



DIGITAL STORYTELLING COME AUTORAPPRESENTAZIONE E AZIONE CIVICO/SOCIALE

UNIVERSITÀ DI FIRENZE

DATI DEL PARTNER

Nome leader	Maria Ranieri
Nome collaboratore	Isabella Bruni
Paese	Italia
Istituzione	Università di Firenze – Dipartimento di Scienze della Formazione e Psicologia
Target	Insegnanti in formazione iniziale

Commenti sul contesto di sperimentazione

La formazione è stata inserita come parte del corso di laurea in Scienze della Formazione Primaria, nell'insegnamento di Tecnologie dell'Istruzione e dell'Apprendimento tenuto dalla prof.sa Ranieri.

L'insegnamento consta di una parte di teoria sul rapporto tra educazione e tecnologie e di una parte di taglio pratico, il Laboratorio di tecnologie dell'istruzione e dell'apprendimento, focalizzato sulla promozione di competenze multimediali. Già da due anni, l'insegnamento prevede in via sperimentale l'utilizzo di approcci in modalità blended, quali ad esempio l'utilizzo di Moodle da parte degli studenti.

DESCRIZIONE DEL CORSO

Titolo	Digital Storytelling come autorappresentazione e azione civico/sociale
Abstract	<p>Il training scenario ha come finalità quella di capacitare i corsisti a gestire il processo complessivo di Digital Storytelling (DS) in contesti educativi.</p> <p>Il DS è inteso come un mezzo potenzialmente efficace di auto-rappresentazione, espressione personale nonché azione di natura civico/sociale. Infatti, il training scenario promuove la creatività, la narrazione (multi)mediale e le competenze di cittadinanza.</p> <p>Il focus sulle competenze narrative e medialità è in linea con le Indicazioni Nazionali per il Curriculum, in particolare in riferimento all'area “Media e Linguaggi”, mentre l'enfasi sull'auto-rappresentazione e la costruzione identitaria è collegata all'insegnamento di Cittadinanza e Educazione.</p>
Razionale	<p>La comprensione critica e la familiarità pratica con la produzione multimediale sono competenze che non possono essere date per scontate tra gli insegnanti italiani, tuttavia il loro ruolo è centrale per una corretta gestione del processo di DS in classe, così come per attività di produzione multimediale in genere. Oltre a ciò, l'apprendimento delle dinamiche di produzione multimediale implica necessariamente una familiarità pratica con gli strumenti e i linguaggi.</p> <p>A partire da queste considerazioni, il training scenario è costruito con un approccio di tipo ‘learning by doing’ con cui i corsisti vengono coinvolti da prima in esercizi individuali di produzione e poi nel lavoro di gruppo, finalizzato alla produzione collaborativa di un DS con tema civico/sociale. Il corso combina questa pedagogia attiva con approfondimenti di taglio informativo sul DS, l'alfabetizzazione visuale e la creazione di storie.</p>



Parole chiave Narrazione, Digital Storytelling, attivismo, produzione mediale, creatività, apprendimento collaborativo, lavoro di gruppo.

PARTICIPANTI

Tipologia di formazione Formazione iniziale

Livello di insegnamento Scuola primaria, studenti di età compresa tra i 6 e i 10 anni.

Numero ideale di partecipanti Tra i 100 e i 200.

FINALITÀ

-
- Competenze di Media Education**
- A.01 Sviluppare cittadinanza responsabile
 - A 2111 Attivazione di competenze metodologiche e didattiche per la progettazione, gestione e valutazione di attività educative
 - A 2114 Conduzione di progetti di produzione mediale in classe
-

**Competenze di Media Education
(continua)**



Competenze di Media Literacy

- B 01 Sviluppare cittadinanza responsabile
- B 201 Progettare e produrre messaggio mediali in maniera creativa (contenuti, forma, pianificazione, budget, diffusione)
- B 21201 Sviluppare competenze espressive attraverso la produzione di contenuti multimediali

Competenze di Media Literacy (continua)

- B 2212 Gestire processi tecnici quali produzione, editing, pubblicazione ecc
- B 21221 Sviluppare competenze di espressione visuale (inquadrature, composizione dell'immagine)
- B 21301 Comunicare idee attraverso una varietà di codici espressivi (fotografia, cinema, linguaggi multimediali, internet, teatro)

Altri obiettivi

ORGANIZZAZIONE

Durata

Numero totale di ore del corso = 25h

Piano di svolgimento

Timeline complessiva

Il corso è organizzato in 4 moduli tematici, a cui i corsisti hanno accesso secondo una tabella di tempi predefinita.

Unità 0 – una settimana, 2h in presenza docente-corsisti e lavoro individuale online

Unità 1 – dieci giorni, lavoro individuale online

Unità 2 - dieci giorni, lavoro individuale online

Unità 3 - dieci giorni, lavoro individuale online

Unità 4 – un mese, lavoro di gruppo:

1h 30min in presenza per dare il via al lavoro di gruppo

lavoro di gruppo, online e in presenza

3h in presenza per la presentazione dei prodotti

Strumentazione

Piattaforma e-learning Moodle con attività lezione, forum, quiz e compiti, e risorsa file, pagina e libro.

PIANO DEI CONTENUTI

Descrizione

Il corso si focalizza sul DS come potenziale strategia educativa di promozione di narrazioni personali e di taglio civico/sociale. Il corso comincia con un'introduzione al DS e continua con una serie di esercizi di



produzione (individuali e di gruppo) quali la scrittura del copione, la raccolta o creazione di contenuti multimediali, la pubblicazione online).

Le attività pratiche sono corredate da linee guida, consigli, rubriche per l'autovalutazione, feedback da parte del formatore che ne facilitano l'esecuzione e la valutazione.

Prerequisiti

Struttura

Unità 0 – e-MEL Project (2h 15 min)

Sequenza 1 – Introduzione al corso (1h in presenza)

Sequenza 2 – Pre-test e questionario in ingresso (1h 15 min)

Unità 1 - Introduzione al Digital Storytelling (1h 30min)

Attività 1 – Digital Storytelling, Media Literacy e Educazione alla Cittadinanza (40 min online)

Attività 2 – Digital storytelling a scuola (30 min online)

Attività 3 – Test di autovalutazione (20 min online)

Unità 2 - Visual literacy (4h)

Sequenza 1 – La grammatica delle immagini fisse e in movimento (2h online)

Sequenza 2 – Esercizi di analisi e autovalutazione (2h online)

Unità 3 – Scrivere storie (3h)

Sequenza 1 – Tipologie di storie, lo story core e lo story mapping (40 min online, 1h lavoro individuale)

Sequenza 2 – Scrittura del copione e creazione dello story table (20 min online, 1h lavoro individuale)

Unità 4 - Creazione di un Digital Storytelling (13h)

Sequenza 1 – Inizio del lavoro di gruppo (1h 30min in presenza)

Sequenza 2 – Dal copione allo storytable (2 h 30 min online/offline group work)

Sequenza 3 – Produzione del Digital Storytelling (7h offline group work)

Sequenza 4 – Presentazione e valutazione dei prodotti 2 h (in presenza)

Unità 0 – e-MEL Project (1h 15 min)

Sequenza 1 – Post-test (1h online)

Sequenza 2 – Questionario di gradimento (15 min)

UNITÀ N° 0 - EMEL PROJECT	
Argomento	Questa unità presenta il progetto eMEL e le specificità del corso: contesto, attori coinvolti, obiettivi e approcci.
Valutazione dell'unità	

SEQUENZA N°1	INTRODUZIONE AL CORSO	
Obiettivi specifici	Informare i corsisti sul contesto del percorso formativo e sondare le loro aspettative.	
Tempi e modalità	Durata: 1h Modalità: in presenza	
Metodologie pedagogiche	Presentazione Discussione	
Contenuti	Attività n°1 – Presentazione del progetto eMEL project e del corso. Attraverso una presentazione power point, il docente fornisce informazioni di contesto ai partecipanti. Poi, il docente mostra la piattaforma online, spiega le modalità di iscrizione e illustra il piano delle attività.	1h in presenza
	Attività n°2 – Presentazione Power point sul corso, pubblicata come pdf in piattaforma	online



Risorse	Depliant del progetto, presentazione power point
Supporto tecnico	Sito web del progetto eMEL, piattaforma e-Lab

SEQUENZA N°2	PRE-TEST E QUESTIONARIO IN INGRESSO	
Obiettivi specifici	Valutare le competenze di media literacy degli studenti e sondare le loro aspettative rispetto al corso	
Tempi e modalità	Durata: 1h 15 min Modalità: online	
Metodologie pedagogiche	Valutazione autentica, valutazione delle aspettative	
Contenuti	Attività n°1 – Pre-test I corsisti devono svolgere il test, composto da una prova di analisi e una di produzione mediale	1 h online X attività online compito Moodle
	Attività n°2 – Questionario in ingresso I corsisti devono completare il questionario iniziale su aspettative e precedenti esperienze online	15 min online X attività online Modulo online
Risorse	Due video da confrontare per l'attività di analisi del pre-test	
Supporto tecnico	piattaforma e-Lab, servizio di questionari online	

UNITÀ N° 1 / INTRODUZIONE AL DIGITAL STORYTELLING (1H 30MIN)	
Argomento	L'unità introduce il Digital Storytelling (DS) con un focus sulle sue origini, definizioni, caratteristiche e fornendo degli esempi. In particolare, l'unità approfondisce le connessioni tra il DS, la Media Literacy e l'Educazione alla Cittadinanza. Inoltre, fornisce consigli e approfondimenti su come sviluppare un progetto di DS a scuola.
Valutazione dell'unità	Test di autovalutazione

SEQUENZA N°1	INTRODUZIONE AL DIGITAL STORYTELLING (1H 30MIN)	
Obiettivi specifici	Introdurre il DS come metodologia per la Media Literacy e l'Educazione alla Cittadinanza. Riflettere sui possibili usi del DS a scuola.	
Tempi e modalità	Durata: 1h Modalità: in presenza	
Metodologie pedagogiche	Presentazione, Auto-valutazione	
Contenuti	Attività n°1 – Webinar “Digital Storytelling, Media Literacy e Educazione alla Cittadinanza”	40 min online attività online
	Attività n°2 – Webinar “Digital storytelling a scuola”	30 min online



		attività online
	Attività n°3 – Test di auto-valutazione	20 min online attività online
Risorse	Webinar “Digital Storytelling, Media Literacy e Educazione alla Cittadinanza”, Webinar “Digital storytelling a scuola”	
Supporto tecnico	piattaforma e-Lab, Moodle attività quiz	

UNITÀ N° 2 / VISUAL LITERACY (4H ONLINE)	
Argomento	L'unità fornisce le conoscenze di base dell'alfabetizzazione visuale, spiegando come le immagini fisse e in movimento possono essere utilizzate per produrre significati. Nel dettaglio, gli argomenti trattati sono: angoli di ripresa, inquadrature, piani e sequenze, montaggio, sonoro. L'attività propone inoltre ai corsisti degli esercizi di analisi mediale.
Valutazione dell'unità	Auto-valutazione con esempi svolti

SEQUENZA N°1	LA GRAMMATICA DELLE IMMAGINI FISSE E IN MOVIMENTO (2H ONLINE)	
Obiettivi specifici	Fornire conoscenze di base di visual literacy, anche attraverso esercizi svolti su come analizzare e decostruire immagini e video.	
Tempi e modalità	Durata: 2h Modalità: online	
Metodologie pedagogiche	Presentazione, auto-valutazione	
Contenuti	Attività n°1 – Risorsa libro di Moodle sulla grammatica delle immagini fisse e in movimento. Vengono fornite mozioni teoriche, illustrate con esempi di immagini e spezzoni di film.	2h online, lavoro individuale attività online
Risorse	Elementi di teoria di visula literacy, immagini e film di esempio	

Supporto tecnico	piattaforma e-Lab, Moodle risorsa libro
------------------	---

SEQUENZA N°2	ESERCIZI DI ANALISI (2H ONLINE)	
Obiettivi specifici	Migliorare le competenze di analisi dei corsisti	
Tempi e modalità	Durata: 2h Modalità: online	
Metodologie pedagogiche	Presentazione, auto-valutazione	
Contenuti	<p>Attività n°1 – Esercizio di analisi su immagini fisse.</p> <p>I corsisti possono scegliere tra una immagine pubblicitaria e una foto di giornale e devono farne l'analisi, rispondendo alle seguenti domande: 1) Cosa colpisce la tua attenzione? Quale è il messaggio dell'immagine? 2) Come è stata costruita l'immagine? 3) Chi ha creato l'immagine e con quale finalità (per informare, persuadere, intrattenere)?</p> <p>Una volta consegnato il compito, i corsisti ricevono un esempio di esercizio svolto, che possono confrontare con il loro lavoro.</p>	1h online, lavoro individuale attività online
	<p>Attività n°2 – Esercizio di analisi di un video</p> <p>I corsisti possono scegliere tra una pubblicità e un Digital Storytelling a devono analizzarlo rispondendo alle seguenti domande: 1) Cosa colpisce la tua attenzione? Quale è il messaggio del video? 2) Come è stato</p>	1h online, lavoro individuale attività online



	<p>utilizzato il linguaggio audiovisivo? 3) Chi ha creato il video e con quale finalità (per informare, persuadere, intrattenere)?</p> <p>Una volta consegnato il compito, i corsisti ricevono un esempio di esercizio svolto, che possono confrontare con il loro lavoro.</p>	
Risorse	eMEL project flyer, presentazione power point	
Supporto tecnico	piattaforma e-Lab, Moodle attività quiz	

UNITÀ N° 3 / STORY WRITING (3H)

Argomento	L'unità è dedicata alla ideazione della storia, elemento che costituisce il primo passo per la creazione di un DS. Vengono presentati alcuni strumenti per la scrittura della storia e tecniche per verificarne l'efficacia narrativa e la trasposizione in linguaggio multimediale (story core e story mapping, story table). Viene inoltre sottolineato il potere della voce umana come elemento del DS, fornendo consigli su come leggere e registrare la propria storia.
Valutazione dell'unità	Test e rubriche di auto-valutazione

SEQUENZA N°1	TIPOLOGIE DI STORIE, STORY CORE E STORY MAPPING (40 MIN ONLINE, 1H LAVORO INDIVIDUALE)	
Obiettivi specifici	Fornire ai corsisti le competenze necessarie a creare una storia efficace	
Tempi e modalità	Durata: 1h 40 min Modalità: online	
Metodologie pedagogiche	Presentazione, auto-valutazione	
Contenuti	Attività n°1 – Webinar “L'arte di raccontare storie” Il webinar presenta il tema della narrazione e fornisce approfondimento su possibili strumenti per creare storie efficaci, come lo story mapping	40 min online attività online
	Attività n°2 – Esercizio “Dall'idea alla mappa”	40 min online, lavoro individuale attività online

	I corsisti devono ideare una storia e disegnarne la mappa, per verificare che siano presenti tutti gli elementi significativi dello story core	
	Attività n°3 – Auto-valutazione Un esempio svolto e una rubric vengono forniti ai corsisti per auto-valutare il loro livello di performance	20 min online, lavoro individuale attività online
Risorse	Presentazione Power point, rubric ed esempio di story map	
Supporto tecnico	piattaforma e-Lab, attività compito di Moodle	

SEQUENZA N°2	SCRITTURA DEL COPIONE E STORY TABLE (20 MIN ONLINE, 1H LAVORO INDIVIDUALE)	
Obiettivi specifici	Spiegare come scrivere un buon copione e come utilizzare lo story-table per pianificare l'utilizzo di contenuti multimediale	
Tempi e modalità	Durata: 1h 20 min Modalità: online	
Metodologie pedagogiche	Presentazione, auto-valutazione	
Contenuti	Attività n°1 – Webinar “Il copione e lo story table” Il webinar spiega cosa si intende per copione e fornisce suggerimenti su come scriverlo. Viene presentato lo story-table come strumento per progettare la trasposizione multimediale della storia	20 min online attività online



	<p>Attività n°2 – Esercizio “Scrivi e ri-scrivi la tua storia”</p> <p>L'esercizio chiede ai corsisti di scrivere la propria storia e registrarla con la propria voce per verificarne l'efficacia (tensione narrativa, andamento della storia, ritmo della voce)</p>	<p>40 min online, lavoro individuale</p> <p>attività online</p>
	<p>Attività n°3 – Auto-valutazione</p> <p>Un esempio svolto e una rubric vengono forniti ai corsisti per auto-valutare il loro livello di performance</p>	<p>20 min online, lavoro individuale</p> <p>attività online</p>
Risorse	Presentazione Power point, rubric ed esempio di copione	
Supporto tecnico	piattaforma e-Lab, attività compito di Moodle	

UNITÀ N° 47 CREARE IL DIGITAL STORYTELLING (13H)	
Argomento	L'unità consiste nel processo di produzione del Digital Storytelling in gruppo.
Valutazione dell'unità	Rubric di auto-valutazione del DS Valutazione dei prodotti da parte del docente

SEQUENZA N°1	INIZIO DEL LAVORO DI GRUPPO (1H 30MIN IN PRESENZA)	
Obiettivi specifici	Incontro in presenza di avvio del lavoro di gruppo, brainstorming sull'argomento da trattare nel DS	
Tempi e modalità	Durata: 1h 30 min Modalità: in presenza	
Metodologie pedagogiche	Brainstorming, Discussione	
Contenuti	Attività n°1 – Brainstorming di idee sull'argomento del DS. Ogni gruppo si ritrova in presenza, discute del tema da affrontare nel proprio DS, lo presenta al docente e riceve un feedback	1h 30 min in presenza
Risorse		
Supporto tecnico		

SEQUENZA N°2	FROM SCRIPTING TO STORYTABLE (2 H 30 MIN ONLINE/OFFLINE GROUP WORK)	
Obiettivi specifici	To design the multimedia materials to use for editing the DST	
Tempi e modalità	Durata: 2h 30 min Modalità: in presenza/online	
Metodologie pedagogiche	Discussione, lavoro collaborativo	
Contenuti	Attività n°1 – Scrittura del copione I gruppi definiscono il proprio progetto di DS e scrivono collaborativamente il copione utilizzando il forum e il wiki messi a disposizione in piattaforma	1h min in presenza/online
	Attività n°2 – Story table I gruppi creano lo story-table della storia, selezionando le immagini da utilizzare	1h min in presenza/online
	Attività n°3 – Auto-valutazione dello storytable I gruppi valutano il proprio storytable usando la rubric fornita	30 min in presenza/online
Risorse		
Supporto tecnico	piattaforma e-Lab, forum e wiki di gruppo	

SEQUENZA N°3	PRODUZIONE DEL DIGITAL STORYTELLING (7H OFFLINE GROUP WORK)	
Obiettivi specifici	Produrre un Digital Storytelling	
Tempi e modalità	Durata: 7h Modalità: in presenza/online	
Metodologie pedagogiche	Discussione, lavoro collaborativo	
Contenuti	Attività n°1 – Produzione DS I corsisti raccolgono o producono i materiali multimediali necessari, effettuano il montaggio e l'editing del DS e lo pubblicano su Youtube	6h 30 min in presenza/online
	Attività n°2 – Auto-valutazione DS I gruppi svolgono la valutazione del DS usando la rubric fornita	30 min in presenza/online
Risorse	Rubric per l'auto-valutazione, File “Risorse ed esempi di DS”, Linee guida “Strumenti per produrre un DS”	
Supporto tecnico	piattaforma e-Lab, forum e wiki di gruppo	

SEQUENZA N°4	PRESENTAZIONE E VALUTAZIONE DEI DIGITAL STORYTELLING 2 H (IN PRESENZA)	
Obiettivi specifici	Incontro in presenza di presentazione e valutazione dei prodotti finiti	
Tempi e modalità	Durata: 2h	



	Modalità: in presenza	
*Metodologie pedagogiche	Presentazione, Discussione	
Contenuti	Attività n°1 – Presentazione dei prodotti Ogni gruppo presenta il proprio lavoro, commentando il processo di realizzazione	2h in presenza
Risorse	-	
Supporto tecnico	-	

UNITÀ N° 0 - EMEL PROJECT	
Argomento	L'unità è finalizzata alla rilevazione della soddisfazione dei corsisti e del loro livello di competenze di media literacy in uscita
Valutazione dell'unità	

SEQUENZA N°1	POST-TEST E QUESTIONARIO IN USCITA	
Obiettivi specifici	Valutare il livello di competenza di media literacy e media education, rilevare la soddisfazione	
Tempi e modalità	Durata: 1h 15 min Modalità: online	
Metodologie pedagogiche	Valutazione autentica, valutazione delle aspettative	
Contenuti	Attività n°1 – Post-test Il test è composto da una prova di analisi e una di produzione.	1 h online X attività online compito Moodle
	Attività n°2 – Questionario in uscita Questionario di gradimento	15 min online X attività online online-survey module



Risorse	Due video da comparare per l'attività di analisi
Supporto tecnico	piattaforma e-Lab, servizio di questionario online

RISORSE & OUTPUTS

Risorse Interne

Webinars

- Webinar ‘Il Digital Storytelling tra Media Literacy e Educazione alla Cittadinanza’
- Webinar “Digital storytelling a scuola”,
- Webinar “L'arte della narrazione”
- Webinar “Il copione e lo story table”

Rubrics

- Rubric per il copione
- Rubric per lo story-table
- Rubric sul DS

Sheets

- Linee guida su “Risorse ed esempi di DS”
- Linee guida “Strumenti per creare DS”

Risorse esterne

Bibliografia

- Couldry, N. (2008) Mediatization or Mediation? Alternative Understandings of the Emergent Space of Digital Storytelling, *New Media & Society* 10(3): 373-392. Online: <http://www.sagepub.com/cornelissen3e/Online%20reading%20pdfs/Couldry.pdf>
- Frazel, M. (2010). Digital storytelling. Guide for educators. Washington, DC: ISTE.
- Gregori-Signes, C. (2014) Digital Storytelling and Multimodal Literacy in Education, *Portalinguarum*, 22 june, pp. 237-250. Online: http://www.ugr.es/~portalin/articulos/PL_numero22/16%20%20Carmen%20Gregori.pdf
- Gutiérrez, K.D. (2008) "Developing a sociocritical literacy in the Third Space." *Reading research quarterly*, 43 (2), pp148-164. Online: <http://lchc.ucsd.edu/mca/Mail/xmcamail.2014-12.dir/pdftsnR0mXbcj.pdf>
- Murakami, Kyoko. (2008). *Re-Imaging the Future: Young People 's Construction of Identities Through Digital Storytelling*. Disponibile online: <http://www.beyondcurrenthorizons.org.uk/re-imagining-the-future-young-peoples-construction-of-identities-through-digital-storytelling/>
- Lambert, J. (2006) *Digital Storytelling. Capturing Lives, Creating CommUnitày* (2nd edn). Berkeley, CA: Digital Diner Press.
- Ohler, J. (2008). Digital storytelling in the classroom. New media pathways to literacy, learning and creativity, Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

-
- Petrucco, C. (2009). Apprendere con il digital storytelling. Un'esperienza laboratoriale di simulazione video-narrativa per il problem posing a il problem posing. TD, Tecnologie didattiche, 46(1), 4-10, http://www.tdmagazine.itd.cnr.it/files/pdfarticles/PDF46/1_Petrucco_TD46.pdf
 - Petrucco, C., De Rossi, M. (2009). Narrare con il digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni. Roma: Carocci.

Outputs

- Aumento del livello di competenze di media literacy, in particolare in riferimento all'alfabetizzazione visuale e allo storytelling
 - Aumento della consapevolezza sulle potenzialità del Digital Storytelling per la rappresentazione personale e civico/sociale
 - Digital Stories prodotte dai gruppi di lavoro
-