Interactive Digital Storytelling in classe

Strumenti multimediali per raccontare una storia interattiva che coinvolge più aree disciplinari. Un'esperienza che nasce dalla collaborazione tra l'istituto Tecip (Tecnologie della Comunicazione, dell'lnformazione e della Percezione) di Pisa e alcuni insegnanti di scuola primaria.

di Redazione GiuntiScuola 6 minuti di lettura17 febbraio 2021

Numerosi recenti approcci educativi sfruttano con successo tecnologie che i bambini utilizzano ormai di routine. In questo ambito l' *Interactive Digital Storytelling* , ovvero l' **utilizzo di strumenti multimediali per raccontare una storia interattiva** , rappresenta un mezzo molto interessante.
Lo abbiamo utilizzato per impostare una metodologia didattica e sperimentarla in una serie di programmi educativi che si proponevano tre **obiettivi** principali:

- trasmettere un contenuto: individuato il tema insieme con gli insegnanti, si racconta una storia legata a diverse aree disciplinari;
- fornire conoscenze sulle tecnologie: con la metodologia del *learning-by-doing* , sono i bambini stessi a creare un prodotto multimediale adatto a raccontare la storia;
- sollecitare i bambini alla partecipazione al lavoro di gruppo.

Nelle nostre esperienze in classe abbiamo adottato un **protocollo** che prevedeva 6 momenti distinti:

- definizione, insieme agli insegnanti, dell'obiettivo dell'apprendimento;
- identificazione della storia oggetto della narrazione;
- definizione del risultato tecnologico finale (prodotto interattivo, film, gioco ecc);
- analisi e selezione delle risorse tecnologiche;
- attuazione, a sua volta suddivisa in tre momenti: a) definizione dello storyboard; b) raccolta ed elaborazione del materiale; c) sviluppo del prodotto software;
- test e valutazione.

N.B. Le immagini di accompagnamento a questo pezzo rappresentano alcuni momenti relativi al percorso per la realizzazione di un videogioco su Il Piccolo Principe *.*

Dalla creazione del percorso narrativo al disegno

I primi passi si compiono insieme con gli insegnanti delle classi in cui si svolge l'esperienza; secondo la complessità del tema e il tempo a disposizione, articoliamo il percorso formativo e il

calendario delle riunioni in modo da **integrarlo alle normali attività scolastiche** .

Una volta selezionate le opportune risorse tecnologiche, inizia il processo di apprendimento interattivo. Segue la creazione cooperativa di uno storyboard e di un tessuto narrativo; sulla base dello **storyboard** viene raccolto o prodotto insieme ai bambini il materiale necessario (testo, audio, disegni, immagini, ecc.).

A questo punto, infatti, la storia si traduce in linguaggio visivo, utilizzando mezzi "tradizionali" come il disegno per poi essere associata ad altri mezzi digitali, ad esempio scanner e tavolette grafiche.

In questa fase del processo incoraggiamo fortemente i bambini a realizzare **rappresentazioni grafiche** , perché il disegno rappresenta un'importante espressione della loro vita affettiva e della loro personalità, e costituisce un mezzo di ricerca e di scambio con l'ambiente sociale (soprattutto nella scuola primaria, i bambini cercano di rappresentare gli oggetti non come realmente appaiono, ma attraverso una riduzione schematica all'essenziale. Inoltre il disegno, oltre a rappresentare un'attività piacevole e giocosa, rappresenta per i bambini anche un modo di consolidare e approfondire le proprie conoscenze).

Dal fotoritocco alla valutazione del prodotto e del percorso finale

Tutto il materiale raccolto, necessario per raccontare la storia, viene quindi trattato con tecniche come la scansione, il fotoritocco, la modellazione 3D o la registrazione digitale.

La voce, il suono e l'espressione artistica sono canali che permettono ai bambini di comunicare i loro pensieri e la loro creatività in modo spontaneo e divertente. Al fine di realizzare le operazioni necessarie, in questa fase **introduciamo agli studenti le nozioni di base degli strumenti informatici** necessari.

Quando il prodotto è pronto, bambini, insegnanti e tutor lo riesaminano, condividendo il risultato anche con altre classi.

Si giunge così a testare il livello di chiarezza dei contenuti e di definire i criteri per la valutazione dei risultati in termini di apprendimento, divertimento suscitato, efficacia, relazioni e collaborazioni stabilite.

Traguardi raggiunti e criticità

Le esperienze in classe ci hanno permesso di raccogliere una serie di osservazioni e indicazioni. I bambini:

- hanno acquisito capacità di inserirsi produttivamente nel lavoro di classe per la realizzazione di attività comuni, migliorando la loro capacità di espressione e il loro livello di autonomia;
- hanno consolidato le loro capacità in termini di comunicazione, ascolto, interazione;
- hanno sperimentato dinamiche relazionali che portano alla creazione di un clima positivo nella classe/laboratorio;
- hanno sviluppato un senso di grande apertura verso la tecnologia ed imparato a condividere abilità ed esperienze;
- hanno gradito essere parte attiva e fondamentale dell'intero processo di creazione.

Nonostante questi buoni risultati, esistono delle criticità. Un rischio per esempio è quello di **non essere in grado di coinvolgere tutti i bambini allo stesso livello** . È pertanto necessario

monitorare costantemente il livello di interesse di ogni bambino, al fine di stimolare, di volta in volta, la sua attenzione. Inoltre, sembra opportuno lavorare con classi di piccole dimensioni o dividere i bambini in piccoli gruppi, al fine di aiutare i bambini a trasferire l'un l'altro le proprie competenze e omogeneizzare il piano di lavoro di ciascun gruppo.

Tra le qualità più interessanti dell'esperienza, vanno segnalati **l'incontro e di lavoro cooperativo tra insegnanti e bambini** . Come si diceva, la metodologia proposta è stata attivamente concordata con insegnanti e bambini, che hanno stabilito fra loro un rapporto più diretto e informale. I laboratori hanno avuto durata massima di 90 minuti per mantenere un elevato livello di curiosità e attenzione durante il lavoro.

Se l'approccio *learning-by-doing* ha permesso ai bambini di ottenere in modo rapido e consapevole una **buona familiarità con le tecnologie proposte** e di diventare sempre più autonomi nello svolgimento delle attività di narrazione digitale, al termine di ogni esperienza i bambini hanno organizzato insieme ai loro insegnanti una mostra del lavoro svolto, dimostrando entusiasmo e precisione nel descrivere ogni fase del flusso di lavoro, evidentemente ben assimilato, a testimonianza che l'obiettivo della metodologia si possa considerare raggiunto.

**Si ringrazia per la collaborazione la prof.ssa Marta Righeschi della Scuola Media di San Piero a Grado.*

Alcune indicazioni bibliografiche per saperne di più

- Aldrich C. (2005). *Learning by Doing.* San Francisco: John Wiley & Sons.
- Banaszewski, T. (2002). Digital Storytelling finds its place in the classroom. *Multimedia Schools* , *9(1)* , 32-35.
- Carrozzino M. et al. (2012), *Interactive Digital Storytelling for Children's Education* . In Jya, J. (2012, ed.), *Educational Stages and Interactive Learning: From Kindergarten to Workplace Training* . IGI Global .
- Lambert J. (2006), *Digital Storytelling: capturing lives, creating community* , Berkeley: Life on the Water Inc.
- Ohler J. (2008), *Digital Storytelling in the classroom* , Thousand Oaks: Corwinn Press.