



Digital Storytelling

Benvenuti!

DUE MODI DI PENSARE IL MONDO

La logica di Dio (Duns scoto)

<https://www.youtube.com/watch?v=Y2v7PxIkBv4>

Lettera di Hiroshi (L'amore che resta)

<https://www.youtube.com/watch?v=i0--o8aeWZs>



PENSIERO RAZIONALE...

Pensiero logico-scientifico

Procede secondo leggi di funzionamento

Costruisce teorie da verificare tramite la logica

Lineare, sequenziale



...E PENSIERO NARRATIVO

Costruisce il senso delle azioni e degli eventi

Interpreta la realtà

Non lineare, reticolare, inferenziale

Organizza le esperienze umane in racconti

Permette processi riflessivi,
trasformativi e connessioni
tra individuo e mondo,
passato, presente e futuro



IL DISCORSO NARRATIVO

Il vissuto narrativo può diventare comprensibile, comunicabile e memorizzabile con il discorso

La relazione reciproca tra pensiero e discorso:

- il primo organizza, il secondo formalizza l'esperienza
- dal discorso si comprende il pensiero che sta dietro
- i discorsi narrativi formano il pensiero narrativo nel bambino



IL DISCORSO NARRATIVO

Caratteristiche del discorso narrativo:

Sequenzialità narrativa

Particolarità

Intenzionalità narrativa (scenario azione-coscienza)

Verosimiglianza e referenzialità

Interpretazione

Appartenenza ad un genere: fabula e intreccio

(Marchese, 1983)



LA NARRAZIONE E IL CERVELLO

John Montagu, Conte di Sandwich...
...cosa c'entra con lo storytelling???



LA NARRAZIONE E IL CERVELLO

La mente crea continuamente “storie”

Le connessioni causa-effetto: il legante interno alle storie

Storie personali e gossip occupano il 65% delle conversazioni umane

La mente costruisce collegamenti tra esperienze presenti e passate e tra eventi e metafore

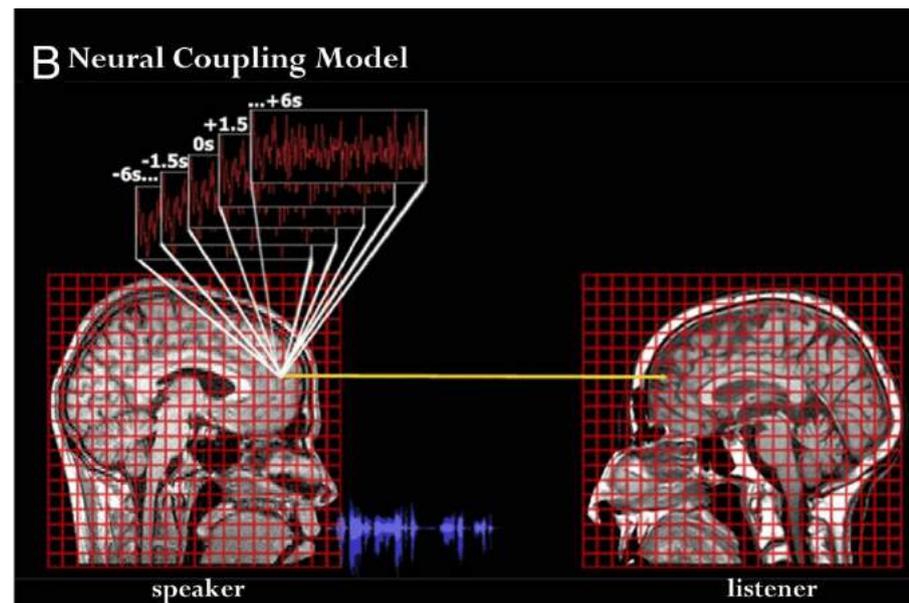


LA NARRAZIONE E IL CERVELLO

Ascoltare (o leggere) le storie attiva numerose parti del cervello (es. sensoriali, motorie...) come nell'esperienza reale

Bambini che ascoltano e vedono storie e film sviluppano una "teoria della mente"

L'attività cerebrale di chi racconta e ascolta una storia si sincronizzano



LA NARRAZIONE E LO SVILUPPO COGNITIVO

Lo storytelling contribuisce all'**alfabetizzazione**: la costruzione di senso attorno all'apprendimento della lettura e scrittura

Sviluppo della **conoscenza convenzionale della lingua**

Costruzione di **significati condivisi** tra adulto e bambino

Si situa l'apprendimento dentro **contesti significativi** per il bambino o ragazzo

La storia è lo spazio per la **ricostruzione soggettiva di un'interpretazione narrativa** (di sé e della realtà)



IL LINGUAGGIO NARRATIVO DEI MEDIA

Il linguaggio dei **media**:
Narrativo,
Simbolico,
Drammatizzato,
Interpretativo,
Intenzionale



Il cambiamento dell'**autore**:
da individuale a collettivo,
da aggregatore culturale a voce individuale



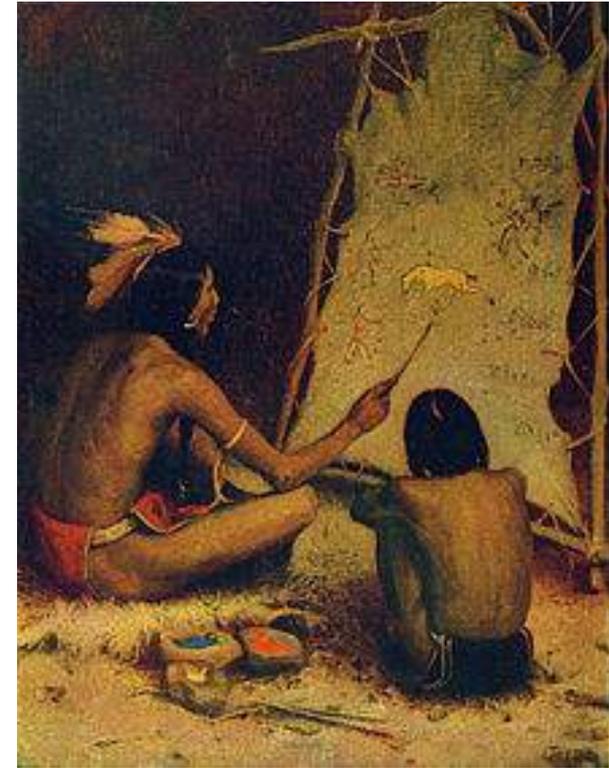
LO STORYTELLING NELLE CULTURE ORALI

La triade della **comunicazione narrativa**:
causalità, temporalità, personaggi

Insegnamento alle nuove generazioni dell'etica, valori e norme culturali

Conservazione della conoscenza attraverso la ripetizione collettiva di storie come leggende, proverbi, l'uso di immagini forti, epigrammi

Forma di **intrattenimento** e strumento per la **costruzione di legami emotivi e sociali**



COS'È UNA STORIA DIGITALE?



IL DIGITAL STORYTELLING

È la pratica di utilizzare **strumenti basati sul computer e altre tecnologie per raccontare storie.**

L'arte della **narrazione** si combina con vari **media** compresi la grafica, l'audio, la musica, il video e il web publishing.

Le storie digitali educative durano **dai 2 ai 10 minuti.**

I **temi** sono vari: dal racconto di storie personali, a storie della comunità, a concetti didattici, alla condivisione di esperienze, emozioni e idee.



DIGITAL STORYTELLING



IL DIGITAL STORYTELLING

Un **linguaggio** che aiuta a raccontare storie tratte dalla propria vita con l'utilizzo dei media.

Uno **strumento** studiato e applicato in contesti sociali, nell'arte, nella didattica, negli ambienti professionali e aziendali.

Un **prodotto** narrativo, personale, con forti connotazioni emotive e l'intento della condivisione.

Un **processo** che continua attraverso la condivisione nella comunità reale e online.



DIGITAL STORYTELLING



NASCITA DEL DIGITAL STORYTELLING

Negli anni '90 **Dana Atchley** e **Joe Lambert** fondano il “Center for Digital Storytelling” a San Francisco



La missione: rinsaldare i legami sociali ed emotivi delle comunità disgregate (storia digitale come “collante culturale”)

Re-storification: riportare la narrazione dentro le comunità per ritrovare l'identità collettiva e individuale



Recuperare il valore della narrazione nelle culture antiche e tradizionali: **rafforzare il legame empatico** tra le persone



6 BUONI MOTIVI PER UTILIZZARLO A SCUOLA

- 1 Leadership, iniziativa, sicurezza di sé
- 2 Digital literacy
- 3 Project management
- 4 Pensiero critico e presa di decisione
- 5 Condivisione della conoscenza e collaborazione
- 6 Motivazione, apprendimento attivo, creatività



I 7 ELEMENTI DI UNA STORIA DIGITALE EFFICACE

1. Il Punto di vista

2. La domanda cruciale

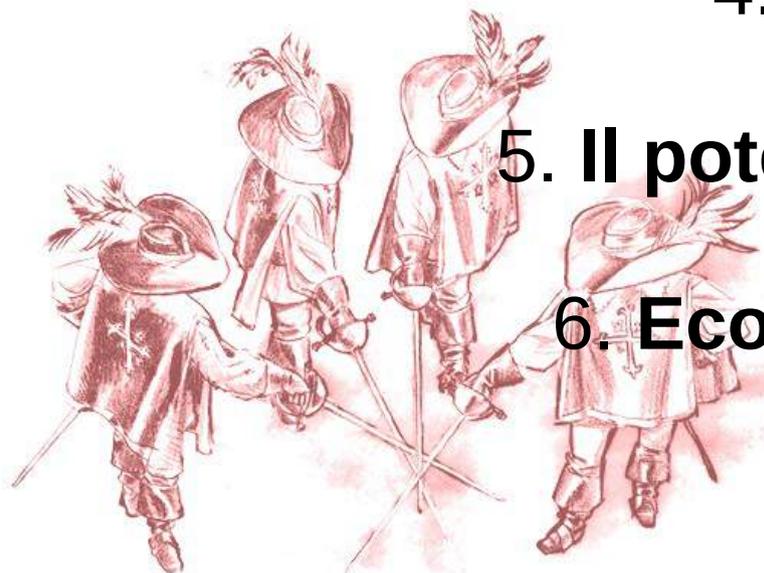
3. Contenuti emotivi

4. Il dono della voce

5. Il potere della colonna sonora

6. Economia della narrazione

7. Il ritmo



STORYTELLING TRA PENSIERO NARRATIVO E ANALITICO

Pensiero
narrativo

Pensiero
analitico

Dove si colloca la
nostra storia
digitale educativa?

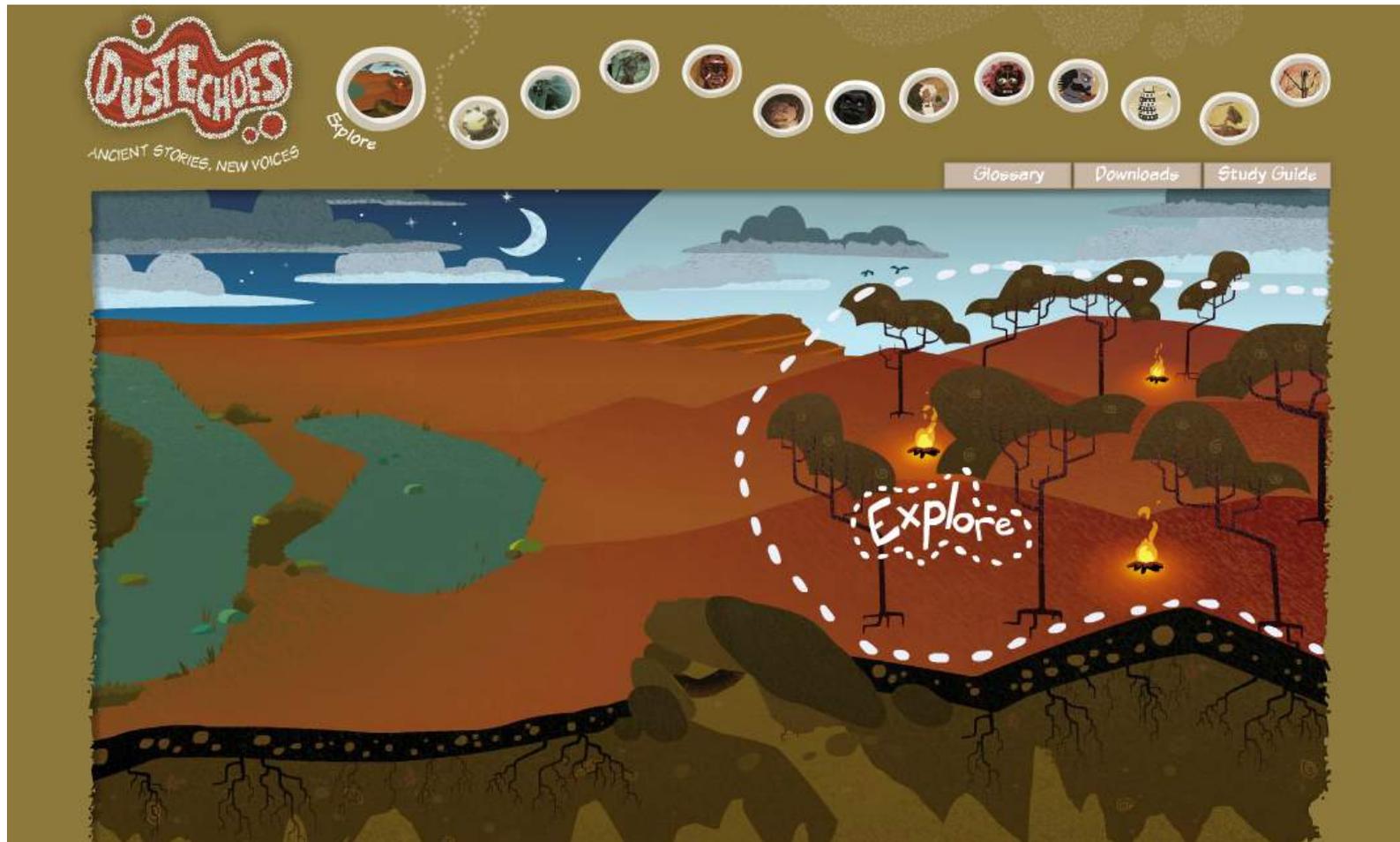
Storia

Documentario



“DUST ECHOES”, STORIE DI VITA ABORIGENA

“Raccontiamo le nostre storie in un modo che puoi comprendere per aiutarti a vedere, ascoltare e sapere. E raccontiamo queste storie a noi stessi così che ricorderemo sempre, con orgoglio, chi siamo”



“DUST ECHOES”, STORIE DI VITA ABORIGENA

Wagalak Sisters

<http://www.abc.net.au/dustechoes/dustEchoesFlash.htm>

The screenshot shows the 'Wagalak Sisters' page on the 'Dust Echoes' website. The header features the 'DUST ECHOES' logo with the tagline 'ANCIENT STORIES. NEW VOICES' and an 'Explore' button. A navigation bar includes 'Glossary', 'Downloads', and 'Study Guide'. The main content area is titled 'Wagalak Sisters' and features an illustration of two women in traditional dress. Below the illustration is a 'Play Movie' button and a note: 'Click to launch video in new window'. To the right, there is a synopsis: 'The Wagalak sisters once created the landscape, then they lost it all.' Below the synopsis are three download options: 'Download Study Guide', 'Download Wagalak Sisters Wallpaper', and 'Who or what is 'Watu'? Find out more in the Glossary'. At the bottom, there are sections for 'Watch Wagalak Sisters', 'Take the quiz', 'Mash it up', and 'About this movie:' with sub-links for 'Animation Credits' and 'About the Animators'.



COLORADO COALITION AGAINST SEXUAL ASSAULT

Storie digitali per diffondere la conoscenza della violenza sessuale in Colorado e per sensibilizzare l'impegno della comunità nella prevenzione dei crimini.

The screenshot shows the website header with the CCASA logo, navigation links (DONATE, ESPAÑOL), social media icons, and an ESCAPE button. The main content area features the text "Freedom from sexual violence" and a navigation menu. Below this is the "Digital Storytelling Project" banner with the title "CCASA DIGITAL STORYTELLING PROJECT" and a photograph of a group of people. A text block to the right of the photo describes the project's partnership with The Center for Digital Storytelling and its goal to raise awareness during Sexual Assault Awareness Month in April 2015.

COLORADO COALITION AGAINST SEXUAL ASSAULT

DONATE ESPAÑOL

f t p in v i

ESCAPE

Leave site now

Freedom from sexual violence

Home About CCASA Get Involved Public Policy Resources Blog Contact

Digital Storytelling Project

CCASA DIGITAL STORYTELLING PROJECT

The Colorado Coalition Against Sexual Assault (CCASA) is partnered with The Center for Digital Storytelling on this project sponsored by Moms Fight Back to tell the stories of those impacted by sexual violence in Colorado. The digital stories created for the CCASA Digital Storytelling Project will be shared publicly during April 2015 for Sexual Assault Awareness Month. Our hope is to create digital stories that can expand the public understanding of sexual violence in Colorado and deepen our collective community commitment to supporting survivors and preventing this crime.



PROGETTARE IL DIGITAL STORYTELLING



Created by Samantha Morra



PROGETTARE IL DIGITAL STORYTELLING

Definizione delle **finalità** (cosa voglio comunicare e perché?) e dell'**audience** (a chi mi rivolgo?)

Finalità educative: **obiettivi e competenze**

Analisi delle **risorse disponibili**: tempi, persone (da soli o in gruppo?), competenze, denaro, attrezzature, ambienti

Realizzazione della storia digitale:

- genere
- storyboard e visual portrait
- riprese o raccolta contenuti digitali
 - montaggio
 - valutazione
 - condivisione



PROGETTARE IL DIGITAL STORYTELLING

Un esempio di genere narrativo: la **FIABA**

Lo **schema** generale di una fiaba secondo Propp:

- 1- **Equilibrio iniziale (esordio)**
- 2- **Rottura dell'equilibrio iniziale (movente o complicazione)**
- 3- **Peripezie dell'eroe**
- 4- **Ristabilimento dell'equilibrio (conclusione)**

Categorie di **personaggi-tipo**

- L'antagonista**
- Il mandante**
- L'aiutante (magico)**
- La principessa o il premio**
- Il padre di lei**
- Il donatore**
- Il ricercatore**
- Il falso eroe**



PROGETTARE IL DIGITAL STORYTELLING

La fiaba si svolge attraverso alcune tra 31 funzioni “universali”:

Divieto
Raggiro
Partenza
Lotta
Trasfigurazione
...



Schema, personaggi e funzioni nella storia digitale non devono rispettare per forza i canoni!



PROGETTARE IL DIGITAL STORYTELLING

VISUAL PORTRAIT DELLA STORIA

È il ritratto visuale o rappresentazione grafica dell'intreccio (plot)

“Mappa emotiva” della storia

Cattura i conflitti e altri elementi dinamici (rottura, tensione, risoluzione...) che fanno evolvere la storia



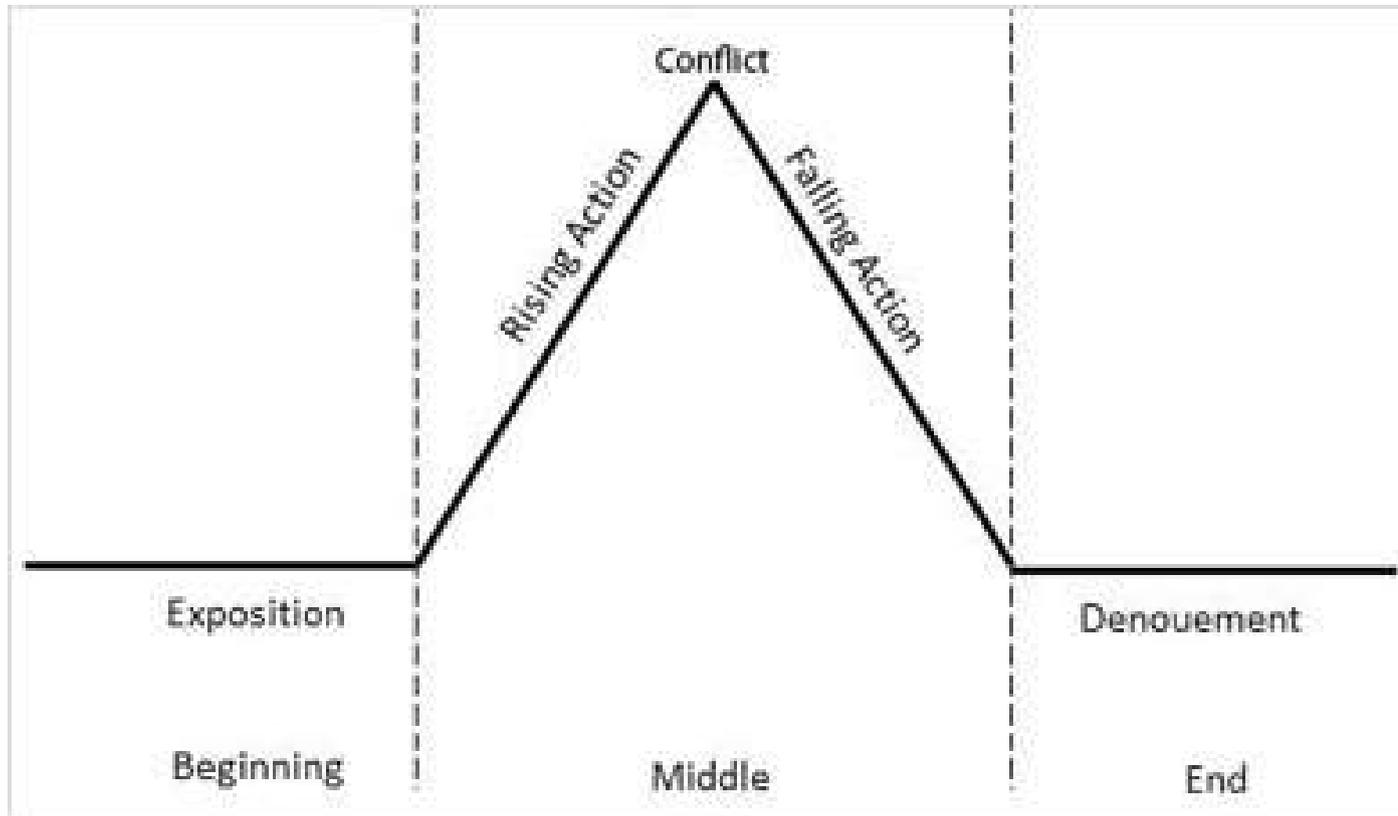
PROGETTARE IL DIGITAL STORYTELLING



Dillingham (2005) e Olher (2008)



PROGETTARE IL DIGITAL STORYTELLING



Freitag (1863)



PROGETTARE IL DIGITAL STORYTELLING

Analizza il visual portrait delle seguenti pubblicità:

Publicità Galbusera:

<https://www.youtube.com/watch?v=crBNH3j01mk>

Publicità IKEA:

<https://www.youtube.com/watch?v=2EK5yeWxtYQ>



PROGETTARE IL DIGITAL STORYTELLING

STORYBOARD DELLA STORIA

Descrive in forma grafica e testuale la sceneggiatura della storia

Descrive la sequenza degli eventi così come apparirà allo spettatore

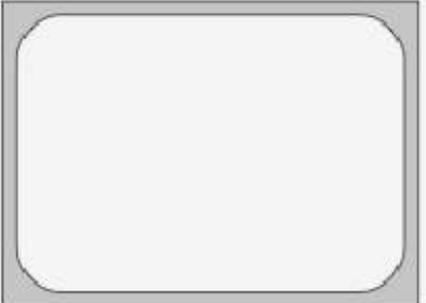
Contiene le immagini, le transizioni, i testi, l'audio, i tempi

Può essere realizzato a mano o con un software

È uno strumento tecnico fondamentale per la creazione delle storie digitali



PROGETTARE IL DIGITAL STORYTELLING

PAGINA:	DATA:	NOME PROGETTO:	AUTORE:
<p>Qui disegni un veloce sketch di cosa apparirà in questo punto della storia...puoi anche incollare un'immagine. Fai qualsiasi cosa ti aiuti a ricordare cosa accade.</p> 	DESCRIZIONE FRAME/EVENTO	MEDIA LIST	
	<p>Descrivi:</p> <ul style="list-style-type: none">• cosa apparirà nello schermo (immagini, video e altri elementi grafici)• cosa ascolteranno gli spettatori• commenti riguardo a cosa vuoi comunicare	<p>Qui elenchi le specifiche di ogni media che ti serve; ti aiuterà a raccogliere i materiali prima di iniziare a creare la storia; serve anche come lista dei lavori citati per scopi di copyright.</p> <ul style="list-style-type: none">• Musica, canzoni, suoni registrazioni di voci• immagini, diagrammi, grafici• video• testi, titoli, transizioni	
NARRAZIONE: Qui scrivi o descrivi la narrazione...			
			
NARRAZIONE:			



PROGETTARE IL DIGITAL STORYTELLING

Narrative (voice)	<i>Images, media</i>
Once upon a time there was a student who wanted to tell a digital story, but she just didn't know what to talk about. She wondered a lot- what would be most interesting to her? To her audience?	<i>Image of me, wondering</i>
That night at dinner she asked her parents if they had any good stories. They told her about her grandparents, and her early days as a baby (very embarrassing), and on and on. Still, it wasn't what she was looking for.	<i>Image of family dinner</i> <i>Me, embarrassed</i>
So, she went to see a psychic...	<i>Psychic, myself huddled around crystal ball, spooky music playing.</i>

Narrative (voice)	<i>Images, media</i>
Once upon a time there was a student who wanted to tell a digital story, but she just didn't know what to talk about. She wondered a lot- what would be most interesting to her? To her audience?	 <p><i>Image of me, wondering</i> <small>(http://www.clipart.com/en/class-up%2027682ko+pkq+gor%20thinking&k_made=all&w=22&h=42&show=8c-8cid-8fndincat-8g-8c-c=55-0:119:1-4:1024&page=2&k_ext=8pubid&col=8&h=8&date=)</small></p>
That night at dinner she asked her parents if they had any good stories. They told her about her grandparents, and her early days as a baby (very embarrassing), and on and on. Still, it wasn't what she was looking for.	 <p><i>Image of family dinner</i> <small>(http://www.flickr.com/photos/avlsyz/485917364/)</small></p>  <p><i>Me embarrassed</i> <small>http://downloads.clipart.com/34918371.jpg?t=1277307335&h=a7b2d5c6efj0bf18a4f962fa3eaa9cc8&u</small></p>



PROGETTARE IL DIGITAL STORYTELLING

VALUTARE LE STORIE DIGITALI

AUTORE DELLA STORIA DIGITALE

Linee guida

Check-list

Autovalutazione
finale

STUDENTI

Feedback
sullo script

Valutazione finale
(rubrica)

INSEGNANTE

Valutazione
Progettazione

Valutazione finale
(rubric)



PROGETTARE IL DIGITAL STORYTELLING

VALUTARE LE STORIE DIGITALI

Valutazione del **processo** (script, storyboard, organizzazione del lavoro di gruppo) e del **prodotto** finale

Si possono coinvolgere gli studenti nella **costruzione di una rubrica**

Griglie di valutazione finale per l'insegnante:

Competenze tecniche

Contenuti

Processi



LO STORYTELLING NELLA DIDATTICA

Digital Storytelling come ***organizzatore didattico anticipato***

Digital Storytelling come ***strumento per facilitare l'apprendimento***

Digital Storytelling per ***presentare soluzioni, idee, risposte...***

Digital Storytelling come ***strumento espressivo e identitario***



STORIE PER LA NARRAZIONE E LA RIFLESSIONE SUL SÉ

Una storia creata con Storybird per riflettere sul bullismo a scuola:

<https://storybird.com/chapters/64348a887298ab5b9a9ad6a23aba21c8-bully/1/>



STORIE PER LA NARRAZIONE E LA RIFLESSIONE SUL SÉ

Una storia creata con Storybird per dare consigli
ai neo studenti delle medie:

<https://storybird.com/books/survive-school-remain-sane-have-fun/>



STORIE PER LA NARRAZIONE E LA RIFLESSIONE SUL SÉ

Organizzatori grafici per la creazione di narrazioni personali e storie nella scuola primaria:

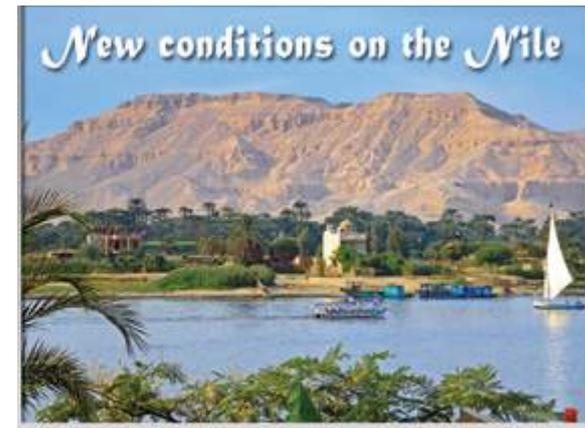
<http://www.scholastic.com/teachers/top-teaching/2014/03/graphic-organizers-personal-narratives>



STORIE PER LO STUDIO DELLE CULTURE ANTICHE

Obiettivi:

- **Comprendere come la geografia del luogo ha influenzato gli usi, costumi e della cultura di un popolo antico**
- Apprendere elementi della comunicazione mediatica
- Sviluppo di abilità di project management e team work



Svolgimento:

- La **domanda**: come la geografia ha influenzato una cultura?
- La **sfida**: creare un notiziario
- **Analisi di notiziari reali**: sezioni e contenuti, strategie di comunicazione
- Formazione dei **team** e scelta della **cultura** da trattare
- Generazione delle **idee**, **storyboard**, **produzione** dei broadcast
- **Presentazione e condivisione**
- **Valutazione** (in corso e finale)
- http://creativeeducator.tech4learning.com/v07/lessons/Ancient_Cultures_News_Broadcast



STORYTELLING PER CONNETTERE GLI STUDENTI ALLA STORIA

Obiettivi:

- **Rendere significativo lo studio di eventi storici (l'esperienza dell'emigrazione in America nel '700)**
- Favorire l'espressione artistica digitale e comunicativa
- Sviluppare abilità di project management e team work



Svolgimento:

- **Lettura della storia** scritta dai protagonisti: le lettere e i resoconti dei viaggi coloniali in America (“Journey to Pennsylvania” di Gottlieb Mittelberger)
- Generazione delle **idee** e **storyboard**, **produzione** di una storia digitale tratta dal racconto di Mittelberger
- **Presentazione e condivisione**
- **Valutazione** (in corso e finale)

<http://creativeeducator.tech4learning.com/2014/connections/primary-sources-digital-storytelling-and-history>



STORYTELLING E LO STUDIO DEGLI ANIMALI

Obiettivi:

- Conoscere caratteristiche, comportamenti e habitat di diversi animali
- Sviluppare la ricerca, l'osservazione, la capacità di lavoro di gruppo
- Sviluppare abilità linguistiche e comunicative



Svolgimento:

- **Osservazione** di alcune specie di animali (dal vivo, attraverso siti) e **condivisione** delle conoscenze (legame tra caratteristiche e adattamenti all'ambiente)
- Formazione **team**, scelta dell'animale, **ricerca** (organizzatori, dom stimolo)
- **Scrittura dell'intervista (personificazione con l'animale)**
- **Storyboard, produzione** della storia digitale...

<http://creativeeducator.tech4learning.com/2015/lessons/interview-an-animal>



STORYTELLING IN UN PROGETTO DI STORIA ORALE

Una nuova visione della storia: si scoprono nuove realtà, punti di vista, fatti non raccontati nella storia ufficiale.

Uno sguardo critico: interrogarsi sul valore delle narrazioni storiche, sulla relatività delle interpretazioni e su temi sociali-etici.

La crescita sociale: poter fare qualcosa di utile per la comunità, sentirsi parte di una storia collettiva, sviluppare la volontà di occuparsi della realtà, maturare la sensibilità verso gli altri.

L'uso del video: il racconto delle storie personali è reso più vivido e potente dal video. La storia orale può essere divulgata a tutti.



STORYTELLING IN UN PROGETTO DI STORIA ORALE

HIDDEN HEROES

Ricerca e racconto degli “eroi nascosti”
che hanno contribuito a migliorare la
realità locale

Obiettivi:

- Apprendere tecniche di ricerca storica e indagine storica orale
- Creare documenti storici digitali utili ad altre scuole e alla società
- Apprendere metodi di produzione video e intervista
- Sviluppare abilità di project management e team work

<http://www.tellingstories.org/holocaust/fullmovies/zdena-berger/index.html>



STORYTELLING IN UN PROGETTO DI STORIA ORALE

Metodologia:

- **Ricerche** iniziali sul tema (lezioni tradizionali, visione di video e documentari, ricerca di fonti e document, dibattiti). Si dà priorità a racconti, interviste, biografie, archivi e documenti di storia orale
- Studio delle **tecniche di storia orale**
- Definizione dei **temi** che saranno trattati nell'intervista (ricerche degli studenti)
- **Pre-intervista**: svolta di persona o via telefono, conference-call o email. Si raccolgono informazioni di base e si crea una prima relazione informale con la persona da intervistare.
- **Preparazione dell'intervista**: definire la struttura e i ruoli del team, creazione delle domande dell'intervista
- **Realizzazione intervista**
- **Fase post-intervista**: lettera di ringraziamento, correzione errori
- **Presentazione alla classe e pubblicazione**



STORYTELLING E LETTERATURA: CREARE UN BOOKTRAILER

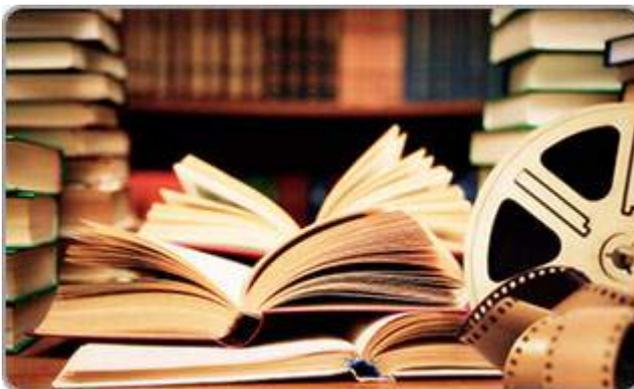
Cos'è un booktrailer?

Ridare vita ad un libro trasformandolo in narrazione, immagine, parola e musica

Un processo che richiede lavoro di equipe e abilità tecniche

Un vero e proprio prodotto pubblicitario: lo scopo è convincere lo spettatore a leggere un libro

Guarda e analizza alcuni esempi di booktrailer...



STORYTELLING E LETTERATURA: CREARE UN BOOKTRAILER

<https://www.youtube.com/watch?v=R7-cymVWPI8>

https://www.youtube.com/watch?v=Crg_ufMTmxc

<http://www.booktrailerfilmfestival.it/booktrailer/9-edizione/leleganza-del-riccio-4/>

<http://www.booktrailerfilmfestival.it/booktrailer/9-edizione/la-corsia-n-6-e-altri-racconti/>

<http://www.booktrailerfilmfestival.it/booktrailer/9-edizione/il-dottor-jekyll-e-mr-hyde/>

<http://www.booktrailerfilmfestival.it/booktrailer/8-edizione/1984-5/>



STORYTELLING E LETTERATURA: CREARE UN BOOKTRAILER

Guarda dei book trailer per trovare ispirazione. Analizza i suoi elementi, sviluppa una sensibilità

Allena e registra la voce narrante (prima dell'editing video)

Per rendere attrattivo il booktrailer:

1. enfasi al **protagonista** o altri **personaggi**
2. enfasi all'**ambientazione** o al **contesto**
3. evoca l'**atmosfera** del libro

Conosci a fondo il libro da promuovere e identifica 1-2 **temi**

Identifica il tuo **pubblico** e scegli come **comunicare**



STORYTELLING E LETTERATURA: CREARE UN BOOKTRAILER

La giuria del booktrailer: insegnanti, studenti, adulti, soggetti esterni.
Il valore dei feedback e della valutazione tra pari

Attenzione al **rapporto tra cinema e letteratura:** la distanza dai modelli

L'equilibrio tra immagine e parola

L'accessibilità nelle disabilità sensoriali

Scenografia e costumi (per le riprese)

Il **ritmo** del booktrailer e le funzioni della **musica** (rafforzativa, di contrasto, simbolica...)



STORYTELLING E LETTERATURA: CREARE UN BOOKTRAILER

Criteria per la valutazione:

- **originalità creativa** nella realizzazione di immagini e riprese
- **capacità promozionali ed efficacia comunicativa**
- **personalità dell'interpretazione** letteraria
- **significatività e rilevanza del messaggio**
- **qualità artistica** complessiva
- **qualità tecnica** di immagini, sonoro, montaggio e ritmo.



Progetto di Storytelling e Robotica Educativa I.C. Mazzini di Castelfidardo – a.s. 2014-2015

Aree didattiche:

Italiano, Geografia, Arte, Coding

Obiettivi:

Realizzare testi collettivi e creativi

Conoscere l'ambiente della savana

Costruire la scenografia per la rappresentazione della storia



Progetto di Storytelling e Robotica Educativa I.C. Mazzini di Castelfidardo – a.s. 2014-2015

- Attività di *storytelling* nel gruppo classe (inventare in piccoli gruppi una storia con animali protagonisti)
- Creazione della scenografia della storia (con materiali di recupero)
- Costruzione dei robot-animali
- Programmazione dei comportamenti dei robot (movimenti, voci)
- Drammatizzazione dal vivo



STORIE PER L'APPRENDIMENTO DELLA MATEMATICA

La storia del piccolo Gauss



STORIE PER L'APPRENDIMENTO DELLA MATEMATICA

L'utilità delle storie nella matematica

Creare una storia in cui **la matematica** è “protagonista”

Creare il **conflitto** per l'identificazione, l'allineamento, la comprensione

Combinare **immagini** vivide per creare il tessuto narrativo e legare concetti matematici

Umanizzare la matematica: introdurre i concetti dentro la vita, le avventure, i contesti dei personaggi (reali o inventati)

Porre **domande** o **finali aperti** per stimolare la curiosità e la ricerca di risposte



STORYTELLING PER L'APPRENDIMENTO DELLE LINGUE

Obiettivi:

- rafforzamento delle competenze di composizione scritta nella lingua straniera (inglese)
- Project work e team work

Svolgimento:

- **Scrittura libera** delle storie. L'unica regola: devono creare terrore!
- **Creazione delle storie digitali** con il software Buncee
- **Peer review** anonime a coppie con una rubric
- **Condivisione** delle storie su un Padlet e feedback tra pari

Un esempio: "The strangler"

https://www.edu.buncee.com/buncee/v2/331250/?share_key=42d75101b57b11e59eff00185179db73



STORYTELLING NELL'EDUCAZIONE ARTISTICA

CRONACA DI UN'OPERA

Obiettivi:

- Interpretare le narrazioni rappresentate in un'opera
- Scrivere una storia digitale nella forma di cronaca giornalistica basata su un dipinto
- Stimolare l'analisi critica e l'interpretazione dell'opera

Svolgimento:

- Uno sguardo veloce all'opera
- Analisi di ciò che è rappresentato (domande stimolo)
- Scoperta delle varie interpretazioni degli storici dell'arte
- Creare un "reportage" dell'evento rappresentato da testimone

http://www.getty.edu/education/teachers/classroom_resources/curricula/stories/lesson01.html



EDITING AUDIO: AUDACITY



Audacity[®]



EDITING AUDIO E VIDEO: WINDOWS MOVIE MAKER



SCRITTURA CREATIVA: STORYBIRD



SUGGERIMENTI TECNICI: LA SCRITTURA

“Less is more”

Il processo di scrittura:

Verbi di **azione** e **significati precisi**

Fornire **stimoli** e **descrizioni**, non interpretazioni

“**Non spiegare tutto**”: lo spettatore completerà il resto



SUGGERIMENTI TECNICI: L'IMMAGINE

Inizia a creare storie a partire da **immagini fisse**

Tecniche:

Zoom out: per dare elementi sul contesto ambientale o rivelare gradualmente indizi intriganti

Zoom in: per portare l'attenzione a un elemento

Panoramica: lo spostamento di un'inquadratura in una direzione che rivela nuovi elementi. La panoramica da destra a sinistra è percepita come straniante.

Usa il movimento con parsimonia

Descrivi tutti i movimenti nello storyboard!



SUGGERIMENTI TECNICI: LE TRANSIZIONI

Possono rendere la storia più coinvolgente

Riflettere sulla **funzione** di ciascuna transizione

Taglio (nessuna transizione): “virgola” narrativa

Dissolvenza: separa un “periodo” narrativo

Dissolvenza in nero: indica il “cambio di paragrafo”,
cambio di prospettiva o passaggio temporale (più
lunga la dissolvenza, più lungo il salto temporale)

Transizioni con funzione **simbolica** (es. barre verticali
per passare all'immagine di un uomo in cella)



SUGGERIMENTI TECNICI: SUONO

La musica può sostenere **elementi cruciali** della storia
(es. il tema musicale in “Lo squalo”)

Si può **scegliere di NON usare la musica** per dare
risalto alla voce o trasmettere significati con il silenzio

La **voce personale** conferisce emotività e significato alla
storia



Equilibrio tra immagini e parole

Musica strumentale: priorità alla narrazione



RISORSE UTILI

Archivi di musiche e suoni non protetti da diritti:

Jamendo: <https://www.jamendo.com/start>

SoundBible: <http://soundbible.com/>

Ricerca di immagini:

Google Immagini

Creative Commons:

<https://search.creativecommons.org/>

Archivi di video non protetti da diritti:

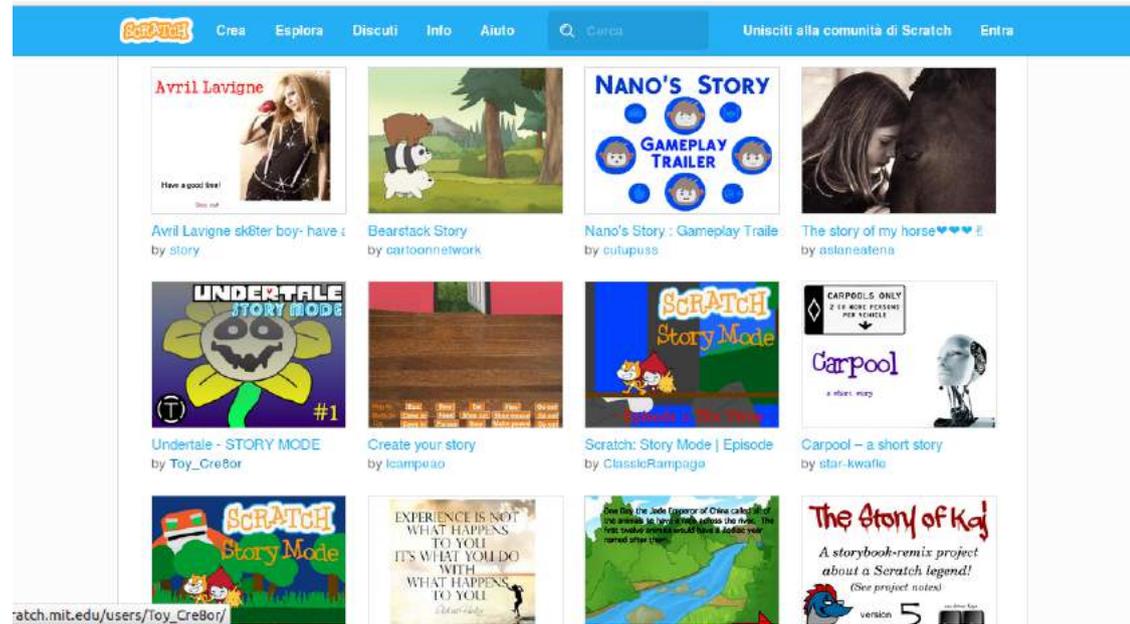
Videezy: <https://www.videezy.com/>

Pixabay Videos: <https://pixabay.com/en/videos/>



STORYTELLING CON SCRATCH

Sito ufficiale di Scratch:
<https://scratch.mit.edu/>



CREATIVE COMPUTING

Home

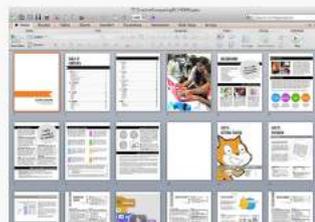
Download

This guide was developed by members of the ScratchEd research team at the Harvard Graduate School of Education: Christian Baldi, Michelle Chang, and Keren Brennan.

We encourage you to use as much or as little of the guide as you like, to design new activities, and to remix the included activities. No matter your prior experience or expertise, we think every educator as a co-designer of the Creative Computing experience. We would love to learn about what you're doing, so we encourage you to document and share your experiences with us and with other educators via the ScratchEd community at <http://scratched.gse.harvard.edu>

We are releasing this guide under a Creative Commons Attribution-ShareAlike license, which means that you are completely free to use, change, and share this work, as long as you provide appropriate attribution and give others access to any derivative works.

This work was made possible with support from the National Science Foundation through grant DRL-1019396, the Google CS4HS program, and the Code-to-Learn Foundation.



La comunità ScratchEd:
<http://scratched.gse.harvard.edu/>



STORYTELLING CON SCRATCH

The story of my horse

<https://scratch.mit.edu/projects/101191810/>

<https://scratch.mit.edu/projects/102511272/>

La comunità ScratchEd:

<http://scratched.gse.harvard.edu/>



Fase pratica

UN MESSAGGIO FINALE...

Il Digital Storytelling è la **scrittura di una storia resa più efficace con suoni, immagini e altri contenuti digitali.**

L'aspetto principale è la **creazione di una storia forte.**

Una storia efficace con modeste aggiunte tecnologiche può diventare una storia digitale di qualità!

