



Newsletter ufficiale del progetto europeo “T-Story – Storytelling applicato all’educazione”, sostenuto dal programma Key Activity 3 – Tecnologie di Informazione e Comunicazione, nell’ambito del Lifelong Learning Programme.

Siamo lieti di presentare la prima newsletter ufficiale del progetto T-Story. Ci auguriamo di poter promuovere in tutta Europa, insieme ai lettori, l’utilizzo dello *Storytelling* e del *Digital Storytelling* applicati a tutti i livelli di formazione (formali ed informali) attraverso lo sviluppo di un corso digitale sulla metodologia dello *storytelling* nella formazione e nei processi di apprendimento rivolto ad educatori, insegnanti, docenti e formatori di qualunque livello di istruzione (dalla scuola materna alla formazione per adulti).

Storytelling

Lo *storytelling* può essere considerato un’innovativa metodologia di insegnamento. Attraverso le storie, gli insegnanti e i formatori possono trasmettere delle conoscenze ai propri studenti in un modo coinvolgente, utilizzando narrazioni, metafore, specifiche parole adatte agli scopi, per coinvolgere studenti e partecipanti nei corsi e stimolare le loro emozioni e l’immaginazione.

Si tratta di una metodologia già consolidata negli Stati Uniti, ma relativamente nuova in Europa. I primi utilizzi dello *storytelling* usato come metodologia didattica risalgono a 30 anni fa negli Stati Uniti, come reazione all’esigenza di rivitalizzare la cultura della trasmissione orale delle storie, spesso dimenticata dalla nostra attuale società.

In Paesi come Stati Uniti, Spagna, Francia e Gran Bretagna lo *storytelling* inizia a rappresentare un autonomo e legittimato campo di attività in ambito artistico ed educativo. Sono numerosi i workshop ed i festival organizzati dagli educatori, sempre più riuniti in associazioni specifiche.

Sogni, miti e fiabe sono ricchi di simbolismi e temi modello, con contenuti educativi e anche terapeutici. Per tali ragioni lo *storytelling* può essere applicato a molti progetti, non solo rivolti a bambini e ragazzi, ma anche agli adulti.

Lo *storytelling* in realtà non è niente di nuovo, da migliaia di anni si raccontano storie per scambiare conoscenze, sostenere e mantenere le tradizioni, motivare, smuovere ed evocare emozioni. Quello che è nuovo oggi è il suo utilizzo come metodologia didattica specifica, attraverso l’uso delle nuove tecnologie.

Obiettivi del progetto

- Identificare le esigenze di insegnanti, formatori ed educatori relativamente alle competenze ICT (Tecnologie di Informazione e Comunicazione) e di *digital storytelling*.
- Identificare esperienze di buone pratiche provenienti da progetti di *storytelling*.
- Supportare i formatori che utilizzano lo *storytelling*.
- Promuovere sessioni pilota di formazione di *digital storytelling*, per ottenere feedback utili a realizzare un corso rispondente alle esigenze.
- Realizzare azioni di valorizzazione del progetto, per massimizzare l’impatto sui destinatari.

Risultati attesi

- Mappare e diffondere le esigenze di insegnanti, formatori ed educatori europei riguardo alle competenze ICT e di *digital storytelling*
- Rafforzare le capacità dei destinatari del progetto di creare e sviluppare corsi di formazione innovativi usando lo *storytelling* ed il supporto digitale.
- Contribuire ad una diffusione immediata ed allargata del corso digitale e dei futuri risultati del progetto
- Contribuire allo sviluppo di competenze chiave trasversali, quali il pensiero critico, la creatività e l'innovazione
- Rafforzare le competenze digitali sviluppando e favorendo l'inclusione digitale
- Accrescere negli studenti la motivazione, rinforzando il loro legame con le istituzioni educative ed incrementando il loro investimento nei percorsi di formazione a lungo termine
- Accrescere la consapevolezza sulla metodologia e sostenere nuove applicazioni utili ai diversi contesti professionali, oltre che a quelli educativi.

Cosa sarà sviluppato dal progetto

- Un manuale di formazione sullo *storytelling* per insegnanti, formatori ed educatori, comprensivo di un inquadramento teorico sulla narrazione e informazioni più tecniche
- Un corso digitale per insegnanti, formatori ed educatori per la formazione sulle tecniche digitali di *storytelling*.

Perchè usare lo *storytelling*:

- Le storie sono radicate nella cultura dell'uomo e hanno la capacità di unire le persone;
- Si possono raggiungere in poco tempo molte persone;
- Informare attraverso una storia in un contesto più ampio è il miglior modo per farla assimilare. Più è complessa l'informazione, più la storia aiuta ad assimilarla;
- La storia è interattiva; non è solo qualcosa che le persone ascoltano o leggono, ma è un processo di esperienza.

Digital Storytelling

La narrazione digitale combina la forma tradizionale di *storytelling* con una varietà di strumenti multimediali, inclusi l'audio, l'animazione, le grafiche e i video. E' un modo per coinvolgere studenti e insegnanti nello sviluppo di storie.

Gli educatori possono utilizzare questo metodo in vari modi, iniziando dall'introduzione di un nuovo argomento, per aiutare gli studenti ad apprendere implementando la ricerca e sintetizzando i contenuti più importanti, finendo con l'acquisire esperienza nell'uso degli strumenti di comunicazione digitali. Il *digital storytelling* può inoltre aiutare gli studenti a sviluppare una storia, rivelando le proprie idee e conoscenze in un modo significativo ed unico.

Gli obiettivi educativi del *digital storytelling* per gli insegnanti:

- Fonte di differenti stili di apprendimento attraverso l'uso di svariati strumenti per la presentazione degli argomenti;
- Accrescere l'interesse, l'attenzione, l'ispirazione e la motivazione tra la "generazione digitale" di studenti di una classe;
- Comprendere i talenti nascosti degli studenti, che esplorano le loro storie e le raccontano agli altri;
- Pubblicare i progetti degli studenti su internet, dove gli altri possono leggerli e valutarli;

Gli obiettivi educativi dello *storytelling* digitale per gli studenti:

- Apprendere l'utilizzo di internet per cercare contenuti, selezionandoli ed analizzandoli tra una vasta scelta;
- Sviluppare le capacità comunicative attraverso domande, l'espressione delle opinioni, la preparazione di lavori e la scrittura di articoli per un *audience* specifico;
- Sviluppare le abilità di utilizzo del computer attraverso software che combinano vari strumenti, tra i quali testi, immagini, audio, video e la pubblicazione sul web.

Partners

Il gruppo di lavoro del progetto T-Story project è costituito da sette partner:



FONDAZIONEISTUD

La Fondazione ISTUD è una *business school* indipendente che opera in Europa nel campo della formazione professionale superiore e della ricerca sul management.

www.istud.it



Advancis è una società di consulenza nel settore del business e della formazione, con una larga esperienza nel supporto alle imprese e alle organizzazioni.

www.advancis.pt



IREA è un istituto non-profit di ricerca pedagogica nel settore della formazione per adulti, con l'obiettivo di fornire un supporto scientifico e metodologico a tutte le istituzioni della Romania rivolte all'educazione per adulti, stabilendo un legame tra il mondo accademico e quello professionale.

www.irea.ro

I destinatari del progetto

Il progetto T-Story è rivolto a tutte le istituzioni formali ed informali di educazione di ogni livello, tra cui:

- Scuole Materne
- Scuole Primarie e Secondarie, pubbliche e private
- Scuole professionali
- Università
- Enti per l'educazione degli adulti
- Decisori delle politiche per l'educazione
- Istituzioni e autorità educative
- Agenzie di formazione
- Centri di business
- Dipartimenti per lo sviluppo delle risorse umane

Non dimentichiamo inoltre il livello europeo del progetto, quindi i destinatari sono anche:

- Networks di insegnanti, formatori ed educatori
- Comunità di *storytelling*
- Networks di scuole
- Networks di manager delle risorse umane



UNIVERSITY OF
WESTERN MACEDONIA

L'Università, situata nel Nord della Grecia e fondata nel 2002, rappresenta un istituto multiculturale. Uno dei principali obiettivi è la creazione di nuova conoscenza attraverso la promozione di ricerche scientifiche.

www.uowm.gr



Akademia
Humanistyczno
Ekonomiczna
w Łodzi

L'Università Umanistica ed Economica di Lodz è una delle più grandi istituzioni non pubbliche di alta formazione in Polonia ed offre corsi di laurea, master, corsi post-lauream, dottorati di ricerca e corsi rivolti a vari destinatari. L'Università si focalizza sulla ricerca nell'ambito dell'educazione, metodologie innovative di insegnamento e apprendimento multimediale.

www.ahe.lodz.pl

in Dialogue 

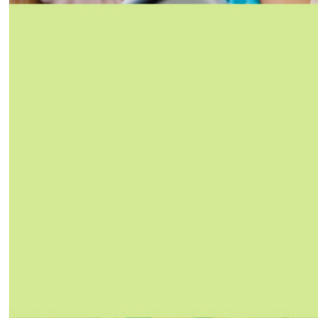
In Dialogue è una compagnia di consulenza che dal 2004 opera per lo sviluppo di singoli individui, leader, consulenti, gruppi di lavoro ed organizzazioni, fino all'intera comunità.

www.in-dialogue.org



FASE fornisce consulenza e formazione nella selezione ed impiego lavorativo. Offre un'ampia gamma di corsi e formazione.

www.fase.net



Quali sono i prossimi passi?

Prossimamente presenteremo i risultati della ricerca condotta sulle esigenze di formazione degli insegnanti ed educatori riguardo alle competenze ICT e di *digital storytelling*. L'attività di raccolta dei questionari in tutti i Paesi partner del progetto si è conclusa e si sta procedendo con l'analisi delle risposte ottenute. La ricerca sarà la base di partenza per la creazione dei materiali di apprendimento sullo *storytelling* e sul *digital storytelling*, adeguati alle aspettative e necessità dei destinatari.

Vi invitiamo gentilmente a seguirci sul sito web di T-Story e sulle pagine dedicate su Facebook. Lì troverete molti articoli interessanti e video riguardanti lo *storytelling* ed il *digital storytelling*:



Raccomandiamo di registrarsi sulla pagina web di T-Story e vi invitiamo a commentare la nostra pagina su Facebook. In questo modo sarete informati sulle novità, gli sviluppi, gli eventi del progetto, e avrete libero accesso ad articoli e materiali di formazione sullo *storytelling* ed il *digital storytelling* (inclusi il manuale ed il corso digitale che svilupperemo nelle prossime fasi del progetto).

La prossima newsletter sarà nell'Ottobre 2013 – faremo del nostro meglio per presentarvi gli interessanti risultati del progetto!

Se vuoi condividere qualche evento, progetto o iniziativa sullo *storytelling* ed il *digital storytelling*, o hai qualche domanda, sentiti libero di contattarci!

Coordinatore del progetto: Advancis Business Services – [e-mail](mailto:info@advancis.it)

Partner del progetto in Italia
Fondazione ISTUD – info@istud.it

Storytelling e digital storytelling in Italia

In Italia l'utilizzo dello *storytelling* accompagnato dagli strumenti informatici come metodologia educativa si sta rapidamente diffondendo in questi ultimi anni, attraverso una serie di iniziative e progetti, per lo più di ambito territoriale, ma in qualche caso con un raggio d'azione nazionale, rivolti a molteplici destinatari.

Digital storytelling a scuola

Per il coinvolgimento delle scuole, e quindi di insegnanti e studenti di ogni ordine e grado, il *digital storytelling* viene sempre più riconosciuto come uno strumento strategico che consente di trasmettere conoscenza in un modo che possa non solo coinvolgere attivamente lo studente, ma anche parlare di più il suo linguaggio, oramai improntato sull'utilizzo dello strumento digitale. L'ideazione di storie e la creazione di una loro rappresentazione online è un'attività che viene rivolta sia alle scuole primarie, sia alle scuole di formazione secondaria e universitaria.

Un'esperienza

interessante rivolta ai più piccoli è il progetto, tuttora in corso, realizzato dalle Regioni Emilia Romagna e Molise, che utilizza il *digital storytelling* come strumento per affrontare il tema ancora doloroso del terremoto. Attraverso la creazione di storie e la loro messa online (in un portale web protetto), i bambini imparano non solo a lavorare in gruppo, ma hanno una preziosa occasione di condividere un'esperienza vissuta e particolarmente scioccante come quella del

terremoto, confrontandosi a distanza con altre classi. (Progetto "La terra trema, l'Emilia Romagna e il Molise no: quando il network aiuta, protegge, informa").

Rivolto a ragazzi e studenti universitari, il *digital storytelling* diventa un mezzo sia per acquisire nuove competenze informatiche (sperimentando nuovi software e programmi), sia per mettersi in gioco rivelando le proprie conoscenze, opinioni, modi di vedere e vivere un determinato argomento. A trarre giovamento da questi progetti sono anche gli insegnanti, che hanno la possibilità di lavorare insieme ai loro studenti, accorciando la distanza che normalmente si crea in una lezione

frontale, soprattutto in un'epoca in cui il *gap* generazionale aumenta notevolmente per la differenza di competenze in ambito informatico; ma rappresenta anche

un'importante occasione per vedere il frutto del percorso di apprendimento svolto e valutare in un modo trasversale e completo gli studenti. (Es. Progetto Poli-culture, Politecnico di Milano – Progetto StoryLab, Politecnico di Torino).



Progetto T-Story alla Terza Conferenza Internazionale "Il futuro dell'Educazione"*Firenze, 13-14 giugno 2013*

Si tratta di un'importante occasione di scambio di buone pratiche nel campo dell'educazione a livello globale.

Il paper relativo al progetto T-Story è stato selezionato dal Comitato Scientifico della Conferenza, ed è stato recentemente presentato alla comunità internazionale nell'ambito della sessione "Metodologie innovative di insegnamento".

<http://www.pixel-online.net/foe2013>

<https://www.facebook.com/groups/123817301140542/>

***Storytelling non solo in ambito educativo...***

Sono poi sempre più numerose le iniziative di diffusione e utilizzo dello *storytelling* rivolte agli adulti, di qualunque professione e da applicare a svariati ambiti, creativo, educativo, di *business*, sanitario. Alcuni progetti sono diventati anche molto prestigiosi, come la Scuola Holden, il corso di scrittura creativa che vede tra i docenti anche molti scrittori e artisti noti, o l'Osservatorio di Storytelling gestito dall'Università di Pavia, riferimento per l'impiego della narrazione nel *business*.

E ancora, molto numerose le iniziative rivolte alla Medicina Narrativa, applicazione della narrazione in ambito sanitario, che si sta rivelando una risorsa importante non solo per comprendere il vissuto delle persone che affrontano un percorso di cura, ma anche per individuare gli spazi di intervento per il miglioramento dell'organizzazione sanitaria; tra tutti, ricordiamo l'iniziativa del quotidiano La Repubblica "Viverla tutta", che ha previsto la raccolta di storie online provenienti da persone che vivono un'esperienza di malattia, o loro cari che vivono l'assistenza. L'Area Sanità e Salute della Fondazione ISTUD da anni realizza progetti di narrazione rivolti al mondo delle disabilità o a specifiche malattie o condizioni debilitanti

http://www.istud.it/attivita_ricerca/progetti/elenco_completo.aspx?ARIN=8

