

1

00:00:05,800 --> 00:00:37,800

Chiediamoci quindi che cos'è il digital storytelling? Nell'ambito della letteratura scientifica si fa riferimento con la denominazione Digital Storytelling, a uno strumento in grado di supportare dei processi di apprendimento nell'ambito dell'alfabetizzazione mediale. Quindi uno strumento che supporta dei processi e dei processi che vengono supportati dall'insegnante e realizzati in collaborazione con gli studenti.

2

00:00:37,800 --> 00:00:42,520

Quindi si può parlare in un qualche modo di una metodologia narrativa.

3

00:00:42,600 --> 00:01:01,320

Una metodologia che è tesa alla facilitazione dei processi di riflessione critica sull'utilizzo delle tecnologie proprio perché porta le studentesse e gli studenti, le bambine e i bambini a interrogarsi su quali sono gli elementi che compongono una narrazione digitale.

4

00:01:01,400 --> 00:01:31,520

E questa operazione di discernimento dei diversi elementi delle diverse processualità che portano alla realizzazione di un artefatto digitale, portano poi gli studenti a sviluppare una consapevolezza maggiore nel consumo di artefatti digitali e con la speranza che questo corrisponda allo sviluppo di competenze di media literacy, appunto di media education.

5

00:01:31,600 --> 00:01:43,080

Una volta che abbiamo chiarito da dove nasce come concetto e come definizione, andiamo ora a chiederci dove nasce il digital storytelling in ambito geografico.

6

00:01:43,320 --> 00:01:51,200

Nasce in particolare in California negli anni 90 e nella sua ideazione originale.

7

00:01:51,360 --> 00:02:16,160

Qui vediamo appunto nella slide un'immagine di un volume che si chiama Digital Storytelling Form and Content, che è stato scritto da due dei principali esponenti di questo centro Center for Digital Storytelling, che appunto è stato sviluppato in California negli anni 90 e in questo volume del 2017

8

00:02:16,240 --> 00:02:30,080

questi autori propongono la definizione di digital storytelling inteso come un processo creativo che vede come protagonisti persone anche con poca esperienza nell'utilizzo di tecnologie.

9

00:02:30,160 --> 00:02:49,360

Nonostante questa poca esperienza, è importante che anche, appunto, studentesse e studenti si familiarizzino con questi strumenti perché ha proprio questa metodologia la finalità dello sviluppo di competenze necessarie per raccontare una breve storia, associando VoiceOver

10

00:02:49,600 --> 00:02:58,560

e quindi associando un suono a un video, appunto la componente visiva, quindi sviluppare competenze legate a questo tipo di artefatto.