BRICKS | TEMA

Smartphone e digital storytelling: un'esperienza nella scuola primaria

a cura di:
Marialuisa Suizzo, Alessandra Di Falco, Antonella Cuntreri

Smartphone, Storytelling, Scuola primaria

Il racconto è presente in tutti i tempi, in tutti i luoghi, in tutte le società; il racconto comincia con la storia stessa dell'umanità; non esiste, non è mai esistito in alcun luogo un popolo senza racconti; tutte le classi, tutti i gruppi umani hanno i loro racconti e spesso questi racconti sono fruiti in comune da uomini di culture diverse, talora opposte; il racconto si fa gioco della buona e della cattiva letteratura; internazionale, trans-storico, transculturale, il racconto è là come la vita"

Introduction à l'analyse structurale du récit, a cura di Roland Barthes, Parigi, Seuil, 1981 ["Introduzione all'analisi strutturale dei racconti", in L'analisi del racconto, trad. di Luigi Del Grosso Destrieri – Paolo Fabbri, Milano, Bompiani, 1969, p. 7]

La storia dello storytelling si sviluppa parallelamente a quella della cultura umana e delle sue espressioni sin dai primordi della civiltà, rispondendo alla naturale esigenza di condividere le proprie esperienze, fissare i valori sociali e religiosi, spiegare fenomeni ed eventi naturali e storici, ma anche educare, trasmettere, diffondere.
Lo sviluppo, nel tempo, di nuove tecnologie ha consentito un'evoluzione della modalità narrativa, tanto da trasformarla, con l'avvento della tecnologia digitale in digital storytelling. Il termine "digital storytelling" si deve a Joe Lambert e Dana Atchley, che negli anni '90 realizzarono un sistema interattivo multimediale all'interno di una performance teatrale dove su un largo schermo sullo sfondo venivano mostrati immagini e filmati di storie di vita (Lambert, 2009).

A partire dagli anni Novanta del XX secolo, negli USA come in Europa, questa modalità narrativa è stata utilizzata dai meccanismi dell'industria dei media, nell'ambito del marketing, del management, della comunicazione politica, per rivolgersi a consumatori e cittadini.
Il *digital storytelling* si è poi diffuso grazie a vari progetti, primo tra tutti quello della BBC, che nel 2001 ha ideato l'iniziativa del *Capture Wales*, tuttora in corso, che prevedeva la realizzazione di un sito web dove gli iscritti potevano pubblicare dei brevi filmati per raccontare le proprie storie; i partecipanti frequentarono, all'epoca, laboratori per apprendere tecniche di scrittura e di editing. Altri progetti simili furono avviati negli anni successivi (Salmon, 2008).

Una storia digitale, secondo il *Center for Digital Storytelling*, è una narrazione presentata sotto forma di breve filmato che combina immagini (fisse o in movimento), una voce narrante (registrata o scritta) e una colonna sonora (suoni e/o musica).
Pertanto, coniuga due mondi: il mondo delle storie, dei racconti e delle narrazioni autobiografiche e il mondo degli strumenti tecnologici innovativi, del computer, delle macchine fotografiche, delle telecamere, dei software di editing, di elaborazione delle immagini o dei suoni.

Le attività di *Digital Storytelling* in classe si inseriscono nella logica dei percorsi di apprendimento *student-centred*. L'allievo diviene protagonista del proprio processo di apprendimento e può mettere a frutto da solo o in collaborazione con i propri pari, le proprie conoscenze, competenze e creatività per realizzare prodotti originali nella forma di video, presentazioni multimediali, libri e racconti digitali, fumetti e poster, ecc. come esito dei propri apprendimenti.

Sul piano affettivo, creare un oggetto multimediale ed esprimere la propria creatività condividendola con altri, contribuisce a migliorare la motivazione ad apprendere e la stima di sé.
La creazione di un *digital storytelling* richiede una dettagliata pianificazione delle operazioni da svolgere e pone gli studenti nella necessità di utilizzare differenti strumenti tecnologici, così come di risolvere i problemi emersi nel corso del loro utilizzo, sia riguardo alla padronanza tecnica sia alle dinamiche sociali e comportamentali a essi correlati.

In pratica possono essere individuati otto passaggi per la realizzazione di un *digital storytelling* (Morra, 2013):

- Definire l'idea iniziale attraverso una breve descrizione, un diagramma, una domanda.
- Ricercare, raccogliere, studiare informazioni sulle quali sarà costruita la storia.
- Scrivere la storia definendo lo stile della narrazione.
- Tradurre la storia in una sceneggiatura.
- Registrare immagini, suoni, video.
- Montare e ricomporre il materiale.
- Distribuire il prodotto.
- Raccogliere e analizzare i feedback.

Questi passaggi diventano particolarmente delicati in presenza di studenti che, nonostante siano "nativi digitali", hanno, in pratica, nessuna o pochissime competenze digitali, anche se a volte ci facciamo intimorire dall'apparente facilità con cui usano strumenti come smartphone o *social network*.
Per questo lo storytelling è una delle tecniche usate nella promozione delle competenze digitali. Tra queste, molte sono direttamente legate ad attività di *digital storytelling*, come per esempio quelle relative a informazione e *data literacy* (ricercare, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali), alla comunicazione e alla collaborazione (interagire, condividere e collaborare con le tecnologie digitali), alla creazione di contenuti digitali (sviluppare, integrare e rielaborare contenuti digitali, utilizzare copyright e licenze), al *problem solving* (risolvere problemi tecnici e usare creativamente le tecnologie digitali).

Il percorso

Il percorso formativo sotto descritto rientra all'interno del progetto curricolare "Il Linguaggio delle cose" realizzato nelle classi V A e V B dell' l'I.C. "Berlinguer" di Ragusa nell'a.s. 2016/17 e finalizzato allo sviluppo del pensiero computazionale e delle seguenti *life skills*:

- Spirito di iniziativa.
- Attitudine a relazionarsi in un team.

- Assunzione di responsabilità e leadership.
- Capacità di imparare dagli errori.
- Pensiero creativo.
- Problem solving.

Discipline coinvolte: Italiano, Geografia,Tecnologia, Arte e immagine.

Obiettivi di apprendimento

- Leggere, comprendere situazioni problematiche e trovare opportune strategie risolutive.
- Eseguire istruzioni scritte per realizzare prodotti, per regolare comportamenti, per svolgere un'attività e realizzare un procedimento.
- Produrre immagini di vario tipo utilizzando tecniche diverse.
- Produrre testi narrativi con l'utilizzo di tecnologie digitali.
- Conoscere e saper utilizzare strumenti tecnologici per la realizzazione di prodotti multimediali.

Strategie metodologiche utilizzate

- Didattica laboratoriale.
- Role Playing.
- Problem solving.
- Coop Learn.
- Workgroup.
- Work in project.
- Scrum framework.

Strumenti digitali utilizzati

Si è sperimentato all'interno del percorso l'utilizzo del *Bring your own device (BYOD),* in italiano "*porta il tuo dispositivo" (*in questo caso si trattava del proprio smartphone)*.*

Oltre agli smartphone sono stati utilizzati anche i notebook del laboratorio multimediale della scuola.

All'inizio del percorso si è proposto agli alunni di creare in gruppo ed in modalità cooperativa una storia ambientata in alcune Regioni italiane da animare successivamente utilizzando software specifici.

La proposta di creare delle storie ambientate nelle Regioni italiane nasce dall'entusiasmo mostrato dagli alunni nello studio delle Regioni durante le ore di Geografia.

Per ciascun gruppo, sono stati definiti i team e i ruoli necessari:

- Team narratori e addetto ai dialoghi.
- Team grafico addetto ai disegni e agli sfondi.
- Team addetto a ricercare sul web immagini e musica per la storia.
- Team addetto alla registrazione della storia animata.
- Team addetto al montaggio della storia.

L'ambiente di apprendimento è stato predisposto in modalità laboratoriale, poichè le metodologie scelte, richiedevano spazi ed ambienti in cui i bambini potessero agire in modo collaborativo, cooperativo ed autonomo (learning by doing).

Prima di passare alla fase "AZIONE", la classe ha analizzato e selezionato gli artefatti necessari alla realizzazione della storia animata: disegni, suoni, musiche, dialoghi e video (TO DO).

Per ognuno degli artefatti identificati la classe ha formalizzato attraverso i post-it sulla Scrum Board le attività necessarie a realizzarlo.

Figura 1 - Scrumboard delle attività.

All'interno di ciascun gruppo (formato da 6 studenti), il team dei narratori ha inizialmente predisposto uno schema narrativo sintetico secondo le 5 W (Who? What? When? Where? Why?) sottoponendolo all'approvazione del gruppo.

Una volta approvato lo schema, si è proceduto alla stesura della sceneggiatura e dei dialoghi.

Nel contempo, il team preposto, selezionava i suoni e le musiche attraverso lo strumento smartphone, utilizzando applicazioni quali Spotify (nella versione Premium), Amazon Prime Music e Jamendo per la musica non coperta da diritti d'autore.

Per la selezione di immagini o sfondi da utilizzare in fase di montaggio, gli studenti hanno utilizzato Google immagini e Creative Commons. Anche in questo caso il dispositivo utilizzato è stato lo smartphone.

Sempre con lo smartphone si è proceduto alla registrazione dei dialoghi e dei video da inserire nella storia.

All'interno di ciascun gruppo, si è proceduto alla scelta di chi dovesse recitare o assumere il ruolo di voce narrante.

I video sono stati registrati sia in classe, sia a casa ed anche in ambienti extrascolastici con la collaborazione dei genitori.

Come repository delle immagini, dei video e dei brani musicali è stato utilizzato Google Drive, avendo l'istituzione scolastica fornito le classi di account Google, tramite Google Education.

Figura 2 - Alunni impegnati con il proprio smartphone alla ricerca di musiche ed immagini.

Ogni qualvolta l'attività prevista veniva completata dai gruppi, si procedeva all'aggiornamento della scrum board, trasferendo i post.it dalla fase "ON GOING" alla fase "DONE".

Per il montaggio, eseguito con i notebook presenti nel laboratorio multimediale della scuola, gli studenti hanno utilizzato le seguenti applicazioni: Interwine, Atavist e Google Story builder.

Figura 3 - Alunni in azione di montaggio audio/video.

Prima di condividere il prodotto con i genitori, gli alunni hanno valutato il proprio operato e quello degli altri in maniera costruttiva. Hanno riflettuto su modi alternativi e migliori di procedere, acquisendo consapevolezza del valore costruttivo degli errori.

La narrazione digitale ha contribuito a sviluppare le competenze comunicative ed espressive degli alunni migliorandone anche l'autostima e la motivazione.

La valutazione delle competenze personali/relazionali e trasversali si è fondata sull'osservazione e la rilevazione dei comportamenti messi in atto dai bambini in situazione.

Attraverso la compilazione di apposite schede nella fase intermedia e finale dell'attività, gli alunni sono stati osservati sulla base dei seguenti indicatori:

- Impegno ed interesse.
- Attenzione.
- Partecipazione.
- Rispetto delle regole.
- Socializzazione.
- Modifica dei comportamenti in situazione.
- Conoscenze acquisite.
- Frequenza.

Conclusioni

Gli esiti del percorso possono ritenersi più che soddisfacenti, grazie anche all'implementazione del BYOD. Gli studenti hanno accolto con entusiasmo la proposta delle insegnanti di utilizzare, per la realizzazione della storia digitale, il proprio smartphone. All'inizio dell'anno scolastico, in occasione della presentazione ai genitori dei progetti curricolari ed extracurricolari, le docenti avevano chiesto ai genitori la disponibilità a fornire ai propri figli lo smartphone per lo svolgimento di alcune attività didattiche previste dal progetto. Non si sono registrate lamentele, perplessità o dubbi da parte delle famiglie che hanno risposto in modo entusiasta alla richiesta delle docenti e ciò ha contribuito a migliorare il livello, già alto, di collaborazione e di condivisione dei percorsi educativi progettati. I team che hanno utilizzato gli smartphone, al fine del corretto utilizzo dei dispositivi, si sono attenuti al regolamento d'istituto concernente l'uso dei dispositivi in modalità BYOD. A conclusione delle attività previste, gli smartphone venivano spenti e consegnati alle docenti fino al termine delle lezioni.

Non si sono verificati nè problemi di connessione durante lo svolgimento delle attività (la password per l'accesso al wifi della scuola veniva inserita negli smartphone dalle docenti), nè problemi di ordine organizzativo.

Molti degli studenti hanno scoperto la presenza di applicazioni a loro sconosciute, all'interno dei propri dispositivi, che sono state utilizzate per la realizzazione del prodotto finale. In tal modo il percorso programmato ha sicuramente aiutato a diffondere una cultura dell'uso appropriato delle tecnologie.

All'interno dei gruppi si sono verificati momenti di tensione, con vivaci discussioni ed anche litigi tra gli studenti che si sono risolti per la maggior parte autonomamente e in alcuni casi con l'intervento della docente.

La realizzazione del progetto ha previsto tempi più lunghi rispetto a quelli previsti, ciò dovuto essenzialmente alla realizzazione dei video da inserire nell'artefatto finale e alle fasi di montaggio del prodotto.

La drammatizzazione di alcune parti delle storie si è rivelata un'attività positiva e produttiva per diverse ragioni, fra cui il fatto che " il far finta di" fa parte della vita di ogni bambino. Inoltre, essa incoraggia lo studente ad esporsi senza inibizioni permettendogli di personalizzare il testo.

Il lavoro di gruppo ha consentito agli studenti di contribuire alla realizzazione dell'artefatto, valorizzando al meglio i propri talenti, le proprie abilità ed intelligenze specifiche (Gardner 2015) nel rispetto e nella prospettiva di accoglienza e potenziamento delle caratteristiche peculiari di tutti e di ciascuno in ottica inclusiva.

Marialuisa Suizzo

e-mail: marialuisasuizzo@gmail.com

Docente di scuola primaria attualmente a comando presso l'USR Sicilia- Ambito territoriale di Ragusa. Dall'A.A. 2018/19 docente a contratto in Tecnologie didattiche presso l'Università LUMSA – Corso di Laurea in Scienze dell'educazione. Animatore digitale ed esperto PNFD, ha tenuto diversi corsi di aggiornamento e seminari di formazione sulle TIC in ambito universitario e scolastico.

Alessandra Di Falco

e-mail: alessandra.difalco@gmail.com

Docente di scuola primaria attualmente in servizio presso l'Ist. Comp. Berlinguer. di Ragusa

Antonella Cuntreri

e-mail: antonellacuntreri@libero.it

Docente di scuola primaria attualmente in servizio presso l'I.C. Berlinguer di Ragusa.