

# Formazione e Narrazione Digitale

## Prospettive per l'Inclusione

Umberto Margiotta

Università Ca' Foscari Venezia

# Perché

- «A fronte di una divaricazione sempre più ampia tra stili di insegnamento istituzionali e stili di apprendimento delle nuove generazioni [OCSE, 2008] si cercano nuove strade, nuovi prodotti ma soprattutto processi didattici, in grado di dare spazio a questa urgenza espressiva e a queste nuove competenze; parallelamente ci si interroga se, realmente, queste forme e processi di cultura partecipativa promuovano» uno sviluppo critico, originale e profondo. (Taddeo & Testaceni, 2011).
- Mettere al centro delle pratiche di inclusione educativa le nuove competenze digitali dei ragazzi, da loro costruite ed esperite in situazioni cooperative, diventa un obiettivo imprescindibile di tutti i servizi alla persona che vogliono realizzare contesti di apprendimento inclusivi, efficaci, ed abilitati a dare risposte significative alle esigenze di apprendimento emergenti nei diversi target di popolazione interessati.

# Digital Story Telling

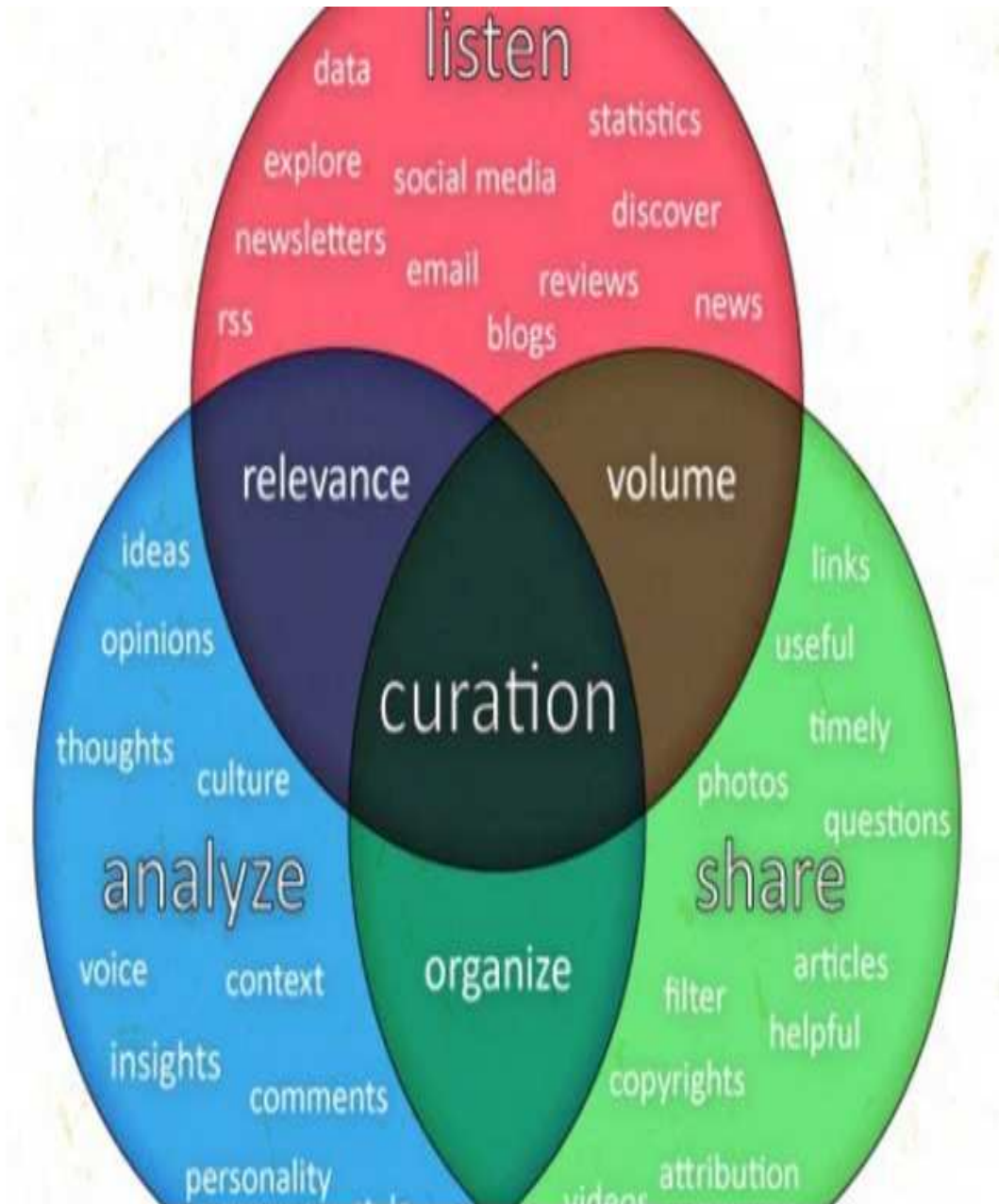
## I punti di forza nei contesti di apprendimento



(Fra(Frazel, 2010; Jakes & Brennan, 2005; LambeFrart, 2007; Meadows, 2003).zel, 2010; Jakes & Brennan, 2005; Lambert, 2007; Meadows, 2003)

- Il riferimento intuitivo ai contesti di vita
- un accesso più semplice a concetti astratti e complessi,
- La narrazione genera processi immediati di interpretazione e di correlazione concettuale( PENSARE PER IMMAGINI);
- È più facile memorizzare il racconto sul piano cognitivo;
- Grande coinvolgimento/ rinforzo della motivazione ad apprendere;
- Maggiore possibilità di veicolare messaggi significativi e di forte impatto;
- una storia genera altre storie(inter-testualità,), scambio collaborativo delle conoscenze, confronto dialogico, ricerca di nuovi punti di vista;
- Si favorisce networked knowledge e combinatorial creativity

# Utilizzi diversi con formule diverse



**Monomyth o Viaggio dell'Eroe:** schema classico;

**La Montagna:** distribuzione della tensione fino al raggiungimento di un picco e alla successiva discesa, tipica delle serie televisive;

**Nested Loops – Cerchi Concentrici:** diverse strutture narrative che si intersecano. 1^ storia – 2^ storia – storia centrale – 2^ storia – 1^ storia;

**Sparklines** (: due piani contrapposti di racconto: l'uno "come le cose sono" (essere) e l'altro "come le cose dovrebbero essere" (dover essere)

**In Medias Res:** schema classico di azione gettata e spiegazione rinviata;

**Converging Ideas – Idee Convergenti:** differenti filoni di pensiero convergono per formare un'unica idea.

**False Start – Falsa Partenza:** inizio apparentemente prevedibile che si interrompe bruscamente per dare luogo a un nuovo inizio;

**Petal Structure – Struttura a Petalo:** storie multiple che si muovono intorno allo stesso concetto centrale.

# Tipologie diverse di StoryTelling nell'Insegnamento e nella Formazione

- **Storytelling e Timeline:** *una forma di narrazione di eventi ordinati cronologicamente, utilizzando varie risorse individuate nel web intorno a un tema;*
- **Storymapping:** *utilizza mappe geografiche o immagini per inserire in esse una serie di link a risorse web relativa a una determinata tematica in modo da ottenere un percorso navigabile.*
- **Transmedia storytelling:** *una storia organizzata in un ambiente, modellata sulle Riviste di news, utilizzando risorse reperibili sul web di vario formato (immagini, video, animazioni, testi, suoni, musiche, news, ecc.), in modo da ottenere un racconto multimediale e ipertestuale;*
- **Visual Storytelling :** *una storia raccontata attraverso l'utilizzo di immagini. Presentazioni o slideshow accompagnate da link, testi, o dalla voce di un narratore, ecc.*
- **Video storytelling :** *la storia viene realizzata manipolando dei video inserendovi testo, link, annotazioni, immagini, domande, ecc. Per ottenere dei video interattivi anche multimediali.*

# Un esempio di target: i DSA

- I DSA uno specifico deficit di apprendimento, indagato e messo in luce attraverso un procedimento clinico-diagnostico. (ICD-10, la classificazione diagnostica proposta dall'OMS),
- Sono classificati, come *"... disturbi in cui le modalità normali di acquisizione delle capacità in questione sono compromesse sin dalle fasi iniziali dello sviluppo. Essi non sono semplicemente una conseguenza di una mancanza di opportunità di apprendere, non sono il risultato di un ritardo mentale e non sono dovuti ad alcuna forma di trauma o malattia cerebrale acquisita. Piuttosto si ritiene che i disturbi derivino da differenze nell'elaborazione cognitiva legate in larga misura a qualche tipo di alterazione biologica"* (ICD-10, OMS, 2007).
- I DSA sono un disturbo evolutivo con una base neurobiologica e presumibilmente genetica, dipendono quindi da un'alterazione del funzionamento del cervello e del sistema nervoso centrale.
- Il soggetto con DSA può leggere, scrivere e far di conto, pur in maniera differente rispetto ad un soggetto senza DSA. Fa più fatica, non è automatizzato ed è più lento nello svolgere alcune attività, ma può risolvere i compiti percorrendo strade alternative, adottando diverse strategie o utilizzando gli strumenti compensativi, per raggiungere così qualsiasi obiettivo didattico.

# L'ipotesi di lavoro

- Se, mediante attività di *Cooperative Learning*, anche i ragazzi con difficoltà di apprendimento possono sperimentare una interazione diretta costruttiva (ruoli diversi e complementari); mettere in gioco abilità sociali e interpersonali; assumere responsabilità individuali e di gruppo; condividere la leadership, in un gioco di mutuo riconoscimento; dare luogo a processi metacognitivi (Johnson & Johnson, 1999; Kagan, 1994; Sharan & Sharan, 1998; Cohen, 1999),
- allora il **lavoro in gruppo per compiti di realtà** può sviluppare e potenziare competenze relative all'area del sé (imparare ad imparare – progettare); alle interazioni produttive del sé con gli altri (collaborare e partecipare – agire in modo autonomo e responsabile); al rapporto del sé con la realtà fisica e sociale (risolvere problemi).

# I Vantaggi

- La narrazione digitale, proprio per la sua flessibilità ed adattabilità, appare particolarmente utile anche per lo sviluppo di competenze espressive e socio-relazionali nei ragazzi con difficoltà di apprendimento, che sperimentano spesso difficoltà di comunicazione con adulti e coetanei, sia nell'area dei linguaggi, sia in quella della consapevolezza ed espressione del sé.
- La rimozione degli ostacoli che, spesso, generano rabbia o senso di impotenza e frustrazione, coinvolgendo l'apprendimento stesso, rappresenta un passo fondamentale per la realizzazione di una scuola veramente inclusiva (OCSE, 2001, UE 2010,2011,2016).



# Il corto circuito: i vantaggi attesi

- Si chieda ai ragazzi con difficoltà di apprendimento **di raccontarsi tramite un proprio talento.**
- Se padroneggiare una narrazione significa comprendere le strutture necessarie alla scrittura di una storia ed essere in grado di darle una forma verbale, visiva e fonetica, con l'aiuto di diversi media;
- Se le tecnologie digitali possono accrescere ruoli e funzioni di catalizzatore e facilitatore di apprendimento complesso;
- Allora dovremmo visibilmente conquistare vantaggi nell'uso degli strumenti espressivi; degli strumenti di condivisione delle conoscenze e delle esperienze in modo non contingente nei ragazzi coinvolti.

# Il percorso più utilizzato

- **Briefing:** i ragazzi creano piccoli gruppi di tre/quattro persone in un'atmosfera collaborativa
- **Scrittura:** il processo inizia con l'attività di *storytelling circle*, per far emergere le idee narrative e far sentire coinvolti tutti gli storytellers.
- **Registrazione:** ciascuno registra la propria voce mentre racconta parte della storia; selezionato immagini, video, musica, indicandone le fonti. La riproduzione di ciò che è stato registrato, favorisce non solo la competenza comunicativa, ma anche l'auto-valutazione.
- **Editing e monitoraggio:** ragazzi e docenti si concentrano sulla qualità del prodotto finale e poi montano il tutto con MovieMaker.
- **Condivisione:** alla fine delle attività viene organizzato un incontro tra i gruppi o i diversi attori coinvolti per la presentazione e la discussione dei lavori, alcuni dei quali vengono anche pubblicati attraverso i social media, previo permesso delle famiglie.

# Punti di forza e criticità

- Il DS è un metodo efficace per insegnare la propria materia in modo creativo e innovativo, e lo ritiene utile soprattutto per gli studenti, nella pratica, la maggioranza dichiara che non potrebbe utilizzarla a scuola, nella sua forma completa. Gli insegnanti che hanno usato la narrazione digitale in laboratorio riferiscono che hanno osservato in se stessi un arricchimento delle proprie competenze pedagogiche e didattiche, in quanto, rispetto ad altri metodi, il DS consente di affrontare in modo diverso lo sviluppo di abilità come la scrittura, la lettura e la comunicazione orale, insieme a competenze più complesse come information e media literacy, problem solving e competenze di lavorare in gruppo e organizzative

# Punti di forza e criticità

- L'attuale organizzazione degli ambienti di apprendimento e dei programmi non permette in realtà di accogliere come auspicato nelle direttive ministeriali ed europee l'innovazione digitale

# Story first, Technology second,

- L'attenzione prevalente degli operatori e dei ricercatori non è tanto rivolta agli aspetti tecnologici o digitali (computer literacy), ritenuti comunque importanti, ma alla narrazione, all'arte e alla creatività, elementi che non sono così presenti nelle loro pratiche di sostegno, integrazione o di insegnamento tout court.
- (Farmer, 2004; Ohler, 2006; Lambert, 2010)

# Punti di forza e criticità

- Gli insegnanti credono che la creazione di storie digitali potrebbe aumentare la stessa motivazione negli studenti e il loro impegno.
- Questi risultati sono sostenuti anche da altre ricerche: il DS coinvolge lo stesso autore che lo crea, che potrebbe essere l'idea dell'“effetto sedia del regista”, come “esprimersi creativamente o artisticamente”, motivo per cui la narrazione digitale affascina e motiva insegnanti e studenti (Dogan, Robin, 2008; Banaszewski, 2005; Paull, 2002).

# Riferimenti Bibliografici

- Banzato, M., (2011). Digital literacy. Cultura ed educazione per la società della conoscenza. Milano: Bruno Mondadori.
- Baschiera B., (2013). L'uso del Digital Storytelling in contesti di apprendimento cooperativo per l'inclusive education e l'acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza. Formazione&Insegnamento .
- Dogan, B., Robin, B. R., (2008). Implementation of Digital Storytelling in the Classroom by Teachers Trained in a Digital Storytelling Workshop. In K. McFerrin, R. Weber, R. Carlsen, D. A. Willis (Eds.), Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2008. Chesapeake, VA: AACE, pp. 902-907.
- EU, (2010). Europa 2020 una strategia per una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva. (COM (2010). European Commission, (2012). Communication from the Commission to the European Parliament, "The Digital Agenda for Europe - Driving European growth digitally". Brussels, 18/12/2012, COM(2012b) 784.
- Robin, B.R., (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. Theory Into Practice, Vol. 47, Iss. 3, pp.220-228.
- Tendero, A., (2016). Facing Your **Selves: The Effects of Digital Storytelling on Teacher Education. Contemporary Issues** in Technology and Teacher Education, 6(2), 174-194. AACE. UNESCO, (2012).