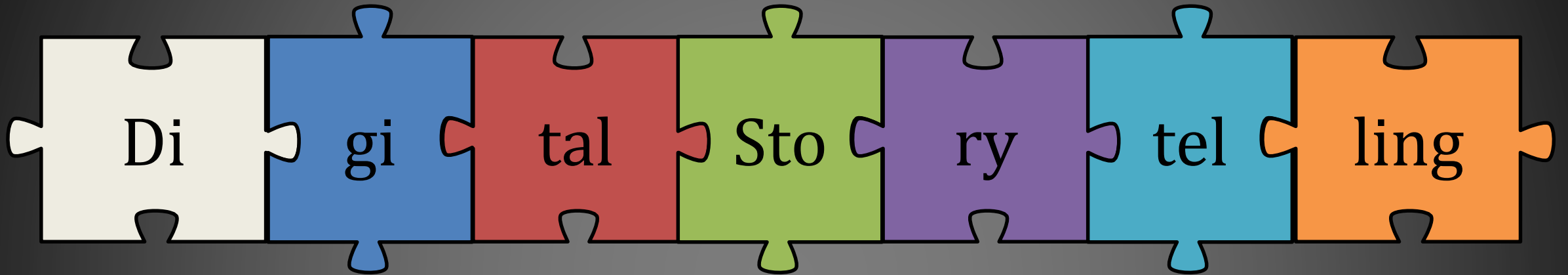




Il Digital Storytelling

Punti di forza del Digital storytelling



L'approccio narrativo ha un carattere fortemente gratificante; l'approccio narrativo favorisce la networked knowledge (conoscenza connettiva) e la combinatorial creativity (creatività combinatoria)

Il DST offre un accesso più semplice a concetti astratti e complessi, come già Platone, che faceva largo uso dei miti (racconti) nei suoi dialoghi, ben sapeva;

Il meccanismo narrativo, supportato da elementi multimediali, genera processi ermeneutico – interpretativi e correlazioni concettuali significative;

Il racconto viene facilmente memorizzato sul piano cognitivo;

La narrazione offre un notevole grado di coinvolgimento e il conseguente rafforzamento delle variabili motivazionali e dell'impegno;

Vengono veicolati messaggi significativi e di forte impatto, strutturati secondo una logica di causa – effetto;

Una storia genera altre storie, secondo il meccanismo della inter-testualità, favorendo lo scambio collaborativo delle conoscenze, il confronto dialogico, lo spirito critico e la ricerca di nuove interpretazioni e punti di vista su un problema e/o tema

Il Fumetto

Tra gli strumenti efficaci del digital storytelling, il fumetto può essere visto come una tecnica molto versatile utilizzabile in diversi contesti e che si presta naturalmente allo sviluppo di applicazioni multimediali, anche in ambito didattico. Del resto il fumetto è uno strumento stimolante per varie ragioni: per sua natura, richiede un'estrema sintesi nella costruzione di ogni singola vignetta e nella strutturazione della sequenza di vignette, ma allo stesso tempo si presta a diversi livelli di implementazione, dal semplice disegno con carta e matita all'uso di strumenti multimediali per la realizzazione di animazioni



Toondoo

Non si tratta di una semplice trasformazione della storia in prodotto multimediale ma della creazione di racconti multimodali. Il digital storytelling si avvale di numerosi linguaggi ed è proprio questa la sua forza. Al *linguaggio analogico (verbale)* unisce quello *digitale (non verbale)*: l'uso di infografiche, illustrazioni e video esaltano il **potere metaforico della narrazione**. Attraverso la narrazione si comunicano esperienze, valori e idee!



Storybird

← → ↻ ⓘ storybird.com

App How to install OS X M bancodinapoli Orizzonte Scuola | La Google Traduttore Gmail: l'email di Goog Google Scholar Roberto Capone Home - Noi PA Google Maps

CREATE READ ABOUT SHOP

Sign in Sign up for Free

Share

books you'll always remember.

Sign up for free

Are you an educator? [Learn More](#)

Art from: [Nihdi](#)
See it in: [Love by cakey](#)

Testeach

tes teach

← Find more lessons for free

or create your own →

Sign up

Login

Copy

Like

Play

Print



Digital Storytelling con i Fumetti

by Alessandra Pallavicini



Welcome



Attività 1. Quando si
crea una storia,
possono servire
delle immagini.
Spesso però le immagini
sono protette da

Ricerca immagini



Presentation

Ricerca immagini guidata



Altri siti utili

ZimmerTwins è uno **strumento Web 2.0** che permette **agli studenti** di dare sfogo alle loro capacità creative e di esercitare la loro abilità nella narrazione

Digital Storytelling in the classroom

Questa sezione fornisce risorse e materiali per gli insegnanti da utilizzare con i loro studenti per la creazione di storie. Aiuta gli studenti a personalizzare il proprio apprendimento. Gli studenti possono utilizzare questi materiali per creare una presentazione video o interattivo per raccontare le loro storie.

Bird Story

Questo è un sito fantastico che permette agli studenti e insegnanti per creare storie brevi d'arte ispirate da leggere, condividere o stampare.

Somerics

è un fantastico **sito per la narrazione**. Ha un flusso continuo di nuove storie, lette ad alta voce dai bambini. Le storie sono tutti realizzate dai ragazzi e per bambini, che possono approfondire in tal modo la loro competenza nella lingua inglese. Alcuni dei video in Somerics sono sottotitolati in modo che i ragazzi possono sia leggere che ascoltare ciò che leggono.

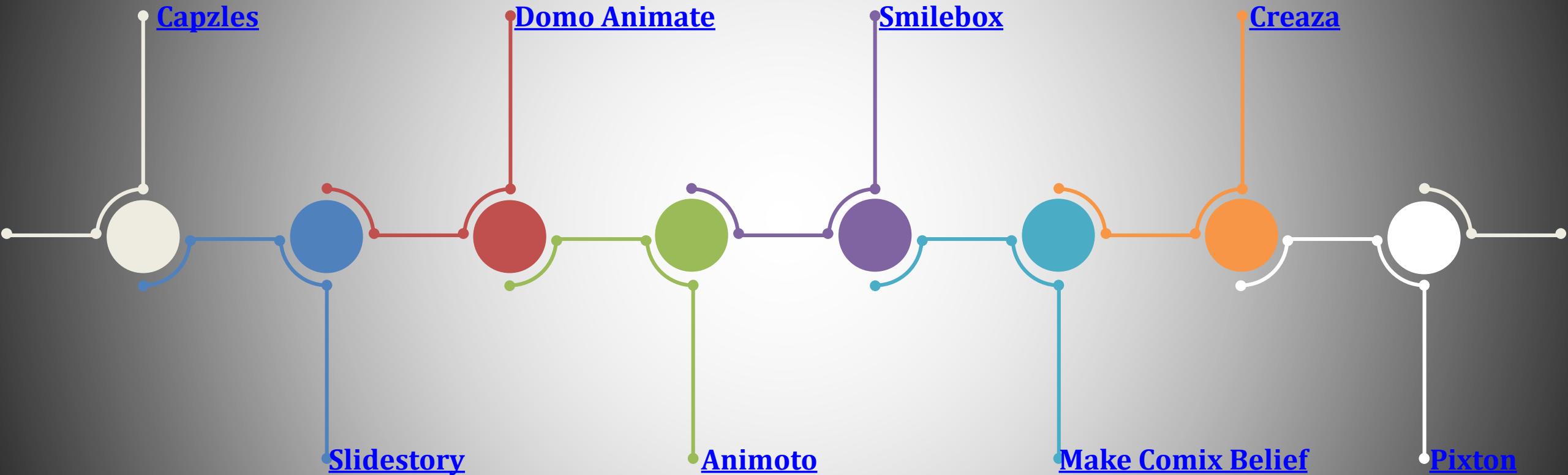
PlicLits

Questo è un altro sito fantastico dove gli studenti possono scegliere una foto e iniziare a disegnare o scrivere un testo su di essa per creare una storia

Generator

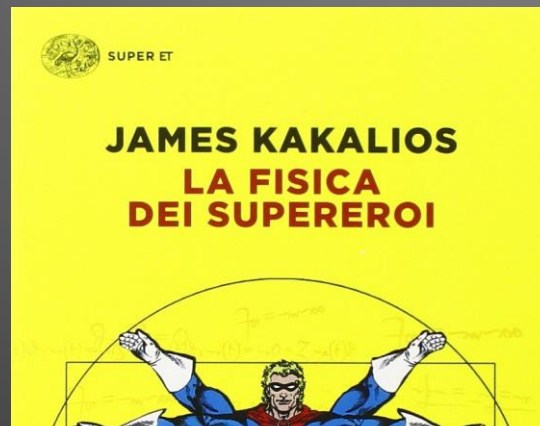
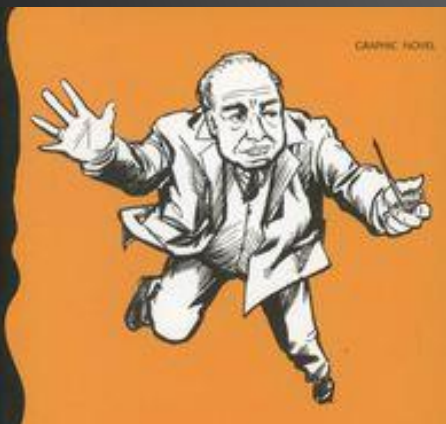
Questo è uno spazio dove gli studenti creativi possono partire da un'immagine in movimento per creare le proprie storie digitali da condividere con gli altri.

Ancora siti utili



Storytelling famosi

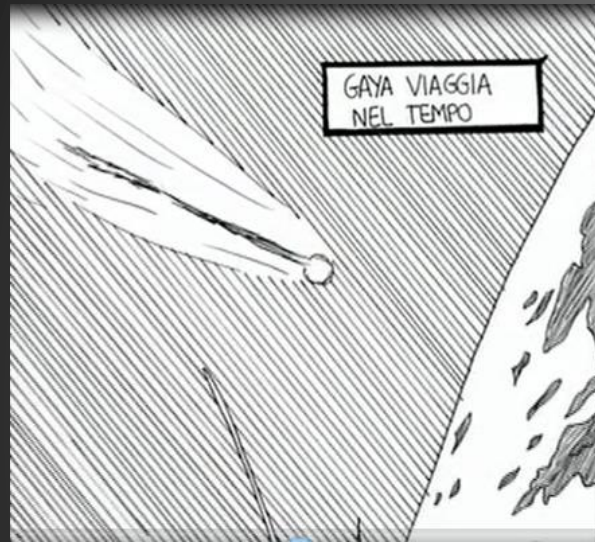
In ambito scientifico ci sono molti esempi in questa direzione, come libri sulla vita di Bohr e la fisica dei quanti o sulla storia recente dell'astronomia o, ancora, sulla fisica che si trova nel mondo dei supereroi. E non mancano progetti didattici veri e propri, come Selenia, una serie inglese (con tanto di schede didattiche) dedicata a un'aliena che riesce a cambiare le proprietà dei materiali. E, ancora, alcune lezioni di TedEd, come quella dedicata alle forze che agiscono su un astronauta o la serie sulla scienza dei supereroi.



Next morning Davy wakes up.

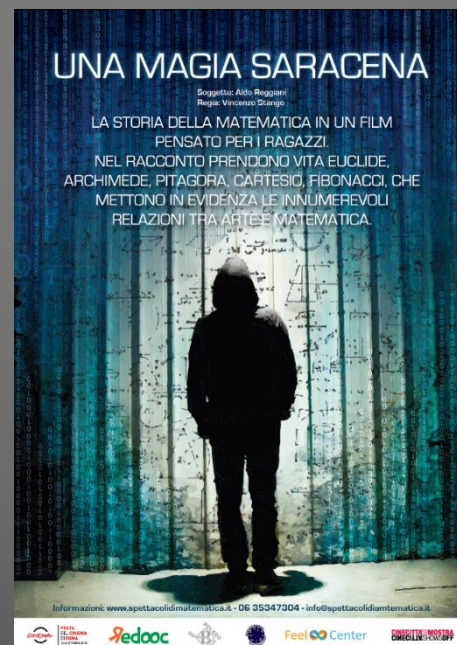
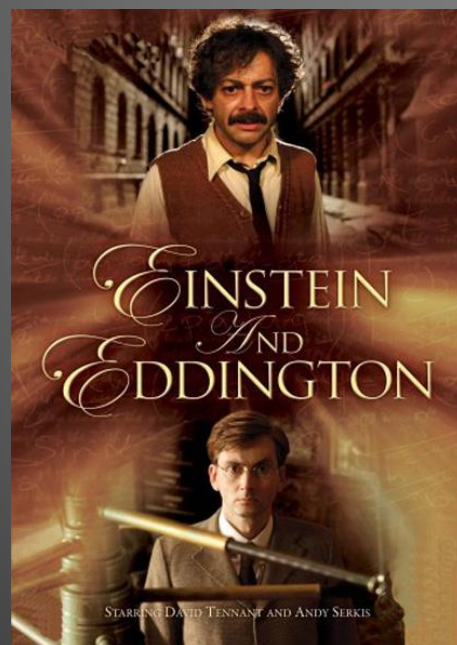


E adesso vi racconto una storia...

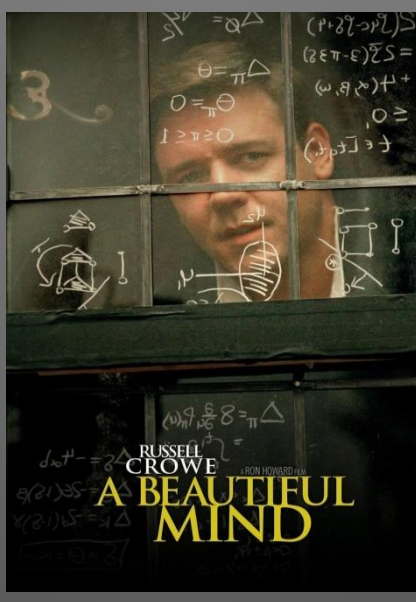
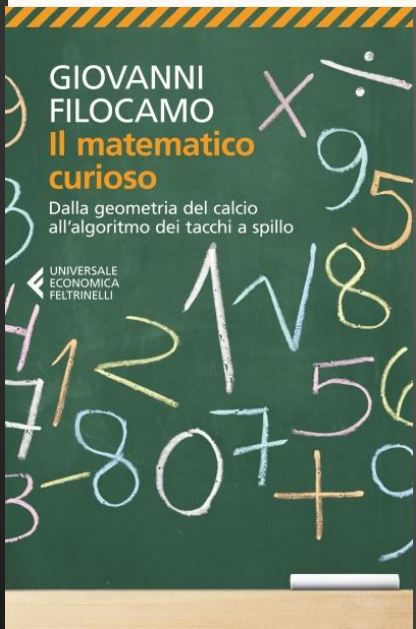
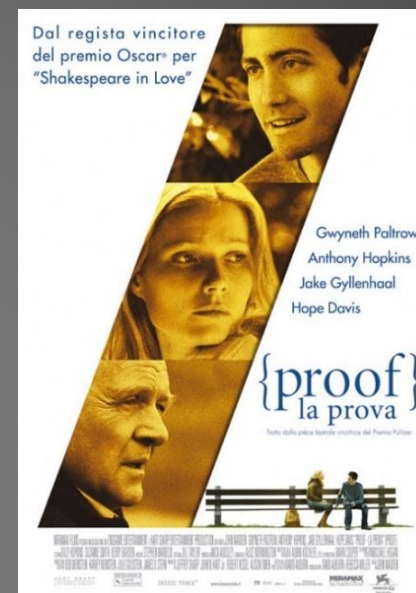
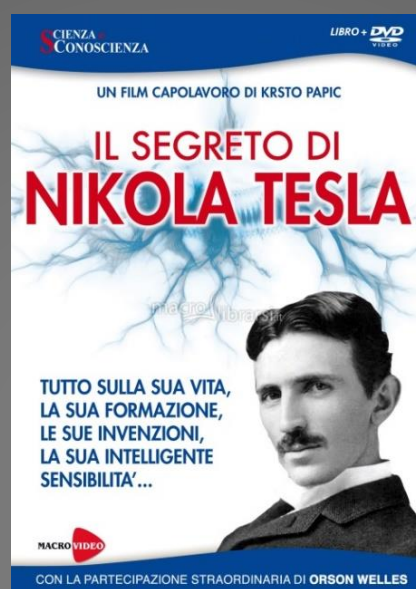
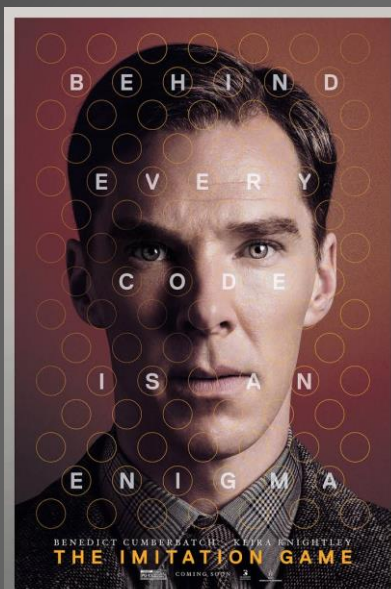
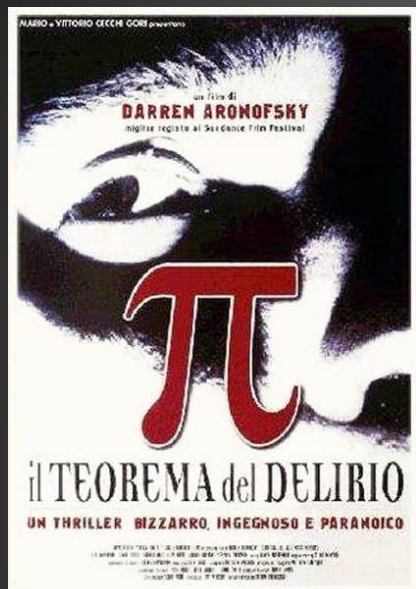


Il docente, per rendere motivanti le proposte didattiche e significativo l'apprendimento, può far consapevolmente leva sull'interesse per il mondo interiore e l'importanza della gruppaltà e promuovere attività metacognitive sulle emozioni sia a livello individuale che di gruppo

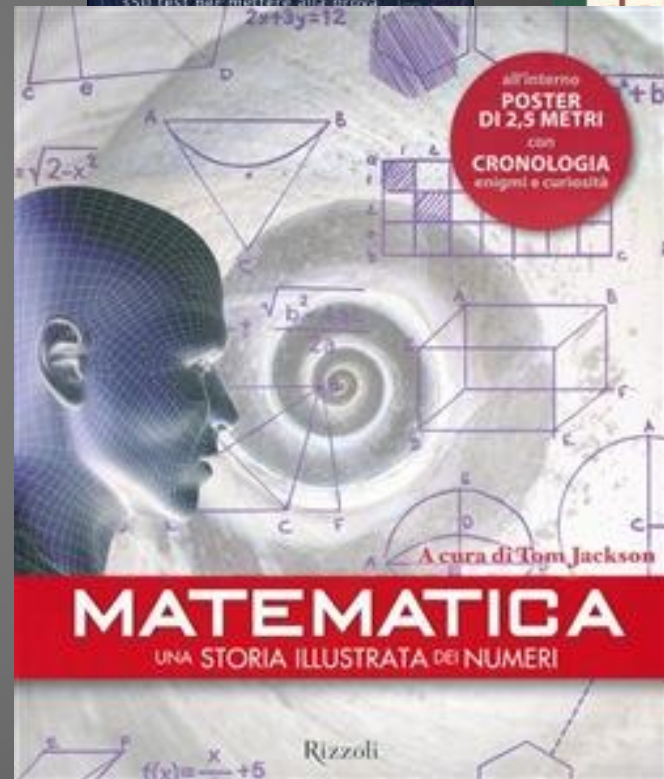
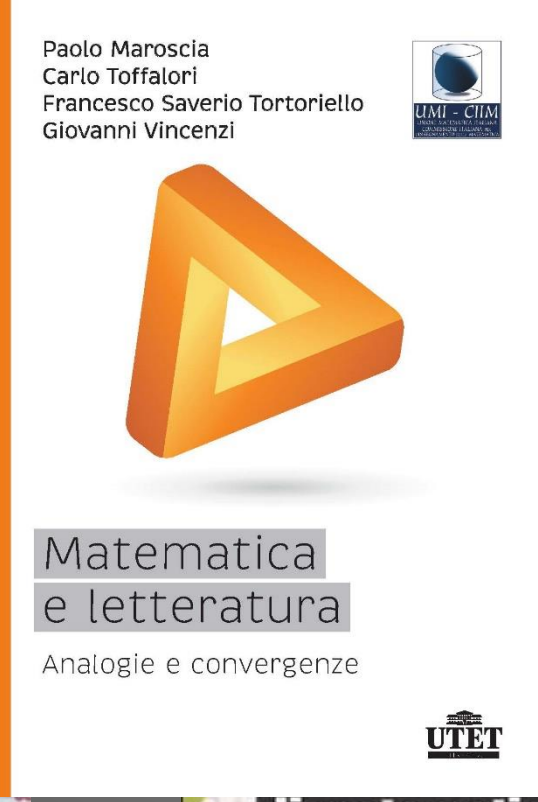
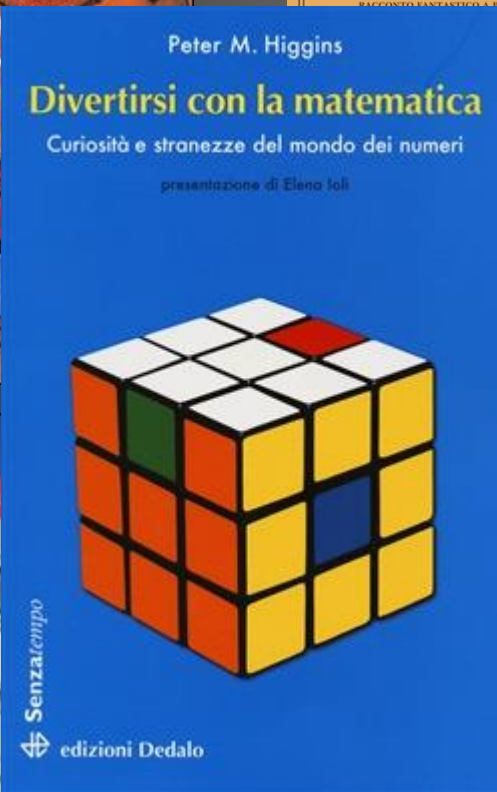
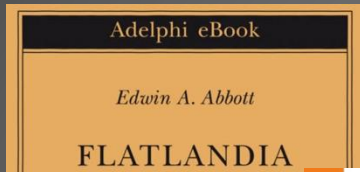
Si può pensare alla visione di un film o alla lettura di un libro divulgativo sul tema



Nel racconto cinematografico prendono vita personaggi famosi come Euclide, Archimede, Pitagora, Cartesio e Fibonacci, che, raccontando le loro scoperte, mettono in evidenza le innumerevoli relazioni tra arte e matematica. Tra Leonardo e i poliziotti nasce un rapporto di curiosità, mentre tra Leonardo e il Capo del potere nasce un rapporto di sfida.



Il film trova un importante complemento nelle applicazioni di adaptive learning per bambini sviluppate da Redooc, la prima palestra italiana di matematica on line: entrando in redooc.com gli insegnanti e gli allievi della scuola primaria troveranno la grafica e i contenuti del film, immagini, tutorial e, soprattutto, un aiuto concreto per lo studio della matematica.



Dopo il film o la lettura di un libro

Domande-stimolo

Elaborazione in
piccoli gruppi sui
momenti salienti

Questionario
metacognitivo

Discussione in classe

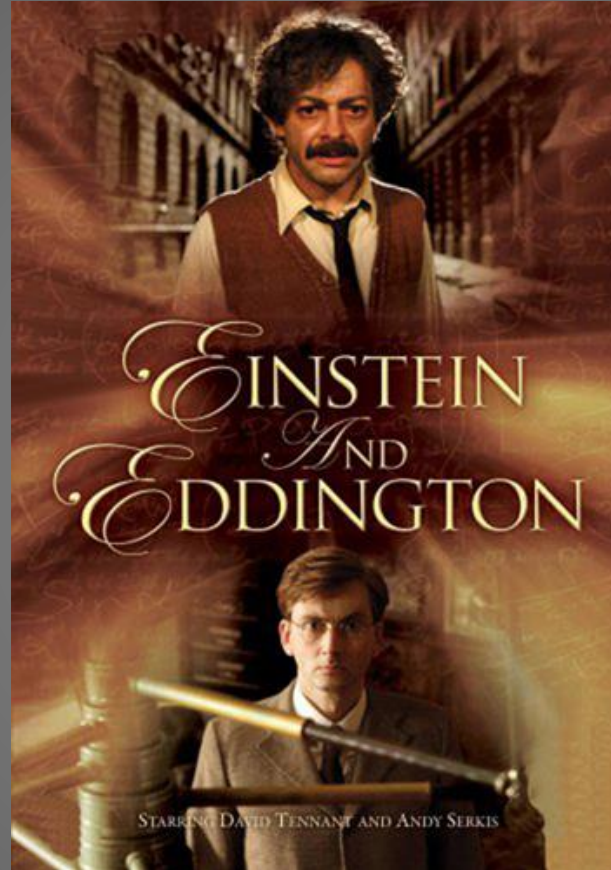
Il docente dovrà
essere abile a legare
gli stimoli emersi con
i contenuti disciplinari

Percorso interdisciplinare

Fisica
La Relatività Generale

Matematica

Scienze
L'eclissi solare



Storia
La Grande Guerra

Lingua straniera
Visione del film in lingua
originale

Italiano

Digital Storytelling: utilità e spunti

Esperienze che vanno dalla semplice creazione di presentazioni multimediali al montaggio di filmati registrati con dispositivi mobili, dove gli strumenti utilizzati sono quelli normalmente disponibili per la gestione di testi, immagini, suoni, filmati.

Altre possibilità sono offerte da vari strumenti del Web 2.0 per la realizzazione di un diario di bordo, la spiegazione collettiva di un fenomeno attraverso i commenti a un topic, la creazione di una biografia con una pagina wiki o Facebook

Twitter potrebbe rivelarsi un ambiente stimolante per proporre un dialogo in stile galileiano: si possono, per esempio, trasporre le battute di Simplicio, Salviati e Sagredo in uno scambio di tweet oppure inventarne di nuove per la spiegazione di un fenomeno osservato in laboratorio o nella vita quotidiana.

Digital Storytelling: quali competenze?

Le competenze promosse dal processo di produzione di un DST sono multiple (Brown, 2005) e riguardano le quattro caratteristiche fondamentali di questo artefatto culturale: narrazione, medialità, socialità, personalizzazione, ai quali si aggiungono le competenze nell'attività di ricerca, nel problem solving e nella valutazione.

Competenza nella narrazione	Competenza nella scrittura di una storia attraverso la scrittura di uno script e di uno storyboard
Competenza nella medialità	Competenza nell'interpretazione (uso) di oggetti multimediali (testi, immagini, immagini in movimento, suoni e musica). Competenze nella ricostruzione e reinterpretazione (produzione) di oggetti multimediali (selezione ed assemblaggio del materiale). Competenze nell'uso di hardware, software e strumenti tecnici (fotocamera, videocamera, programmi di montaggio, uso di internet)
Competenza nella socialità	Competenza nel team work (negoiazione di significati e produzione condivisa). Competenza nell'organizzazione delle fasi di un lavoro fino alla produzione finale. Competenza nella gestione del tempo. Competenza nella gestione dei ruoli. Competenza nella comunicazione e pubblicizzazione.
Competenza nella personalizzazione	Competenza metacognitiva nella riflessione e attribuzione di senso e significato al progetto. Aggancio con le conoscenze precedenti. Creazione personalizzata di un artefatto culturale.
Competenza nell'attività di ricerca	Competenza nella ricerca, selezione dei materiali e argomentazione della storia. Competenza e consapevolezza nelle questioni riguardanti copyright e proprietà intellettuale.
Competenza nel problem solving	Competenza nella ricerca delle soluzioni alla domanda motivante della storia. Competenza di risoluzione dei problemi nel processo di realizzazione del prodotto.
Competenza nella valutazione	Competenza nella valutazione del proprio lavoro e di quello degli altri. Competenza nella valutazione dell'efficacia comunicativa. Competenza nella valutazione delle fonti. Competenza nell'autovalutazione.

Digital Storytelling: step by step

Steps	Attività
Scopo, pubblico e problema motivante	Scegliere l'argomento della storia digitale (contenuto curriculare) Definire lo scopo della narrazione: che cosa vuole comunicare? Definire il pubblico della narrazione: a chi si rivolge? Individuare il problema motivante, la domanda chiave della storia Definire in anticipo la griglia di valutazione Creare una cartella sul computer dove raccogliere tutto il materiale attinente alla storia da raccontare
Ricerca, documentazione, archiviazione	Cercare la documentazione attinente alla storia Archiviare in ordine la documentazione reperita
Script, storyboard, punto di vista	Dopo la ricerca della documentazione ed in base all'idea della storia, scrivere la bozza del soggetto (lo script); Nella scrittura scegliere chiaramente il punto di vista che si vuole sostenere, la focalizzazione narrativa alla quale si decide di aderire. Sulla base dello script, scrivere la bozza della sceneggiatura (lo storyboard) Rileggere la sceneggiatura
Selezione	Selezionare il materiale audio archiviando sul computer quello maggiormente pertinente alla storia come è emersa dalla bozza di scrittura
Importazione, registrazione, finalizzazione del video	Importare le immagini; Ordinare in sequenza il materiale; Controllare la coerenza del materiale montato Importare la colonna sonora; Finalizzare il file video
Comunicazione e valutazione	Mostrare ai pari o al pubblico; Riflettere sul feedback che si riceve Valutare il prodotto realizzato sulla base della griglia di valutazione elaborata. Caricare il DST su Youtube