

TEMA

Digital Storytelling

Francesco Leonetti

Formatore, collaboratore di Rizzoli Education e Mondadori Education

Link al webinar: <https://youtu.be/iMM3yFp4g4E> **(parte prima)**

<https://youtu.be/ktiHWd--XQU> **(parte seconda)**

La narrazione ha da sempre avuto un ruolo fondamentale per la nostra umanità.

Da sempre, sin dagli albori della civiltà, siamo abituati ad ascoltare storie. Attorno ad un fuoco, ad esempio, mentre il più esperto della tribù racconta come è riuscito a catturare la preda o a sfuggire ad un pericolo. La storia, l'affabulazione, la narrazione, insomma, è la **scuola** al suo primo stadio evolutivo. Ne siamo segnati dalla nascita, è nel "nostro DNA", per così dire.

Provate a nominare un insegnante di cui serbate un bel ricordo, che ritenete bravo, che vi ha lasciato un segno nella vostra crescita. Sicuramente era un insegnante che, tra le altre cose, sapeva raccontare storie, che sapeva appassionare, incuriosire alla materia, stimolava il vostro contributo, vi ascoltava, dialogava. Aveva, cioè, competenze narrative e retoriche.

Ecco perché lo "storytelling", termine esotico per indicare "narrazione" è uno strumento importante nella didattica. Grazie al digitale la narrazione può arricchirsi di nuove modalità espressive, per certi versi inedite quando presenti sullo stesso medium: audio, video, interattività, non linearità, adattività.

Non siamo nuovi alla multimedialità.. Ormai radio, cinema, televisione, fanno da molto tempo parte delle nostre esperienze narrative, insieme ai libri, fumetti, eccetera.

Però tutte queste cose, messe insieme in un unico oggetto, è in effetti una cosa nuova.

Un oggetto digitale non è un libro, neanche un film, non è un episodio radiofonico, eppure è tutto questo, e altro.

Gli scenari narrativi dischiusi dal digitale sono in realtà ancora da esplorare, andando oltre la banalità della riproduzione in digitale degli oggetti analogici. Un libro di carta, che come ebook continua a comportarsi come un libro di carta, rimane un libro di carta. Esattamente come un film, guardato sul tablet invece che alla televisione o al cinema, rimane un film.

La "e" di ebook, però abilita scenari ed esperienze d'uso che aggiungono nuovi strumenti espressivi alla narrazione.

Combinare più codici comunicativi, abbiamo detto, audio, video, eccetera, ma anche rendere le storie non lineari, ipertestuali, attraverso bivi e biforcazioni che l'utente è libero di scegliere dipanando così il suo personale filo narrativo.

Inoltre, e soprattutto, realizzare percorsi interattivi e adattativi, che consentono cioè all'utente di agire sul contenuto e che questi reagisca di conseguenza, realizzando esperienze più vicine all'idea di videogame che alla fruizione passiva e sequenziale di una storia.

Un ebook "adattativo", è un libro le cui pagine cambiano adattandosi alle condizioni dell'utente: l'ora e il luogo nella quale viene aperto, lo stato e il modo con cui la storia è consultata, e così via.

Sono queste le cosiddette "narrazioni non lineari adattative", le cui applicazioni nella didattica sono tutte da esplorare e valorizzare.

Ad esempio, provate a chiedere ai vostri studenti: realizzate un gioco letterario, interattivo e adattativo, ispirato ai Promessi Sposi, oppure alla Divina Commedia, o a quello che vi pare.

Gli strumenti per realizzare questo tipo di attività non mancano. Tra i vari cito Twine (twinery.org).

Grazie al digital storytelling e con questi strumenti, vengono messi in azione comportamenti e meccanismi cognitivi che si traducono in competenze e conoscenze, divertendosi!