

Tutorial 5 :

Utilizzo di strumenti
digitali e multimediali per
lo storytelling



Co-funded by
the European Union



1. Obiettivi di apprendimento

Questo tutorial introduce agli strumenti digitali e multimediali per lo storytelling, con particolare attenzione all'utilizzo di video, audio e media interattivi per creare esperienze di storytelling digitale coinvolgenti.

Obiettivi di apprendimento chiave:

I partecipanti impareranno a sfruttare la tecnologia in modo efficace per migliorare il coinvolgimento del pubblico e creare narrazioni digitali accessibili e inclusive che raggiungano diverse comunità di apprendimento.

2. Introduzione

Definizione di strumenti digitali e multimediali

Lo storytelling digitale emerge dall'intersezione delle pratiche narrative tradizionali con le capacità tecnologiche contemporanee. La European School Education Platform definisce lo storytelling digitale come "la pratica di utilizzare strumenti informatici per raccontare storie. Questo viene fatto con l'aiuto di una varietà di contenuti multimediali, tra cui foto, grafica, fumetti, audio (suono, parlato, musica), video e strumenti di pubblicazione sul Web" (European School Education Platform, 2024). Questa metodologia trasforma lo storytelling convenzionale in esperienze dinamiche e multimediali in grado di soddisfare varie preferenze di apprendimento e livelli di coinvolgimento.

La ricerca dimostra che lo storytelling digitale funziona sia come metodo didattico che come risorsa di apprendimento, con applicazioni che abbracciano tutti i livelli educativi. L'approccio consente ai creatori di intrecciare più elementi multimediali, tra cui immagini digitali, grafica, musica e suono, per creare esperienze narrative coerenti che supportano gli obiettivi educativi.

Vantaggi dell'utilizzo di strumenti digitali e multimediali

L'integrazione di strumenti di narrazione digitale in contesti educativi offre vantaggi documentati sia per gli istruttori che per gli studenti. La ricerca indica che gli educatori utilizzano lo storytelling digitale perché rende lo storytelling più divertente, accattivante, coinvolgente, comunicativo e teatrale. Questo maggiore coinvolgimento deriva dalla capacità dell'approccio multimediale di affrontare diversi stili di apprendimento attraverso più canali sensoriali.

Gli studi sull'educazione dimostrano che lo storytelling digitale supporta l'apprendimento degli studenti consentendo agli insegnanti di implementare metodi didattici innovativi. La metodologia si rivela particolarmente efficace come strumento per integrare i messaggi didattici con le attività di apprendimento, creando ambienti educativi più coinvolgenti. Gli studenti beneficiano dell'opportunità di organizzare ed esprimere le loro idee attraverso formati multimediali distintivi, mentre gli educatori acquisiscono informazioni sui processi di apprendimento degli studenti attraverso output creativi.

Il contesto educativo europeo riconosce lo storytelling digitale come un approccio che combina la narrazione con immagini o video per trasmettere emozioni, organizzare le informazioni e favorire la connessione. Questo riconoscimento riflette la capacità del metodo di valorizzare gli approcci pedagogici tradizionali attraverso l'integrazione tecnologica, mantenendo l'attenzione sui risultati educativi piuttosto che sulle caratteristiche puramente tecniche.

3. Guida passo passo

a) Definizione delle esigenze

Uno storytelling digitale efficace richiede una pianificazione sistematica che stabilisca obiettivi educativi chiari prima della selezione della tecnologia. Il processo di pianificazione prevede la determinazione del formato narrativo, l'identificazione del pubblico di destinazione, la definizione dei requisiti di accessibilità e la definizione dei risultati di apprendimento che guideranno la successiva selezione degli strumenti e lo sviluppo dei contenuti.

Gli autori devono stabilire se il loro progetto assumerà la forma di narrazioni video, produzioni audio, esperienze web interattive o presentazioni multimediali che combinano più formati. Questa decisione influenza tutti gli elementi di pianificazione successivi, inclusi i requisiti delle risorse, le capacità tecniche necessarie e le strategie di distribuzione appropriate per il pubblico previsto.

Le considerazioni chiave sulla pianificazione includono lo sviluppo della struttura narrativa, la valutazione delle risorse tecniche, la valutazione della compatibilità della piattaforma, la definizione della tempistica per le fasi di produzione, la pianificazione dell'accessibilità dei contenuti e la formulazione della strategia di distribuzione. Ogni elemento richiede un'attenta considerazione per garantire che il prodotto finale serva efficacemente agli obiettivi educativi, pur rimanendo tecnicamente fattibile entro le risorse disponibili e i livelli di competenza.

b) Selezione degli strumenti e raccolta dei media

Quadro teorico per la selezione degli strumenti

La ricerca europea sull'istruzione sottolinea che l'integrazione multimediale dovrebbe seguire un approccio educativo che stabilisca prima gli obiettivi educativi ed esamini come la tecnologia possa realizzarli, piuttosto che adottare un approccio guidato dalla tecnologia che esamina gli sviluppi e adatta di conseguenza la pratica educativa. L'approccio educativo si dimostra superiore perché gli approcci guidati dalla tecnologia hanno storicamente portato a sistemi educativi di scarsa qualità.

Questo quadro privilegia la visione educativa rispetto alla novità tecnologica, iniziando con gli obiettivi educativi e concludendo con un'appropriata selezione della tecnologia. Il processo di valutazione dovrebbe considerare il modo in cui gli artefatti multimediali si integrano nell'erogazione dell'istruzione, mantenendo l'attenzione sui risultati dell'apprendimento piuttosto che sulla sofisticazione tecnica.

Comprendere i componenti della produzione multimediale

Lo storytelling digitale integra tre componenti multimediali primari, ognuno dei quali svolge specifiche funzioni narrative ed educative che i creatori devono comprendere per prendere decisioni di selezione informate.

Principi di produzione video: i componenti video dimostrano processi complessi, forniscono un contesto visivo per concetti astratti, mantengono l'attenzione dello spettatore attraverso contenuti dinamici e supportano diverse preferenze di apprendimento attraverso la rappresentazione visiva. La ricerca mostra che gli elementi video dovrebbero essere selezionati in base al loro contributo ai risultati dell'apprendimento piuttosto che alla loro sofisticatezza tecnologica. La produzione di video educativi enfatizza la chiarezza del messaggio, il ritmo appropriato per gli obiettivi di apprendimento e il design visivo che supporta piuttosto che distrarre dalla comprensione dei contenuti.

Applicazioni per la produzione audio: gli elementi audio forniscono voce narrante e personalità, stabiliscono un tono e un'atmosfera emotiva, supportano l'accessibilità attraverso le descrizioni audio e rafforzano i messaggi chiave attraverso l'enfasi strategica. La ricerca europea sulle tecnologie dell'istruzione sottolinea che i componenti audio devono integrare piuttosto che competere con gli elementi visivi, creando esperienze multimediali coerenti che migliorano piuttosto che sopraffare gli studenti. La produzione audio richiede livelli di volume coerenti, un'articolazione chiara, un ritmo appropriato e un uso strategico del silenzio per evidenziare le informazioni importanti.

Integrazione dei media interattivi: i componenti interattivi aumentano il coinvolgimento attraverso la partecipazione attiva, forniscono un feedback immediato sulla comprensione, consentono percorsi di apprendimento personalizzati e facilitano l'apprendimento collaborativo attraverso esperienze condivise. La Piattaforma Europea per l'Istruzione Scolastica riconosce che gli elementi interattivi dovrebbero servire a scopi pedagogici piuttosto che a dimostrazioni puramente tecnologiche. La progettazione interattiva deve enfatizzare la navigazione intuitiva, le interazioni significative che contribuiscono ai risultati educativi, i livelli di complessità appropriati e i sistemi di feedback chiari.

Applicazioni specifiche degli strumenti

Strumenti di produzione video: Canva Video offre interfacce intuitive adatte ai principianti, offrendo al contempo funzionalità di output di qualità professionale. La piattaforma supporta l'editing collaborativo e include librerie di modelli che accelerano le tempistiche di produzione mantenendo gli standard di progettazione educativa.

Strumenti di produzione audio: Audacity e Ocenaudio offrono soluzioni per l'editing e il miglioramento dell'audio. Questi strumenti open source supportano più formati audio e includono funzionalità di editing avanzate essenziali per una produzione audio educativa di qualità professionale.

Strumenti multimediali interattivi: Genially consente la creazione di presentazioni interattive senza richiedere ampie conoscenze di programmazione. La piattaforma supporta contenuti multimediali incorporati e fornisce analisi per monitorare il coinvolgimento degli utenti, consentendo ai creatori di valutare l'efficacia degli elementi interattivi.

La ricerca dimostra che gli educatori utilizzano con successo semplici tecnologie digitali per creare esperienze di narrazione efficaci, inclusi i motori di ricerca per la raccolta di immagini e i software di presentazione di base per l'integrazione multimediale. Durante la raccolta dei media, gli autori dovrebbero condurre una ricerca completa per identificare i contenuti appropriati che siano in linea con gli

obiettivi narrativi, tenendo conto dei requisiti di copyright, accessibilità e sensibilità culturale.

c) Inserimento degli strumenti nella storia e passaggi finali

La fase di assemblaggio integra elementi multimediali secondo piani narrativi predeterminati, richiedendo competenza tecnica con strumenti selezionati e attenzione ai principi di storytelling che mantengono il coinvolgimento del pubblico durante tutta l'esperienza.

Le fasi di produzione includono l'organizzazione delle risorse multimediali all'interno delle piattaforme scelte, l'organizzazione dei contenuti in base alle specifiche della struttura narrativa, l'integrazione delle transizioni e degli effetti che migliora piuttosto che distrarre dai messaggi principali, l'incorporazione di elementi interattivi che incoraggia la partecipazione del pubblico, la voce fuori campo e la registrazione o l'inserimento di musica e il mantenimento coerente del livello audio e della qualità visiva durante le produzioni.

La ricerca nel campo dell'istruzione indica che lo storytelling digitale richiede una pianificazione aggiuntiva rispetto allo storytelling tradizionale, ma questa preparazione si rivela fondamentale per il successo della presentazione. Il controllo di qualità rappresenta una fase finale critica, che prevede test su più dispositivi e piattaforme per garantire la conformità in termini di accessibilità e un'esperienza utente ottimale in diversi ambienti tecnici.

I processi di esportazione e pubblicazione variano a seconda delle piattaforme scelte e del pubblico di destinazione. Gli autori dovrebbero prendere in considerazione l'ottimizzazione delle dimensioni dei file, i requisiti di tempo di caricamento e le limitazioni della larghezza di banda quando preparano i contenuti per la distribuzione, assicurandosi che le piattaforme di pubblicazione siano in linea con gli standard di accessibilità e supportino le capacità tecniche del pubblico previsto.

4. Esempio di attività pratica

"Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek" del New York Times esemplifica sofisticate tecniche di narrazione multimediale che integrano testo, video, audio e grafica interattiva in esperienze narrative coese (The New York Times, 2012). Questo articolo, vincitore del Premio Pulitzer, dimostra come gli strumenti digitali possano migliorare il giornalismo tradizionale fornendo una narrazione immersiva e multisensoriale che coinvolge il pubblico attraverso più canali di comunicazione contemporaneamente.

5. Considerazioni sull'inclusività

- **Più formati di storie:** fornisci storie digitali in vari formati (audio, testo, sottotitoli) in modo che i partecipanti con diverse preferenze e abilità di apprendimento possano accedere ai contenuti attraverso la loro modalità preferita
- **Controllo dell'apprendimento autonomo:** consenti agli studenti di mettere in pausa, riprodurre o rivedere i contenuti digitali alla propria velocità, adattandosi a diversi tempi di elaborazione e tempi di attenzione
- **Standard di produzione audio chiari:** crea narrazioni lente e ben articolate, prive di rumori di fondo con livelli di volume costanti per supportare i partecipanti con difficoltà di elaborazione uditiva
- **Molteplici opzioni di formato di output:** consenti ai partecipanti di creare storie digitali in vari formati (semplici presentazioni, video di base, registrazioni audio) in base al loro livello di comfort tecnico, soddisfacendo gli stessi obiettivi di apprendimento
- **Creazione di contenuti pronti per l'accessibilità:** insegna ai partecipanti ad aggiungere didascalie ai video, testo alternativo alle immagini e trascrizioni ai contenuti audio in modo che le loro storie digitali siano accessibili ai colleghi con abilità diverse

6. Risultati attesi / Conclusione

Alla fine di questo tutorial, i partecipanti saranno in grado di pianificare, creare e condividere storie digitali che combinano creatività e accessibilità. Acquisiranno sicurezza nell'uso di strumenti multimediali per migliorare l'impatto narrativo, applicando al contempo principi di progettazione inclusiva che assicurano che le storie coinvolgano un'ampia gamma di pubblico.

Il tutorial sottolinea che uno storytelling efficace richiede una preparazione ponderata, la giusta scelta degli strumenti e un forte impegno per l'accessibilità. I partecipanti partiranno con una solida base per esplorare nuove tecnologie, adattarsi alle piattaforme in evoluzione e continuare a sviluppare narrazioni digitali significative e inclusive.

7. Strumenti/risorse consigliati

Principali strumenti di produzione:

- [Canva Video](#): piattaforma di creazione e modifica video facile da usare
- [Audacity](#): software di editing audio open source
- [Ocenaudio](#): editor audio multiplatforma
- [Genially](#): Piattaforma interattiva per la creazione di contenuti

Risorse aggiuntive:

- Corsi di storytelling digitale della European School Education Platform
- Guide alla ricerca e alle best practice sullo storytelling digitale
- Strumenti e linee guida per i test di accessibilità
- Modelli di storyboard e risorse per la pianificazione narrativa

8. Bibliografia

European School Education Platform. (2024). Digital storytelling. *European Commission*. <https://school-education.ec.europa.eu/en/learn/courses/digital-storytelling-0>

Research in Learning Technology. (1998). Principles for the selection and integration of educational multimedia materials. *ALT*. <https://journal.alt.ac.uk/index.php/rlt/article/view/1003>

Shaik, N., Ramakrishnan, N., & Dawson, A. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1), Article 4. <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>

Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: A comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(1), Article 6. <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>

The New York Times. (2012). Snow fall: The avalanche at tunnel creek. <https://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/index.html#/?part=tunnel-creek>



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni o i pareri dell'Unione europea o dell'Agencia per gli Affari Giovanili. Né l'Unione Europea né l'autorità che eroga il finanziamento possono esserne ritenute responsabili.



Codice del progetto: 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123



Tutti i contenuti sono sotto licenza CC BY-NC-SA 4.0

