



Ufficio Scolastico Regionale  
per il Friuli Venezia Giulia

**Docenti in anno di formazione e prova 2022/2023**



Esempi di applicazioni pratiche  
delle metodologie didattiche  
innovative

**Digital Storytelling per la scuola  
dell'infanzia e primaria**

# Le metodologie didattiche innovative

Alcuni elementi generali da tenere presente per innovare i tradizionali processi di apprendimento/insegnamento:

- Focalizzarsi sull'alunno, lungo l'intero processo di apprendimento
- Tenere presenti una pluralità di quadri di riferimento con particolare attenzione a quelli di tipo costruttivista o socio/costruttivista
- Porre attenzione alla qualità delle relazioni, privilegiando relazioni intrinsecamente collaborative: tra docente e discenti, tra discenti, tra docenti, e tra questi e altri esperti
- Favorire la risoluzione di problemi in contesto
- Configurare in modo coerente gli ambienti dell'apprendimento
- Incentivare l'autonomia e l'autoregolazione dell'apprendimento
- Utilizzare strumenti tecnologici, anche se non in modo esclusivo



# Perché usare le metodologie didattiche innovative?

- Gli alunni sono posti al centro del processo di insegnamento-apprendimento e, suddivisi in gruppi, imparano a collaborare tra loro e ad impegnarsi in modo costante per raggiungere un obiettivo
- Promuovono la flessibilità mentale e la creatività
- Favoriscono il divertimento



# Lo Storytelling: l'arte di raccontare storie

*“L'espressione moderna dell'antico mestiere del cantastorie”*

Leslie Rule

*“La narrazione può essere intesa come processo di facilitazione del sapere, dà senso all'esperienza e al vissuto di ciascuno condividendolo con altri”*

Jerome Bruner



# Lo Storytelling

Consiste nel narrare una storia con obiettivi precisi:

- Comunicare
- Persuadere
- Documentare
- Meta-riflettere



# Lo Storytelling

Attraverso la narrazione l'individuo organizza e gestisce la conoscenza del mondo

Elabora, interpreta, comprende fatti ed azioni, dando ad essi una forma precisa

La sua forma amplificata nell'era digitale determina maggior coinvolgimento del lettore/ascoltatore: legge, ascolta, guarda, interagisce



# Digital Storytelling

Quando il racconto passa dalla modalità scritta/orale alla modalità digitale

La narrazione viene effettuata attraverso strumenti digitali in modo da ottenere una storia costituita da numerosi elementi di vario formato (video, audio, immagini, testi, mappe, etc.)

Il Digital Storytelling è un valore aggiunto imprescindibile per le strategie di marketing aziendali, ma è prezioso anche in ambito educativo per la sua capacità di incuriosire, coinvolgere, emozionare



# Il Digital Storytelling a scuola

Consente di veicolare i contenuti di varie discipline

Pone l'alunno al centro dell'azione didattica e ne migliora

- La motivazione
- L'apprendimento

ampliando

- Le sue conoscenze
- Le sue competenze, compresa la creatività





# Il Digital Storytelling in pochi passaggi

Da «8 Steps To Great Digital Storytelling» di S. Morra

1. L'idea: concentriamoci sull'idea e scegliamo i destinatari della narrazione, le finalità e gli obiettivi
2. Ricerca/esplora/impara: documentiamoci selezionando materiali (testi, immagini, video, audio) da varie fonti
3. Scrivere lo script: lavoriamo alla scrittura del testo
4. Preparare lo storyboard (script per immagini)
5. Creare o raccogliere immagini, audio e video
6. Mettere tutto insieme: il processo di composizione
7. Condividere: individuiamo il canale digitale più adatto
8. Riflessione, follow-up e feedback



# Perché il Digital Storytelling?

È un potente mezzo di alfabetizzazione mediale e di sviluppo di diverse tipologie di competenze:

1. Competenze linguistiche in integrazione con altri codici comunicativi
2. Competenze di cittadinanza: Media Education e Digital Literacy
3. Engagement (coinvolgimento attivo che tiene conto delle esperienze di formazione informali)

Incoraggia gli alunni a diventare creatori di contenuti piuttosto che semplici consumatori

Favorisce l'acquisizione attiva dei contenuti di qualsiasi disciplina in qualsiasi grado di scuola



# Alcune tipologie di prodotto realizzabili

Booklet/Flipbook	eBook	Fumetti
Infografiche	Slideshow	Mappe
Sketchbook	Scrapbook	Cartoon
Podcast	Podcast video	Video
Tutorial	Videotutorial	Machinima
Narrazioni aumentate	Narrazioni nei social	Trailer



# Due idee per il Digital Storytelling in classe

- Scuola dell'infanzia: **IO RICICLO**
- Scuola primaria: **UNA STORIA MARINA**



# Digital Storytelling per la scuola dell'infanzia

Titolo	<b>Io riciclo</b>
Tema	Cittadinanza Digitale Agenda europea 2030 - Sostenibilità ambientale
Destinatari	Classe singola, Più classi, Solo gruppo/i alunni
Descrizione	Si propone un percorso di apprendimento che partendo da un argomento dell'Agenda 2030 (modelli di consumo sostenibile) e basandosi sulla narrazione, possa integrare attività di tipo analogico con attività che fanno uso del digitale per sviluppare il senso di consapevolezza del bene comune e allo stesso tempo fornire gli strumenti utili per una alfabetizzazione ai linguaggi mediali.



<p style="text-align: center;"><b>1. Fase preparatoria</b></p>	<p style="text-align: center;">Tempi e spazi</p>	<p>Tempo: 45 minuti circa          Spazi: sezione/classe          Strumenti: albi illustrati, video</p>
	<p style="text-align: center;">Azioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definire tematica, obiettivo e format della narrazione</li> <li>• Definire traguardi di competenza e obiettivi specifici</li> <li>• Individuare la situazione problema/autentica</li> <li>• Reperire risorse e stimoli relativi all'obiettivo (online o tramite albi illustrati, breve video)</li> <li>• Preparare domande stimolo (riflettere sulla storia: Come comincia la storia? Quali sono i personaggi? Cosa è successo? Cosa accade ai personaggi? Come finisce la storia? Tu come la continueresti?)</li> <li>• Predisporre l'ambiente</li> <li>• Predisporre la checklist di osservazione (vd. box risorse)</li> <li>• Presentare agli alunni lo stimolo</li> <li>• Porre le domande-stimolo</li> <li>• Raccogliere le risposte</li> <li>• Dare la consegna per il lavoro successivo</li> </ul>



	<p>Tempi e spazi</p>	<p>Tempo: 4-6 ore          Spazi: set d'aula o sezione          Strumenti: LIM, tablet, schermo interattivo, acquerelli, pennarelli, materiali di riciclo, materiali di facile consumo, document cam</p>
<p><b>2. Fase centrale</b></p>	<p>Azioni</p>	<p><i>FASE ANALOGICA:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brainstorming</li> <li>• Creazione di gruppi</li> <li>• Assegnazione dei ruoli</li> <li>• Storyboard/sceneggiatura</li> </ul> <p><i>FASE DIGITALE:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentare ai bambini il tool digitale/i -se possibile- con cui realizzare l'artefatto culturale (Canva, Book Creator, Google Presentazioni, Stop Motion, Video, etc.) ed eventualmente multimediale (podcast, audio, etc.)</li> <li>• Predisporre materiali e reticoli per Bee Bot e strumenti robotica (se previsti e a disposizione )</li> <li>• Registrare audio, se previsto (Vocaroo-Audio Recorder)</li> <li>• Registra video, se previsto (Software di editing video)</li> <li>• Assemblare il prodotto finale</li> </ul>



<b>3. Fase finale</b>	Tempi e spazi	<p>Tempo: 1 ora</p> <p>Spazi: set d'aula o sezione</p> <p>Strumenti: LIM, tablet, schermo interattivo</p>
	Azioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentare il prodotto finale agli alunni.</li> <li>• Ascoltare alcune riflessioni da parte degli alunni e appunta su una mappa quelle più significative</li> <li>• Esprimere le proprie considerazioni circa le attività</li> </ul>





Risorse generali	<ul style="list-style-type: none"><li>• Global Goals Kids Show Italia - Puntata #SDG12</li><li>• ONU Italia La nuova Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile - Sito ufficiale ONU per Agenda 2030</li></ul>
Risorse	<p>Pivot Animator - Strumento per creare animazioni semplici ma efficaci: il divertimento è assicurato!</p> <p><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=org.scratchjr.android">https://play.google.com/store/apps/details?id=org.scratchjr.android</a></p> <p>Linguaggio di programmazione a blocchi semplice ed efficace per creare storie interattive e permettere ai bambini di imparare divertendosi</p> <p><a href="https://bookcreator.com">https://bookcreator.com</a></p> <p>Tool per creare storie interattive e vivere l'entusiasmo dell'avventura di realizzare un libro animato</p> <p><a href="https://www.storyjumper.com">https://www.storyjumper.com</a></p> <p>Strumento simile al precedente per la creazione di libri animati e diventare un vero e proprio autore multimediale</p>



Albi illustrati per iniziare

1. Ada e i rifiuti. Ediz. illustrata Comazzetto Adonella; Turchi Marianna; Morelli Marissa
2. 10 Cose che Posso Fare per Aiutare il Mio Pianeta — Melanie Walsh
3. L'uomo mangia carta. Ediz. illustrata di Simone Baracetti (Autore) S. Codutti (Illustratore) Artebambini, 2012
4. Un pianeta che cambia-Jimi Lee Minedition
5. Il cielo è di tutti. Ediz. illustrata di Gianni Rodari (Autore) Nicoletta Costa (Autore) Emme Edizioni
6. Il giardiniere dei sogni di Claudio Gobbetti (Autore), Diana Nikolova (Autore)
7. Il giardino curioso di Peter Brown (Autore) Anselmo Roveda - EDT-Giralangolo, 2018
8. Una foresta. Ediz. a colori di Marc Martin (Autore) Clara Martone Salani, 2017
9. Meno carta Mangiacarta! di Simone Baracetti (Autore), S. Codutti (Illustratore)
10. L'albero e la bambina di Arianna Papini (Autore)
11. La foresta di latta di Helen Ward (Autore), Wayne Anderson (Autore)



<p>Video-stimolo per iniziare</p>	<p><a href="https://youtube.com/playlist?list=PL4ocKObX7FnucjOaAi8oiISMD9OoHk0fD">https://youtube.com/playlist?list=PL4ocKObX7FnucjOaAi8oiISMD9OoHk0fD</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MEFzfgRzjnw">https://www.youtube.com/watch?v=MEFzfgRzjnw</a>          Global Goals Kids Show - #SDG12  <a href="https://youtu.be/9_sD-JqsJys">https://youtu.be/9_sD-JqsJys</a></p>
<p>Check-list di osservazione</p>	<p>In forma di tabella, con i seguenti descrittori:</p> <p><b>COMPRESIONE DELLO STIMOLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presta attenzione allo stimolo</li> <li>• Fa domande pertinenti</li> <li>• Rispetta i turni di parola</li> </ul> <p><b>APPROCCIO AL COMPITO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende la consegna</li> <li>• È interessato al compito</li> </ul> <p><b>CAPACITÀ DI RICERCARE, SELEZIONARE E CONTESTUALIZZARE LE INFORMAZIONI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cerca le informazioni per svolgere il compito</li> <li>• Seleziona le informazioni utili al compito</li> <li>• Contestualizza le informazioni scelte</li> </ul>



# Digital Storytelling per la scuola primaria

Titolo	<b>Una storia marina</b>
Tema	Cittadinanza Digitale Agenda europea 2030 - Sostenibilità ambientale
Destinatari	Classe singola, Più classi, Solo gruppo/i alunni
Descrizione	Si propone un percorso di apprendimento che partendo da un argomento dell'Agenda 2030 (modelli di consumo sostenibile) e basandosi sulla narrazione, possa integrare attività di tipo analogico con attività che fanno uso del digitale per sviluppare il senso di consapevolezza del bene comune e allo stesso tempo fornire gli strumenti utili per una alfabetizzazione ai linguaggi mediali



<b>1. Fase preparatoria</b>	Tempi e spazi	Tempo: 2 ore Spazi: aula, laboratorio
	Azioni	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mostra un breve Cortometraggio</li> <li>2. Legge un albo illustrato</li> <li>3. Anima un Brainstorming -circle time (Popplet, Jamboard...)</li> <li>4. Propone un Quiz (Kahoot-Quizziz...)</li> <li>5. Introduce l'argomento dell'Agenda 2030 (Savethechildren) e obiettivo specifico Goal 14</li> <li>6. Spiega l'attività da svolgere (costruire la storia attraverso il lancio del dado)</li> <li>7. Fornisce indicazioni su come costruire materialmente il dado: gli stimoli visivi per la creazione delle immagini che costituiranno le facce del dado</li> <li>8. Illustra le funzioni delle app che saranno usate per lo storytelling</li> </ol>



<b>2. Fase centrale</b>	Tempi e spazi	Tempo: 3,4 ore Spazi: set d'aula o sezione
	Azioni	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dividere in gruppi 4/6 alunni</li> <li>2. Mostrare il modello di dado</li> <li>3. Fornire il modello per lo Storyboard e spiega come elaborare la narrazione</li> <li>4. Monitorare l'attività in itinere</li> <li>5. Supportare la realizzazione del prodotto digitale</li> <li>6. Guardare i prodotti degli studenti e fornisce un feedback</li> </ol>
<b>3. Fase finale</b>	Tempi e spazi	Tempo: 1 ora Spazi: set d'aula o sezione Strumenti: LIM, tablet, schermo interattivo
	Azioni	<p><i>IL DOCENTE</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stimola la riflessione metacognitiva</li> <li>• Valuta gli obiettivi raggiunti</li> </ul> <p><i>L'ALUNNO</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riflette sul lavoro svolto e sulle abilità utilizzate: collaborazione, organizzazione, uso della creatività, resilienza, competenza digitale e sulle difficoltà incontrate</li> <li>• Autovaluta le competenze sviluppate</li> </ul>



## Risorse

Fumetto: StoryboardThat - Book creator - Pixton

Cartoni animati: Toontastic - Draw & Tell

Audio: Spreaker - VoiceThread - Memo Vocali - Audacity

Immagini free:

- [www.photosforclass.com](http://www.photosforclass.com)

- [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com)

<https://search.creativecommons.org>

<https://storyset.com/education/bro>

<https://unsplash.com>



# Auspicando il passaggio ad un insegnamento ponte (Mario Comoglio 2004)

**Insegnamento muro:** prevale una logica di separazione tra Scuola e realtà e si fonda su una sequenza lineare insegnante-conoscenza-alunno

**Insegnamento ponte:** attraverso una relazione dialettica che si manifesta con connessioni continue tra scuola e realtà, prevale una logica d'integrazione e si fonda su una sequenza circolare: alunno-conoscenza-insegnante





# Grazie per l'attenzione!

[martina.marangon@posta.istruzione.it](mailto:martina.marangon@posta.istruzione.it)

