeli, 2014

Sutori¹⁴ è un tool che consente di realizzare in modo semplice e gratuito timeline interattive e multimediali. Come sempre esiste una versione free, completamente libera, e varie versioni premium a pagamento, la principale differenza consiste nelle funzionalità aggiuntive. Sutori è molto versatile e semplice da usare, inoltre, anche nella versione free, sono disponibili molte funzionalità per la configurazione e personalizzazione. Questo strumento offre la possibilità di aggiungere contenuti multimediali (immagini, link, video etc) e di personalizzare i contenuti. Una funzione interessante di questo tool è la possibilità di creare delle collaborazioni tra studenti mentre per gli insegnanti è possibile monitorare l'andamento e il progresso delle classi "virtuali" create. Sutori risulta essere completo, rispetto ad altre web application, proprio per questa funzionalità, risultando particolarmente adatto al contesto scolastico.

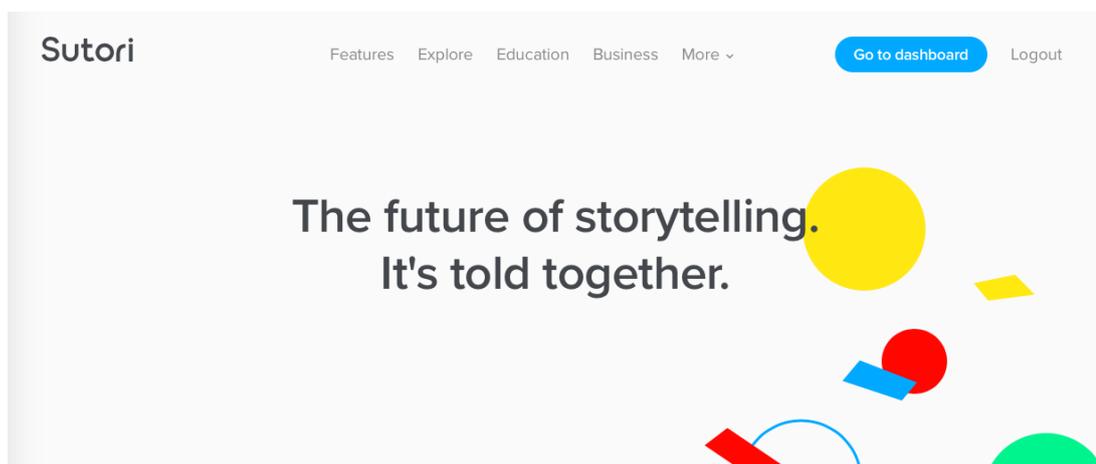


Figura 9. HomePage Sutori

Un altro strumento con cui è possibile realizzare timeline è TikiToki¹⁵. Si tratta di una software web-based che permette di realizzare linee del tempo con la possibilità di inserire testo, link, immagini, file mp3, video da YouTube. TikiToki, rispetto ad altri servizi simili, presenta il vantaggio di non avere limiti nel numero di timeline che possono essere realizzate con un account gratuito. Il sistema di visualizzazione risulta essere originale in quanto alle solite funzionalità per la navigazione (zoom in e

¹⁴ <https://www.sutori.com/> consultato il 19/01/2018

¹⁵ <https://www.tiki-toki.com/> consultato il 19/01/2018

out e trascinalamento) si accompagna un particolare sistema per la visualizzazione di approfondimenti sui singoli eventi.



Figura 10. Esempio di creazione timeline con TikiToki

Timeglider¹⁶ è un'applicazione web based che permette la creazione di timeline interattive basate su Flash. La versione free consente la realizzazione gratuita di un massimo di 3 timeline. La navigazione ha inizio a partire da una presentazione introduttiva sull'argomento trattato dalla timeline, il visitatore cliccherà quindi su start e sarà portato sull'evento focus da cui comincia la narrazione.



Figura 11. Logo della web app Timeglider

Un'altra forma di narrazione è quella che si basa sull'utilizzo di mappe geografiche o immagini in modo da ottenere un percorso navigabile. Tra gli strumenti disponibili sul web per la creazione di storymaps vi sono: StoryMapJS, Build a Map, Google Tourbuilder. Tra questi, StoryMapJS¹⁷ risulta essere un applicativo molto completo e

¹⁶ <http://timeglider.com/> consultato il 19/01/2018

¹⁷ <https://storymap.knightlab.com/> consultato il 19/01/2018

facile all'utilizzo anche per utenti inesperti. La web app in questione, studiata e sviluppata principalmente per il giornalismo, permette di realizzare dei veri e propri percorsi multimediali che permettono di ripercorrere la storia che si è scelto di raccontare in un modo creativo. Oltre ad una visualizzazione che aiuta e facilita la presentazione dei contenuti, la funzione di integrazione con contenuti esterni (video di YouTube, fonti esterne) garantisce una completezza di informazione e un approfondimento maggiore.



Figura 12. HomePage StoryMap JS

Un altro strumento che può essere utilizzato per la creazione di elaborati digitali che si affianca a quelli precedentemente illustrati è Storify. Si tratta di un webware che consente di realizzare facilmente dei post multimediali raccogliendo dal web elementi di vario formato (immagini, testi, video, ecc.) integrandoli in uno spazio comune organizzato secondo vari modelli predefiniti tra cui è possibile scegliere. In sintesi Storify consente di realizzare in modo molto semplice una raccolta di post contenenti informazioni tratti dai social media e dal web in generale, scegliendo e prendendo quei contenuti che consentono di raccontare meglio una storia o illustrare nel modo più efficace un determinato argomento.

Dal momento che Storify consente di ottenere risultati brillanti in modo molto semplice e veloce è uno strumento ampiamente utilizzato in diversi ambiti, da quello aziendale a quello politico. Negli ultimi anni viene utilizzato anche in ambito scolastico per la content curation e, per l'appunto, per lo storytelling.

Un'altra forma che può essere adottata per lo storytelling nell'ambito della didattica è prettamente visuale.

Le possibilità di utilizzo di un'immagine per lo storytelling digitale sono svariate: le immagini possono essere mostrate in una presentazione o slideshow e accompagnate da link, testi o dalla voce registrata di un narratore. Tra i tool che permettono di raccontare una storia per immagini, vi è Thinglink¹⁸, una web app per la creazione di immagini interattive. Questo strumento risulta essere completo e fornisce tutti i mezzi per ulteriori approfondimenti. Thinglink è un esempio di come possono essere integrate diverse tipologie di file multimediali per raccontare una storia con una sola immagine.

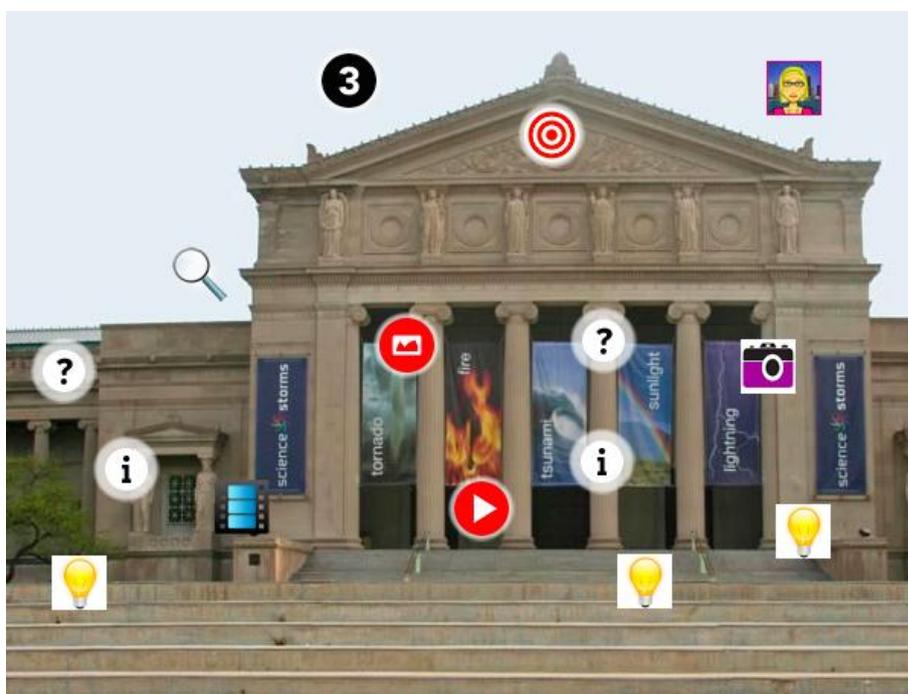


Figura 13. Esempio di Visual storytelling con Thinglink

¹⁸ <https://www.thinglink.com/> consultato il 19/01/2018

4. Considerazioni finali

Come ribadito nel presente lavoro, utilizzare lo storytelling digitale nell'ambito della didattica significa possedere e/o acquisire determinate competenze e conoscenze che riguardano le modalità tradizionali di scrittura e narrazione affiancando capacità creative, competenze tecnologiche e di produzione mediale e capacità di sviluppo di progetti. I digital storytelling possono essere un momento di apprendimento mirato all'alfabetizzazione tecnologica, di sviluppo di capacità di sintesi, di ricerca e organizzative più stimolanti e creative delle metodologie tradizionali.

I vantaggi derivanti da questo tipo di approccio nella didattica sono molteplici e stimolano gli studenti ad un utilizzo più consapevole della tecnologia. Adottare lo storytelling digitale per l'insegnamento significa dunque rispondere alle attuali esigenze intese in termini di sviluppo di competenze emergenti dalla società dell'informazione.

Bibliografia e sitografia

Christian Salmon, *Storytelling: la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, Paris: La Découverte, 2007; edizione in lingua italiana: *Storytelling: la fabbrica delle storie*; traduzione di Giuliano Gasparri, Roma : Fazi, 2008.

Genette G., *Figure III. Discorso del racconto* (trad.it) Einaudi, Torino, 1976

Andrea Fontana, *Manuale di storytelling*, Etas, Milano 2009

<https://it.wikipedia.org/wiki/storytelling>, consultato il 10/01/2018

<https://www.sparkol.com/en/Blog/8-Classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations/>, consultato il 15/01/2018

Piccione A., *storytelling: insegnare la scienza con un approccio narrativo*, Science Magazine 01/2014, 2014

<https://www.brainpickings.org/2011/08/01/networked-knowledge-combinatorial-creativity/> consultato il 17/01/2018

<http://www.christopherspenn.com/2014/08/the-cognitive-importance-of-storytelling/>, consultato il 15/01/2018

<https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use>, consultato il 15/01/2018

<http://edtechtteacher.org/8-steps-to-great-digital-storytelling-from-samantha-on-edudemic/> , consultato il 19/01/2018

Le radici neurocognitive dell'apprendimento scolastico. Le materie scolastiche nell'ottica delle neuroscienze. Diana Olivieri, FrancoAngeli, 2014

<https://www.sutori.com/>, consultato il 19/01/2018

<https://www.tiki-toki.com/>, consultato il 19/01/2018

<http://timeglider.com/>, consultato il 19/01/2018

<https://storymap.knightlab.com/>, consultato il 19/01/2018

<https://www.thinglink.com/> consultato il 19/01/2018