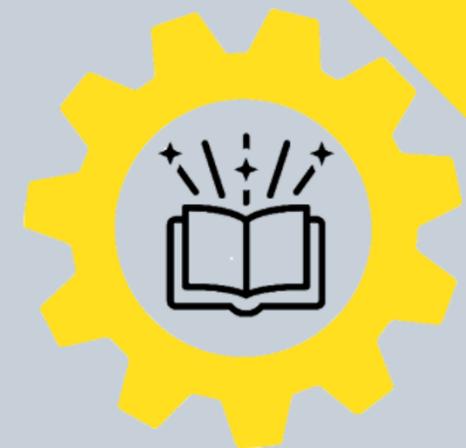


2.1 Quali App/tool utili ad implementare lo Storytelling?

A cura di:
Riccardo Barderi, EFT Toscana
Eliana Di Bella, EFT Toscana
Marta Sanz Manzanedo, EFT Toscana



La metodologia dello storytelling si concretizza in varie possibilità, che includono (tra le altre) video e fumetti, linee del tempo e geolocalizzazioni.

Qui di seguito si indicano alcuni strumenti, selezionati tra i tanti a disposizione sul web, insieme ad alcune idee di un loro possibile utilizzo.

Non solo video...

VIDEOSTORYTELLING

SCREENCAST  MATIC

**Per catturare ciò che
si vede sul monitor**

Web	App Android	IoS	Gratuito
✓	✓	✓	Fino a 15 minuti



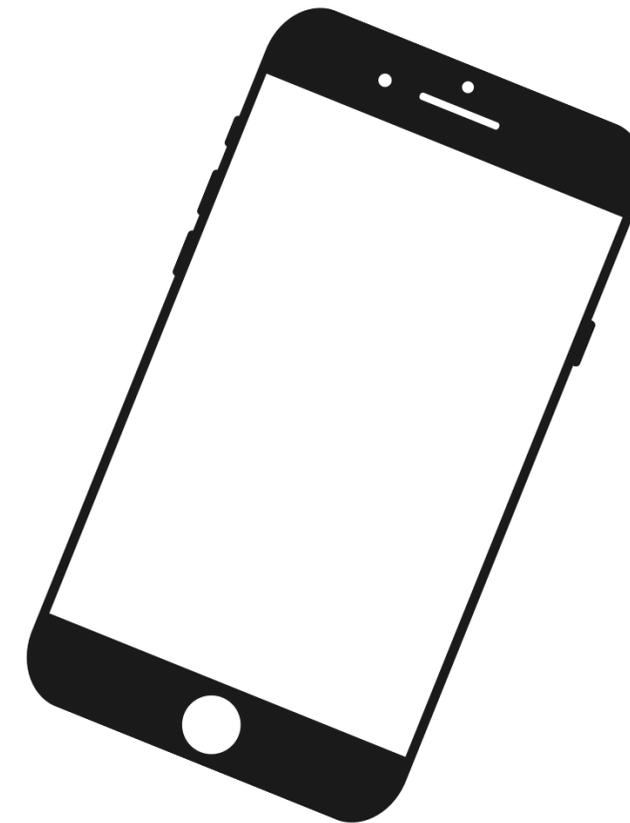
Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

VIDEOSTORYTELLING



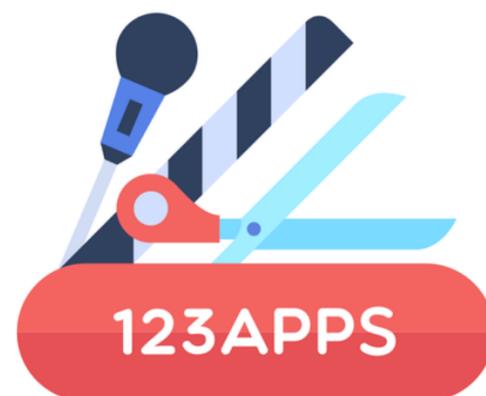
**Per realizzare video con
device mobili**

Web	App Android	IoS	Gratuito
X	✓	✓	Sì



Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

VIDEOSTORYTELLING



**Per realizzare video
al computer**

Web	App Android	IoS	Gratuito
✓	✗	✗	sì



Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

FUMETTI



Per realizzare fumetti



Web	App Android	IoS	Gratuito
✓	✗	✗	2 gratuiti a settimana

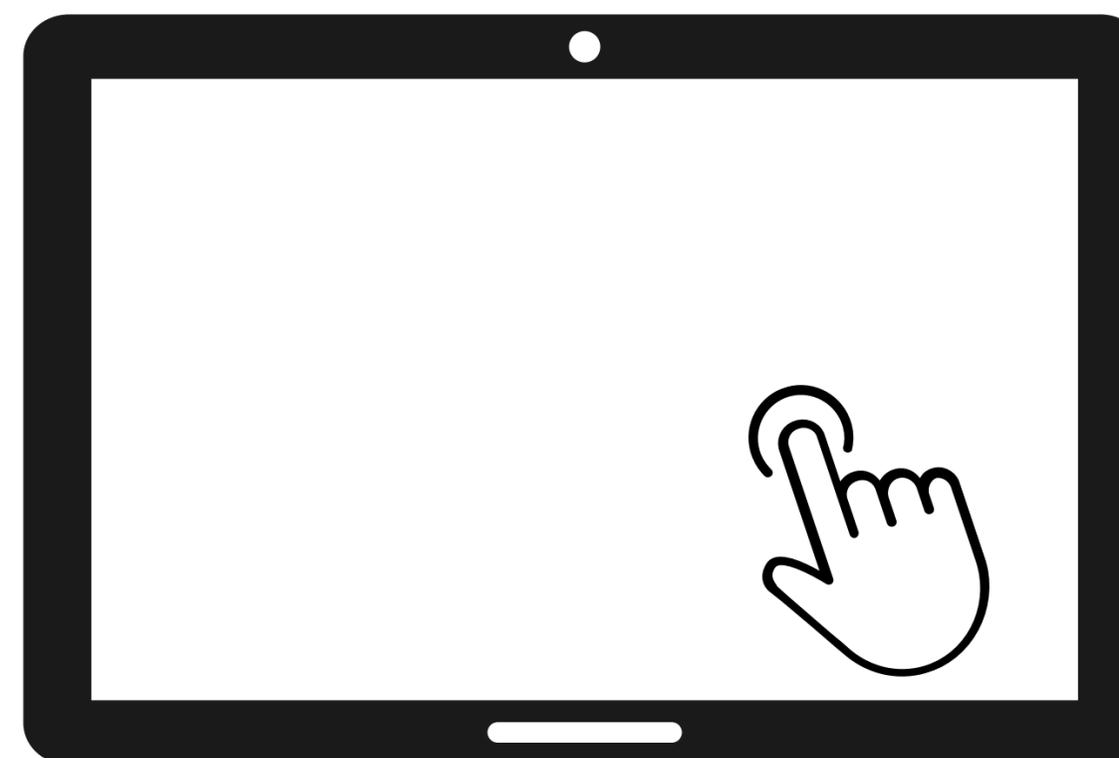
Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

IMMAGINI INTERATTIVE



**Per realizzare
immagini interattive**

Web	App Android	IoS	Gratuito
✓	✗	✗	Parzialmente



Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

BACHECHE VIRTUALI

DIGIPAD

Per raccogliere idee, risorse e contenuti multimediali

Web	App Android	IoS	Gratuito
✓	✗	✗	Si



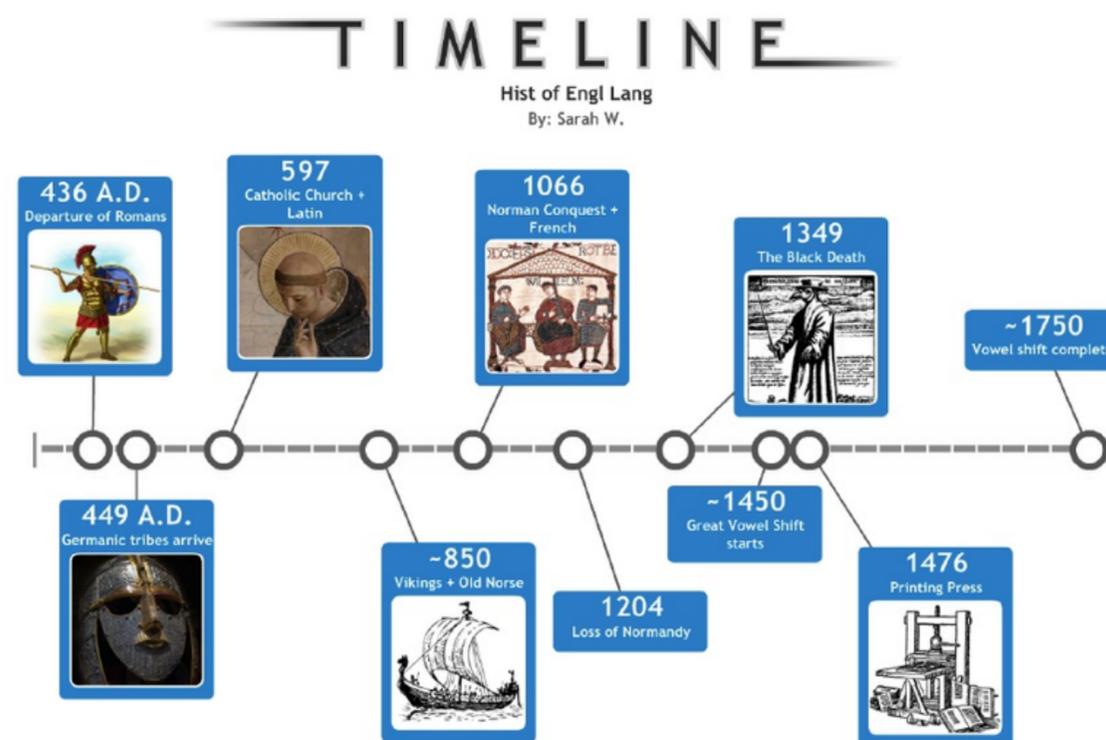
Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

LINEE DEL TEMPO



Per realizzare linee del tempo in modo semplice ed intuitivo

Web	App Android	IoS	Gratuito
✓	✗	✗	Parzialmente

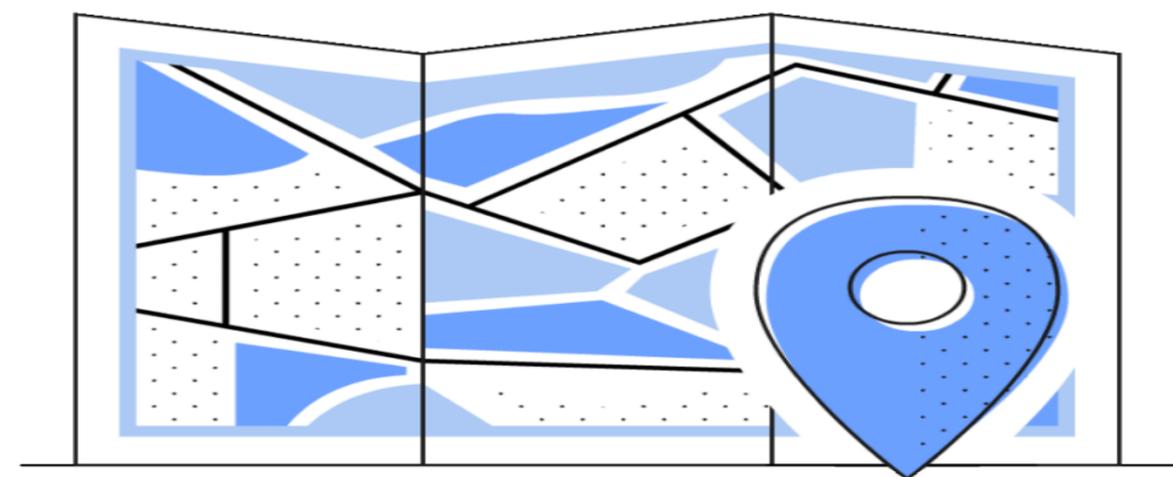


Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

GEOLOCALIZZAZIONE



Per realizzare percorsi e raccontare biografie ed eventi



Web	App Android	IoS	Gratuito
✓	✓	✓	sì

Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

POSTER E INFOGRAFICHE

Canva

**Per creare poster ed infografiche
di grande impatto**

Web	App Android	IoS	Gratuito
✓	✓	✓	Sì



Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

E-BOOK



BOOK CREATOR

Per creare libri digitali

Web	App Android	IoS	Gratuito
✓	✗	✓	Fino a 40



Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

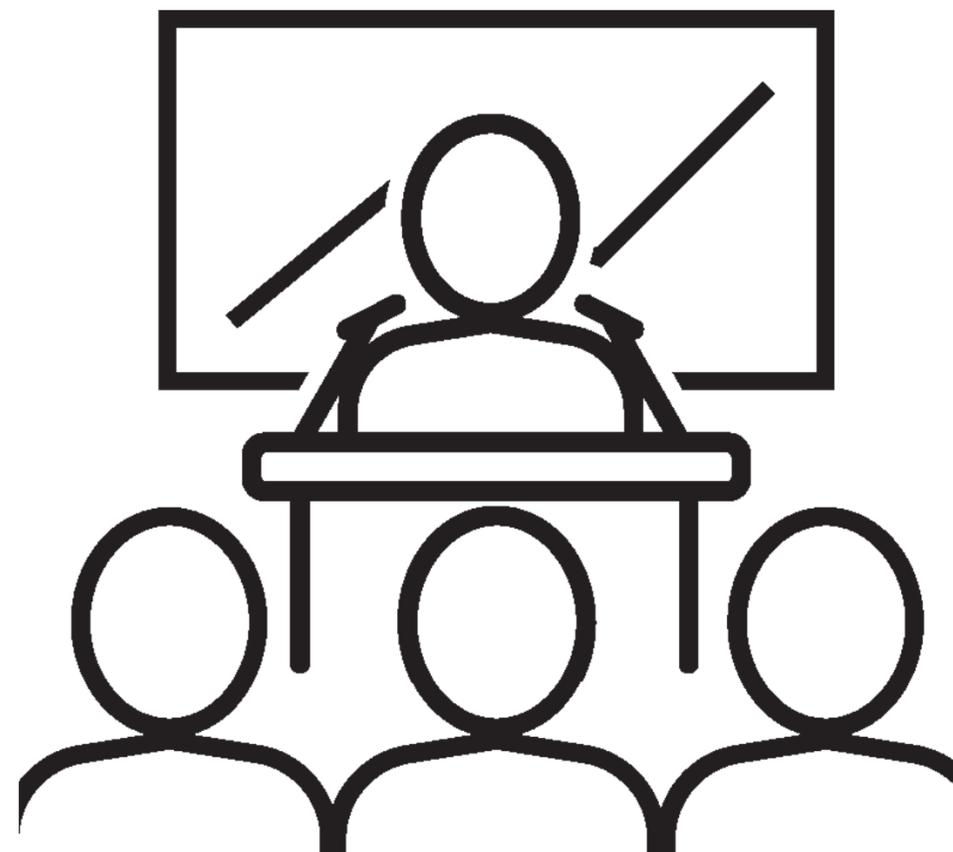
PRESENTAZIONI



Google Slides

**Per raccontare
integrando testi, video ed immagini**

Web	App Android	IoS	Gratuito
✓	✓	✓	Si



Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

2.3 Quali best practices e risorse per ispirarsi?

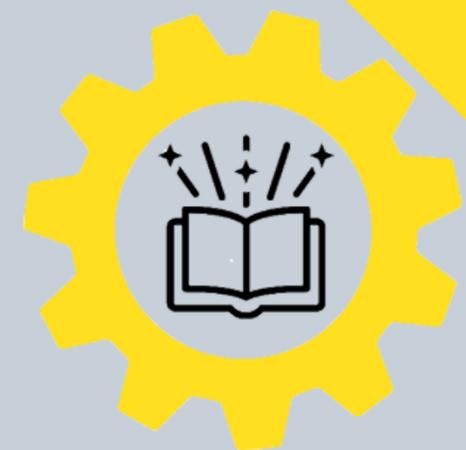
A cura di:

Cristina Bralia, EFT Lombardia

Elisabetta Buono, EFT Sardegna

Anna Maria Lorusso, EFT Piemonte

Samanta Parise, EFT Veneto



Le risorse



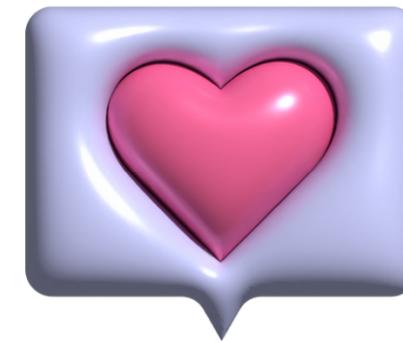


Storytelling step by step



Sito del PNSD - USR Sardegna

**Contributo originale a cura di
Anna Rita Vizzari**



Repository risorse libere



Bacheca delle risorse libere

**Materiali ordinati per
categorie e archivi di risorse
con licenza di libero utilizzo**

Le best practices





Storie multimediali interattive



Policultura-1001Storia

**Raccolta di narrazioni
multimediali**



Libri digitali



Book Creator

**e-Book pronti ed esempi per
disciplina e ordine scolastico**



Fumetti con Google Slides



Sito di Davide Tonioli

**Il template per realizzare
fumetti**

2.2.1 Storytelling

Scheda didattica: Google Presentazioni¹

Presentazioni Google è un programma che permette la realizzazione di presentazioni multimediali. Utile per la realizzazione di narrazioni digitali, si caratterizza per la sua versatilità e semplicità di utilizzo. L'applicazione consente di inserire diversi contenuti multimediali presenti sul proprio dispositivo o disponibili in rete. Permette, inoltre, di lavorare in modalità condivisa.

Obiettivo d'utilizzo

Questo strumento può essere utile per il docente perché...

L'utilizzo dell'applicazione non prevede alcun software, ma solo la disponibilità di un account gmail o Google workspace della scuola e di una connessione Internet; è possibile attivare l'accesso offline e visualizzare anche senza essere connessi a Internet. Nell'ambiente di editor sono molti gli strumenti da utilizzare. Solo per fare alcuni esempi: la possibilità di inserire diapositive con diversi layout per la creazione di scene e varie forme di narrazione, l'utilizzo dello Zoom, lo strumento "esplora" con la funzione di inserimento di diversi contenuti attinti dalla rete, senza abbandonare necessariamente la presentazione, la modifica dello sfondo delle diapositive e all'inserimento degli effetti di transizione. Ogni modifica, inoltre, viene salvata in automatico senza alcun rischio di perdere il lavoro svolto. I lavori potranno essere pubblicati sul web, cliccando sul menù "File" e successivamente "pubblica sul web".

Questo strumento può essere utile per lo studente perché...

Progettare e realizzare il proprio libro digitale è l'occasione per creare un vero e proprio ambiente di apprendimento. Google Presentazioni permette anche l'acquisizione di competenze prettamente disciplinari, digitali e trasversali: gli studenti possono esprimere al massimo la propria creatività imparando a raccontare le storie non solo attraverso il testo scritto, ma utilizzando anche immagini, disegni, file audio, ecc.

Scenario di utilizzo

Google Presentazioni si presta alla realizzazione di contenuti narrativi diversi, dal fumetto alla biografia, dal report alla relazione, dal racconto alla cronaca; la presenza di una barra degli strumenti con molteplici funzioni conferisce a questa applicazione grande versatilità e facilità di utilizzo rendendola adatta a tutti i livelli di scuola.

Accesso

L'applicativo come già detto è "incluso" nell'account di Gmail o google workspace della scuola. Sia il docente che lo studente possono accedere utilizzando le credenziali dell'account personale e scegliere l'opportuna icona tra quelle disponibili cliccando sui "nove puntini" in alto a destra, vicino al proprio profilo Gmail.

Feedback

Il docente può lavorare insieme ai propri studenti inviando loro l'invito alla condivisione tramite email o direttamente attraverso la classe virtuale (classroom). Il docente può apportare modifiche a distanza, fornire un feedback continuo agli studenti in qualsiasi punto della presentazione tramite un "commento".

Collaborazione

Come tutti i prodotti Google, anche Presentazioni permette la fruizione collaborativa, mediante il tasto "condividi", inserendo l'indirizzo email della/e persona/e con cui condividere il file o di inviare il link del file, in questa modalità la condivisione può avvenire come visualizzatore (può solo visualizzare) come commentatore (può inviare dei feedback) e come editor (può modificare).

Condividere e collaborare favorisce il processo di interazione tra gli studenti che lavorano per un fine comune, attraverso il peer to peer e il peer learning.

¹ Gli strumenti digitali presentati in questa unità sono proposti dai formatori a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo, facendo riferimento a funzionalità gratuite e sono soggetti a frequenti aggiornamenti.

È possibile reperire e utilizzare strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche.

A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

Personalizzazione

L'applicativo dispone di una serie di modelli (template) che possono essere modificati ed adattati dall'utente a seconda delle proprie esigenze.

È possibile organizzare le varie slide in vignette: selezionata l'icona delle presentazioni, si entra nell'ambiente di ideazione per la creazione del template del fumetto partendo da diapositive vuote nelle quali inserire delle forme, come nell'esempio fornito nella slide

Nelle vignette possono essere inserite delle didascalie, onomatopee ed altre, utilizzando il comando "inserisci forma/callout".

E' possibile, inoltre, modificare il font del testo, scegliendo il formato più adatto allo stile fumetto (p.es. il comic sans) e dal menù, utilizzando la voce "inserisci", aggiungere immagini ed altri elementi. Tutte le modifiche apportate al file si salvano automaticamente.

Possiamo anche scegliere un nostro stile personale: ad esempio, solo cartoni animati, realtà quotidiana con foto o cartoni in "3D" o "2D" oppure filmati.

I personaggi possono essere ricercati su appositi siti di condivisione delle immagini open-source, come ad esempio, il sito di <https://pixabay.com/it/> oppure <https://www.pexels.com/it-it/>.

Per quanto riguarda la gestione dei contenuti, c'è solo l'imbarazzo della scelta: tra i possibili, troviamo quelli multimediali, link ad altro documento/pagina web, a youtube, ad audio, immagini, grafici, tabelle ed organigrammi.

All'interno di ciascuna diapositiva si potranno inserire sfondi e immagini.

In ogni caso si può facilmente gestire la transizione da una slide alla successiva, così come i temi.

Terminato il progetto possiamo visualizzare l'anteprima del fumetto utilizzando in alto a destro il pulsante

slideshow 

La presentazione verrà avviata a schermo intero. Per cambiare diapositiva è necessario utilizzare i tasti freccia sulla tastiera o fare clic sulle frecce nella parte inferiore della presentazione.

Terminato il nostro fumetto, possiamo dargli un titolo e, successivamente, esportarlo in diversi formati oppure stamparlo.

Salvare il documento in pdf facilita la lettura e la condivisione.

2.2.2 Storytelling

Scheda didattica: Book Creator²

Book Creator è una web App adatta a studenti e insegnanti di ogni grado scolastico per creare e pubblicare libri digitali. La straordinaria semplicità dello strumento e le opzioni offerte permettono a chiunque di raccontare e condividere sul web le loro storie componendo le pagine del libro con testo, contenuti multimediali, e altre risorse incorporate dal web.

Obiettivo d'utilizzo

Questo strumento può essere utile per il docente perché...

Registrandosi con un account gratuito, l'insegnante dispone di una libreria privata e di una libreria condivisibile con gli studenti.

Per l'accesso dei propri studenti alla libreria condivisa, l'insegnante può utilizzare un codice di invito da fornire agli utenti registrati o generare direttamente l'elenco dei propri studenti che non avranno così la necessità di registrarsi, ma disporranno di un link e di un QR code personalizzato che permetterà loro di operare nella libreria condivisa con i limiti operativi impostati dall'insegnante.

Quando tutti i lavori degli studenti risulteranno completi, l'insegnante dispone della possibilità di assemblare i libri degli studenti in un unico libro, conservando comunque il contributo creativo di ognuno di questi.

Creando un nuovo libro si deve scegliere tra tre diversi formati di pagina. Scegliendo uno dei formati per i fumetti, le opzioni per l'inserimento dei contenuti prevederanno anche la possibilità di impostare diversi layout per i pannelli delle scene nelle pagine e di utilizzare gli adesivi e i classici fumetti.

Questo strumento può essere utile per lo studente perché...

Con Book Creator si può documentare un'esperienza/attività con la creazione di libri digitali, sviluppando competenze digitali, capacità multidisciplinari, capacità sociali e comportamentali.

La **costruzione di un libro** è il mezzo più idoneo e significativo per **ricordare** un'esperienza, per **documentare** un lavoro svolto, per **raccontare** una storia, per **parlare** di sé o per fare una **cronaca**, esprimendo la propria creatività.

Scenario d'utilizzo

Book Creator è idoneo per tutti i livelli di scuola e offre modelli dal design accattivanti, gratuiti e disponibili per l'uso immediato! Si può costruire un modello che aiuterà a stimolare la creatività, che consentirà agli studenti di concentrarsi sui contenuti e risparmiare tempo.

Strumento potentissimo la cui forza sta nella ricchezza di possibilità che offre con la creazione di: portfolio digitale, libri di poesia, guide dettagliate, rapporti scientifici, riviste e giornali di apprendimento, fumetti, biografie, manuali, report.

Accesso

L'applicazione ha due modalità di accesso distinte per insegnanti e studenti. L'insegnante si registra con una propria email o utilizzando un account Google o social.

Lo studente può accedere registrandosi con una propria email, oppure utilizzando il link personale o il QR Code generato dall'insegnante.

Feedback

Nella libreria condivisa ogni studente può creare il proprio libro e sviluppare la sua storia o la parte della storia a lui assegnata in un contesto di lavoro personale e collaborativo, al fine di stimolare il passaggio verso il ruolo di produttori di contenuti digitali originali e rispettosi del diritto d'autore.

² *Gli strumenti digitali presentati in questa unità sono proposti dai formatori a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo, facendo riferimento a funzionalità gratuite e sono soggetti a frequenti aggiornamenti.*

È possibile reperire e utilizzare strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche.

A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

L'insegnante, proprietario della libreria condivisa, può monitorare il lavoro degli studenti e interagire con ognuno di essi aggiungendo annotazioni e suggerimenti nelle pagine dei libri degli studenti; può anche apportare direttamente revisioni e aggiunte di contenuti.

Collaborazione

Gli studenti possono essere suddivisi in gruppi cooperativi; ad ognuno viene affidato uno specifico compito su una parte dell'argomento da sviluppare in una o più pagine del libro. Book Creator permette di scegliere tra testi "normali" e fumetti con diversi layout di pannelli e font dedicati. Con comandi semplici ed intuitivi, lo studente può creare nuove pagine definendo la grafica di sfondo con colori omogenei o sfumature di colore, trame, motivi e immagini sui margini.

Dal pulsante giallo in alto a destra si possono aggiungere alla pagina contenuti testuali, immagini, forme e commenti audio. È disponibile anche una modalità di disegno a mano libera che consente di generare con facilità annotazioni, evidenziazioni e disegni vari.

Si possono aggiungere anche contenuti caricati dai file locali, compresi audio e video. È possibile, inoltre, incorporare contenuti e risorse web di varia natura attraverso il relativo link o tramite lo specifico codice di incorporamento.

Ogni contenuto presente nella pagina, se selezionato, evidenzia una cornice che consente di adattarne la dimensione, di ruotarlo e di posizionarlo liberamente.

Quando un contenuto è selezionato, il pulsante "i" in alto a destra mostra un menu di comandi che permette di intervenire sulle opzioni di formattazione dell'oggetto.

Personalizzazione

L'applicazione consente agli insegnanti di definire le modalità di interazione degli studenti e i permessi da concedere:

- consentire o meno la ricerca di immagini;
- consentire o meno di leggere e/o modificare i libri degli altri;
- consentire o meno la pubblicazione dei loro libri online.

E' possibile inoltre impostare la modalità operativa del lettore immersivo definendo la lingua, la velocità di lettura e la possibilità di sottolineatura del testo in lettura.