

BRICKS | TEMA

Digital storytelling immersivo: Storie per emozionare e imparare

a cura di:

Marilena Ferraro



Intelligenza Artificiale, Digitalstorytelling, Apprendimento immersivo

Introduzione

Il mondo della tecnologia e dei media sta trasformando il modo in cui apprendiamo e comunichiamo. Uno dei metodi innovativi che si sta diffondendo sempre di più nelle scuole di tutto il mondo è il **digital storytelling immersivo**. Questa nuova forma di narrazione coinvolge gli studenti in modo emozionante e creativo, offrendo loro un'esperienza di apprendimento unica. Nel contesto della scuola secondaria di primo grado, il digital storytelling immersivo si rivela particolarmente efficace, in quanto stimola l'immaginazione, favorisce la comprensione di concetti complessi e permette anche di interagire con l'intelligenza artificiale.

Il digital storytelling immersivo consente, inoltre, agli studenti di diventare protagonisti delle proprie storie. Grazie all'utilizzo di strumenti come la **realtà virtuale, la realtà aumentata e gli ambienti virtuali interattivi**, gli studenti possono immergersi completamente nelle narrazioni e sentirsi parte integrante delle storie stesse. L'introduzione dell'intelligenza artificiale permette loro di interagire con personaggi virtuali che possono rispondere alle loro domande, reagire alle loro azioni e persino apprendere dai loro input.

Il digital storytelling immersivo richiede agli studenti di sviluppare competenze creative e multimediali. Devono imparare a scrivere storie coinvolgenti, creare personaggi interessanti e sviluppare trame avvincenti. Inoltre, l'integrazione dell'intelligenza artificiale permette loro di sviluppare il **pensiero creativo** attraverso la giusta interazione e problematizzazione. Questa combinazione di abilità favorisce lo sviluppo di competenze trasversali, come la comunicazione efficace, la collaborazione, il pensiero critico e la comprensione delle tecnologie emergenti.

Il **digital storytelling immersivo** consente agli studenti di apprendere attraverso l'esperienza diretta. Possono immergersi in mondi virtuali creati da loro stessi o da altri, esplorare ambienti realistici o fantastici e interagire con personaggi virtuali. Questa modalità di apprendimento stimola l'interesse e la curiosità degli studenti, offrendo loro la possibilità di sperimentare situazioni che altrimenti sarebbero difficili da replicare in un contesto scolastico tradizionale. L'interazione con l'intelligenza artificiale aggiunge un elemento di autenticità e personalizzazione all'esperienza, rendendo le storie più realistiche e coinvolgenti.

L'attività di narrazione arricchita dalle potenzialità **dell'intelligenza artificiale**, rappresenta una potente risorsa educativa che combina creatività, tecnologia e apprendimento significativo. Offre agli studenti la possibilità di esplorare mondi virtuali coinvolgenti, sviluppare competenze multimediali, comprendere concetti complessi in modo più approfondito e interagire con personaggi virtuali alimentati dall'intelligenza artificiale. Questo approccio innovativo alla narrazione favorisce la motivazione degli studenti e li trasforma da semplici spettatori a protagonisti delle proprie storie, offrendo loro un'esperienza educativa coinvolgente, emozionante e personalizzata. Con il crescente accesso alle tecnologie digitali e all'intelligenza artificiale, il digital storytelling immersivo offre un potenziale senza precedenti per rivoluzionare l'apprendimento nella scuola secondaria di primo grado, aprendo nuove possibilità di interazione, apprendimento attivo e scoperta.

Il progetto didattico

Partendo dai presupposti metodologici del Digital Storytelling immersivo abbiamo strutturato con gli alunni della Cl@sse 4.0, primo anno della scuola secondaria di primo grado, un progetto articolato di scrittura creativa e immersiva nell'analisi del testo descrittivo e d'avventura con l'aiuto dell'intelligenza artificiale e degli ambienti in 3D.

I ragazzi hanno affrontato le tecniche narrative per la descrizione di ambienti e personaggi fino ad arrivare allo studio e alla realizzazione di un racconto di avventura.

I punti su cui hanno lavorato sono:

- Entrare nei luoghi per descriverli con i 5 sensi
- Scrivere una descrizione di un luogo e di alcuni personaggi raccontando storie d'avventura in prosa e poesia.

Gli studenti hanno realizzato descrizioni dei luoghi attraverso i 5 sensi svolgendo un'attività didattica immersiva guardando immagini a 360°, ascoltando i suoni dei luoghi e leggendo alcune descrizioni, fino ad arrivare a scrivere racconti d'avventura in cooperative learning con alcuni prompt creati dall'intelligenza artificiale di Chat Gpt.

Le fasi del percorso didattico

Il percorso è iniziato con la realizzazione di **un'infografica Genially** dove erano inserite le esperienze con i 5 sensi per immergersi nei luoghi nelle varie parti del Mondo e non solo. Dai laghi del Canada alle Cascate Victoria, dal monte Fuji allo spazio. In questo percorso dal titolo **"Il racconto d'avventura: un viaggio per scrivere storie"** gli alunni hanno ascoltato i suoni della natura e si sono immersi nei paesaggi a 360°.

La seconda parte del percorso prevedeva la realizzazione in gruppo di una storia d'avventura ambientata in quei luoghi partendo da alcuni personaggi proposti, **generati dall'intelligenza artificiale di Chat Gpt**. Uno **spunto creativo** che ha portato i ragazzi a utilizzare quei personaggi e a personalizzarli in base alle varie storie.

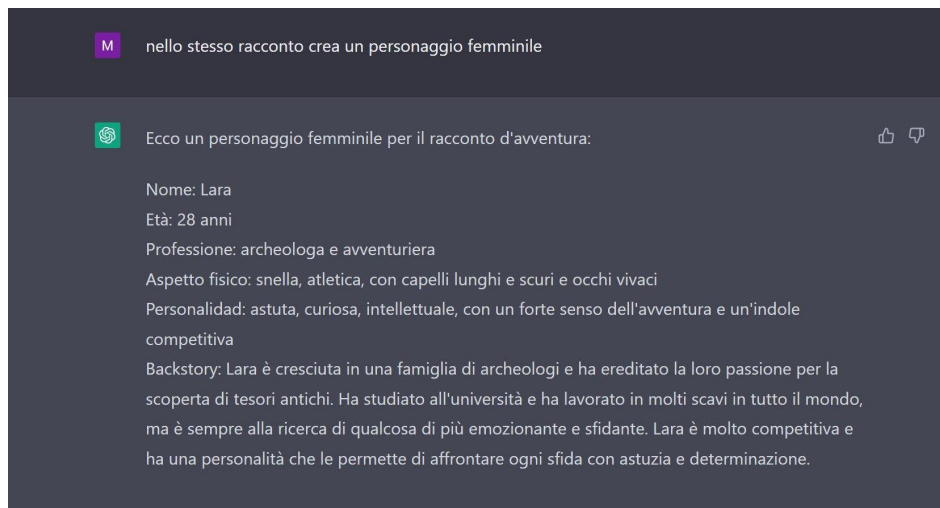


Figura 1 - Personaggi creati con Chat Gpt

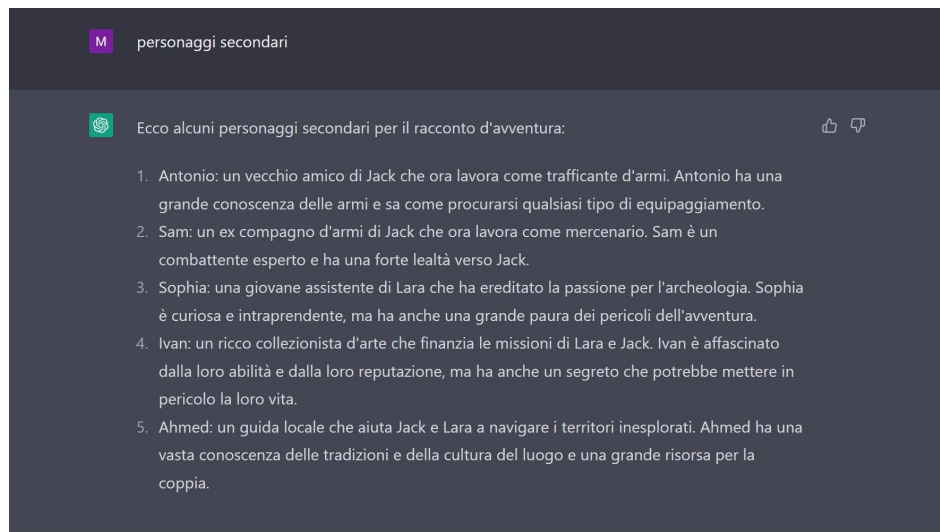


Figura 2 - Personaggi creati con Chat Gpt

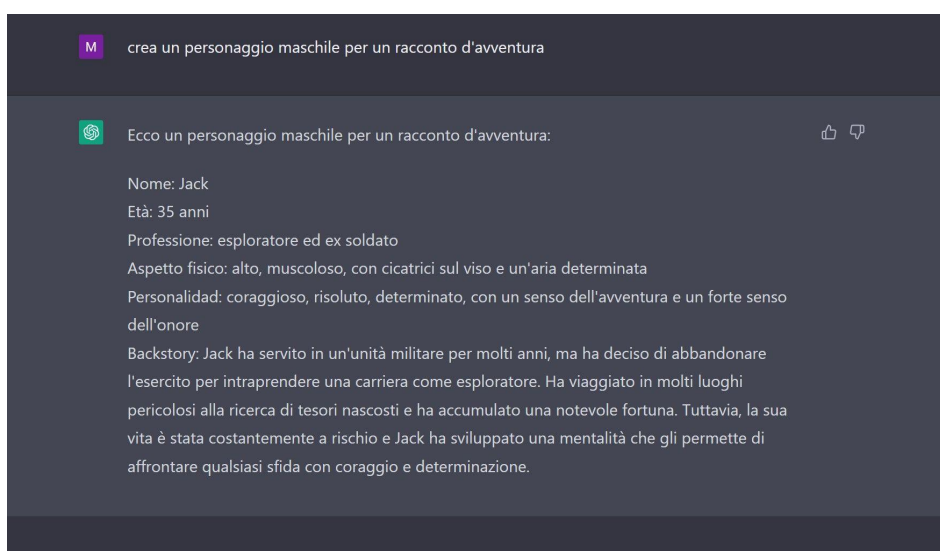


Figura 3 - Personaggi creati con Chat Gpt

Un'esperienza di scrittura creativa e collaborativa molto importante per sviluppare competenze disciplinari e trasversali in chiave DigComp 2.2.

Per la stesura dei testi hanno utilizzato **Google Documenti** che hanno poi inserito in una **bacheca Padlet** presente sempre **nell'infografica Genially** per poi andare a geolocalizzare le storie all'interno di un **progetto di Storytelling di Google Earth** che si può vedere sempre all'interno dell'infografica.



Figura 4 - Infografica interattiva creata con Genially <https://view.genial.ly/63cd45ea4feca90019ff4bb3>

Esperienza con i visori

Infine per unire tutte le loro conoscenze e competenze acquisite abbiamo svolto l'ultima attività immersiva grazie ai visori e alle risorse in esso contenute.

Gli alunni si sono immersi in luoghi fiabeschi e hanno iniziato a descriverli immaginando una loro storia all'interno di quei luoghi. Dare la possibilità di immergersi nelle situazioni permette loro di apprendere in modo significativo attraverso le emozioni. Il coinvolgimento emotivo è il primo passo verso la conoscenza e l'acquisizione di diverse competenze disciplinari e trasversali.

Dopo aver descritto il luogo e raccontato la vicenda, come personaggio della storia, ogni alunno ha inserito l'elaborato in un ebook.

L'apprendimento immersivo ha una connessione emotiva, motivazionale e coinvolgente.

Imitando il mondo reale, le interazioni virtuali attivano nel cervello gli stessi percorsi neurali che attiverebbe un'esperienza reale, creando risposte emotive realistiche che aumentano il coinvolgimento e la motivazione degli studenti all'interno del processo di apprendimento.

Il progetto messo in campo è stato molto ampio e articolato proprio per sviluppare competenze di scrittura creativa in un ambiente collaborativo e immersivo.

L'impatto sull'apprendimento è stato proficuo per tutti anche per i ragazzi con bisogni educativi speciali.

Qui di seguito il link all'ebook:



Figura 5 - eBook <https://read.bookcreator.com/aOGXtmGi8rQx6gbRaogMn3lf2pz1/nDGPzS6QSc-UcQeyyWTTfw>

Gli strumenti

APP utilizzate

- Google Documenti
- Genially
- Padlet
- Google Earth
- Book Creator
- Visori ClassVr
- Chat Gpt

Le competenze sviluppate

Competenze chiave europee

- competenza linguistica
- competenza digitale

- competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- competenza imprenditoriale
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Competenze chiave di cittadinanza

- Imparare ad imparare
- Progettare
- Comunicare
- Collaborare e partecipare
- Agire in modo autonomo e responsabile
- Risolvere problemi
- Individuare collegamenti e relazioni
- Acquisire e interpretare l'informazione.

Le metodologie

È ormai chiaro che pensare di insegnare/apprendere con una sola modalità non è più efficace, per la estrema complessità del mondo in cui viviamo, per la grande eterogeneità degli studenti e per il crescente divario nelle modalità di comunicazione tra i nativi digitali e le altre generazioni. Il Digital Storytelling immersivo e il Cooperative Learning sono state le metodologie usate per coinvolgere e includere.

L'ambiente **Google Workspace** è stato individuato come ambiente di apprendimento on-line: è la piattaforma e-learning scelta dalla scuola ed è un ambiente protetto, integrato e collaborativo (permette agli studenti di comunicare e collaborare tra di loro e con il docente con estrema facilità), da cui poi sono state collegate le varie applicazioni per le attività creative e immersive.

Conclusioni

In conclusione, il progetto di Digital Storytelling immersivo sviluppato con gli alunni della Cl@sse 4.0 ha dimostrato di essere un'esperienza educativa estremamente stimolante e formativa. Attraverso l'utilizzo delle metodologie del Digital Storytelling e del Cooperative Learning, i ragazzi hanno potuto esplorare le tecniche narrative, la descrizione degli ambienti e dei personaggi, e infine la scrittura di racconti d'avventura.

Durante il percorso, gli alunni hanno affinato le loro capacità di osservazione, immedesimandosi nei luoghi descritti e utilizzando i cinque sensi per creare immagini vivide e coinvolgenti. Hanno svolto

attività didattiche immersive, esplorando immagini a 360°, ascoltando i suoni dei luoghi e leggendo descrizioni, per poi trasferire le loro esperienze nella scrittura di racconti d'avventura in cooperazione.

Il progetto di Digital Storytelling immersivo ha avuto un impatto proficuo sull'apprendimento degli studenti, consentendo loro di sviluppare competenze di scrittura creativa in un contesto collaborativo e immersivo. Ha offerto un'esperienza coinvolgente e motivante, grazie alla connessione emotiva che si crea attraverso l'apprendimento immersivo.



Marilena Ferraro

marilena.ferraro@gmail.com

Docente di Lettere presso l'Istituto Comprensivo "Antonio Gramsci" di Aprilia (LT). Docente Trainer, Coach e Innovator certificato Google, Co-leader GEG Italia.

Appassionata di didattica digitale creativa e inclusiva, in continua ricerca e sperimentazione di nuovi approcci didattici. Animatore Digitale, Ref. Ed. Civica, Ref. Contro Bullismo e Cyberbullismo, giornalista e docente formatore in merito alla didattica innovativa, attiva, inclusiva e digitale.

Google Certified Trainer, Google Certified Coach, Google Innovator, Co-leader di Geg Italia, Ambassador di diversi applicativi didattici e Ambassador Applied Digital Skills.

Giornalista e direttore del quotidiano online www.sferamagazine.it

Autrice del romanzo dal titolo "Orzo. Viaggio nella pianura pontina di un cane fedele oltre ogni limite" e di un testo storico didattico dal titolo "Viaggio nei luoghi della Battaglia di Aprilia".

Il suo motto è: "Imparare è un bellissimo viaggio".