

BRICKS | TEMA

Pratica in cerca di teoria: esperienze di *multimedia storytelling* per l'apprendimento cooperativo

a cura di:
Silvia Marchi



Storytelling, Podcast, Metaverso, Lingue classiche

"La vita non è quella che si è vissuta, ma quella che si ricorda e come la si ricorda per raccontarla".

Gabriel García Márquez, *Vivere per raccontarla*

La pratica

L'articolo presenta la progettazione e la realizzazione di un'esperienza didattica che è stata effettuata durante l'anno scolastico 2024-2025 presso il Liceo Classico "Benedetto Marzolla" di Brindisi, nell'ambito del Progetto PNRR "Competenze STEM e multilinguistiche", e che ha riguardato l'azione "Utilizzi innovativi dei software didattici" in cui ho svolto il ruolo di docente esperto. Il corso si è tenuto in orario extracurricolare per una durata di 15 ore suddivise in sette incontri, si è rivolto a studenti delle classi seconde, terze e quarte; si sono iscritti ed hanno effettivamente frequentato 23 alunni del Liceo.

Suddivisi in gruppi eterogenei, gli studenti sono stati guidati all'uso del *multimedia storytelling* come strumento di apprendimento cooperativo in ambiente digitale, con l'obiettivo di favorire l'inclusione sociale e sviluppare le competenze chiave di cittadinanza. L'esperienza è servita a promuovere nei ragazzi curiosità e partecipazione attiva, attraverso attività di *problem solving* applicate a situazioni reali, incoraggiando l'uso consapevole delle risorse digitali, sviluppando la capacità di l'analisi e di interpretazione dei dati, la discussione e il confronto. In questo modo, essi hanno potuto riconoscere il valore delle conoscenze vissute, potenziare le proprie abilità relazionali e assumere responsabilità sia individuali che collettive.

Il contesto sfidante

Gli studenti che hanno partecipato al progetto frequentavano anni di corso differenti; solo alcuni di loro appartenevano a classi in cui io mi trovavo ad insegnare. Il tempo limitato a disposizione non sarebbe stato sufficiente a conoscere bene lo stile di apprendimento di ciascuno: pertanto la sfida è stata quella di utilizzare le risorse digitali per rendere il contesto accessibile a tutti e inclusivo, incentrando il lavoro sulla cooperazione, sull'apprendimento ludico, sul *learning by doing*, stimolando la motivazione e valorizzando le risorse e potenzialità di ogni alunno, con l'obiettivo di realizzare compiti autentici prodotti con il contributo di tutti, innescando processi durante i quali gli allievi potessero sperimentare, apprendere ed imparare anche sbagliando. Il setting d'aula ha facilitato l'approccio empirico e sperimentale: gli incontri si sono tenuti nei laboratori del Liceo, arricchiti di arredi modulari e attrezzature digitali acquisiti grazie ai fondi del PNRR. Il nuovo laboratorio di *digital humanities*, infatti, fornito anche di una postazione per il podcasting attrezzata con mixer, microfoni e pannelli fonoassorbenti, ha costituito uno spazio collaborativo in cui gli studenti hanno potuto lavorare insieme in modo attivo e coinvolgente.

Quale storia vogliamo raccontare? Strategia e organizzazione del lavoro

Questione prioritaria da affrontare è stata individuare una tematica trasversale e interdisciplinare con cui potessero confrontarsi studenti di età disperate, con un bagaglio di conoscenze e di competenze

eterogeneo, che non si conoscevano tutti fra di loro e che di fatto formavano una classe multilivello. Se alcuni, soprattutto i più grandi, si presentavano sicuri e disinvolti, altri sembravano incerti e in attesa. Per valorizzare le peculiarità di tutti, rispettando i tempi di ciascuno e lavorando in una prospettiva inclusiva, si è scelto di organizzare gli alunni in gruppi disomogenei per livelli di competenza, tendenzialmente rispettando l'anno di frequenza di ognuno ma anche prestando molta cura a che gli studenti con fragilità si affiancassero a compagni di classe che conoscevano, in modo da favorire il *peer tutoring* e l'interdipendenza positiva fra i componenti di ogni gruppo.

D'altra parte, benché il corso fosse incentrato sull'esplorazione delle risorse digitali per imparare, lavorare sugli strumenti imponeva comunque di partire da contenuti attinti dal bagaglio di conoscenze e di esperienze dei ragazzi¹. Le discipline coinvolte, secondo una prospettiva integrata, sono state: Geostoria, Latino, Greco, Italiano. Per veicolare le informazioni e rendere l'esperienza immersiva e coinvolgente ci si è avvalsi del *multimedia storytelling*, metodologia che consente di costruire forme narrative nuove attraverso l'utilizzo consapevole di un'ampia gamma di media, coniugando narrazione, creatività e tecnologie digitali in un unico processo formativo. Nello specifico, il corso si è articolato in tre fasi, ciascuna delle quali dedicata all'elaborazione di contenuti digitali narrativi specifici:

1. realizzazione di gallerie virtuali in ambiente immersivo (metaverso);
2. podcasting;
3. elaborazione di tour virtuali a 360°.

Prima fase: metaverso e narrazione immersiva

L'adozione di metodologie di *storytelling* nella didattica consente di personalizzare l'apprendimento e di renderlo non solo più avvincente, ma anche più accessibile a studenti con abilità e stili cognitivi diversi. Nella fase iniziale del lavoro era obiettivo prioritario favorire la socializzazione e la condivisione su un tema comune, migliorando la capacità di collaborare alla realizzazione di un prodotto frutto di mediazioni e sinergie, allenando *soft skills* come responsabilità, spirito di iniziativa e motivazione. Nel contempo, ci si prefiggeva di affinare le competenze di indagine e di selezione delle fonti, di migliorare la capacità di espressione attraverso il racconto testuale e per immagini, di potenziare le competenze in ambito digitale mediante una didattica di tipo laboratoriale.

¹ Joe Lambert, *Digital Storytelling: capturing lives, creating community*, Digital Diner Press, 2002; Lesley Farmer, *Using Technologies for storytelling: tools for children*, in *New review of children's literature and librarianship*, 10 (2), 2004, pp. 155-168; Jason Ohler, *The world of digital storytelling*, in *Educational Leadership*, 63 (4), 2006, pp. 44-47; Barbara Baschiera, *L'uso del Digital Storytelling in contesti di apprendimento cooperativo per l'inclusive education e l'acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza*, in *Formazione & Insegnamento*, XII – 3 – 2014, pp. 181-188; Paola Corio, Antiniska Pacifico, *Dare voce alle immagini: silent book e digital storytelling per rafforzare l'italiano e per includere, in contesti scolastici eterogenei*, in *Bollettino Itals*, anno 17, numero 81, Novembre 2019, pp. 31-66.

Gli alunni, pertanto, si sono divisi in gruppi, in base al loro anno di corso. Ciascun gruppo ha lavorato su un tema attinente al percorso di studio svolto in classe e riferibile a discipline differenti, secondo il seguente schema:



Compito di ogni gruppo era la realizzazione di una galleria virtuale in ambiente immersivo mediante la piattaforma *Spatial* che permette di sviluppare percorsi narrativi non lineari e crossmediali, trasformando la narrazione in un'esperienza navigabile, interattiva e multisensoriale. Inoltre, l'esplorazione condivisa del metaverso attraverso avatar personalizzati è stata molto coinvolgente per gli alunni: d'altra parte, si tratta di operazioni per molti di loro familiari, perché pratica frequente nel mondo del gaming con cui hanno solitamente dimestichezza.



Figura 1 - La rotta di Enea: galleria virtuale realizzata con la piattaforma *Spatial*



Figura 2 - Viaggio immersivo nel mondo di Catullo



Figura 3 - Personaggi animati nel racconto dell'*Inferno* di Dante



Figura 4 - Spazio del metaverso dedicato alle eroine del mito

Per la produzione dei contenuti multimediali che sarebbero confluiti nei diversi ambienti, all'interno di ogni gruppo gli alunni si sono divisi i compiti: hanno elaborato un video di presentazione del loro lavoro, hanno scritto i testi, hanno creato con l'IA le immagini dei protagonisti della loro storia. In seguito, hanno registrato le tracce audio e realizzato gli avatar parlanti dei loro personaggi; hanno imparato a costruire i portali per consentire il collegamento tra spazi virtuali; nel caso del percorso su Dante e Catullo, hanno realizzato anche dei brevi video che racchiudevano la lettura di alcuni passi scelti, musica e immagini.



Figura 5 - Viaggio nella Roma antica, con particolare riferimento all'età imperiale

È stata necessaria la guida della docente soprattutto nella fase della progettazione delle attività e nella suddivisione dei compiti; inoltre, un altro momento che ha richiesto particolare sorveglianza è stato quello dedicato al *prompting* per la generazione delle immagini con IA; anche la gestione dell'ambiente virtuale è stata curata particolarmente: non essendo *Spatial* una piattaforma nata per fini didattici, gli spazi sono stati condivisi soltanto con gli studenti del corso, a tutela della loro privacy.

Alla fine, il lavoro è stato perfezionato dalla docente che ha rivisto e migliorato i prodotti elaborati dagli alunni, fermo restando che, più che la qualità dell'artefatto, ciò che risultava preminente era la solidità della cornice metacognitiva in cui esso si inseriva.



Figura 6 - Avatar animati di personaggi storici del mondo romano

Per il videoediting è stata utilizzata l'applicazione *Canva*; per animare gli avatar sono state adoperate le piattaforme *Vidnoz AI* e *D-ID Studio*; fra i numerosi generatori di immagini con IA disponibili in rete sono stati impiegati *Fotor*, *OpenArt*, *Artguru*, *Artbreeder*. Gli studenti che hanno lavorato sul *Liber* di Catullo hanno realizzato anche un ebook con l'applicazione *Book Creator*, in cui hanno inserito i video con la lettura espressiva dei testi, collegato a *Spatial* mediante un portale.

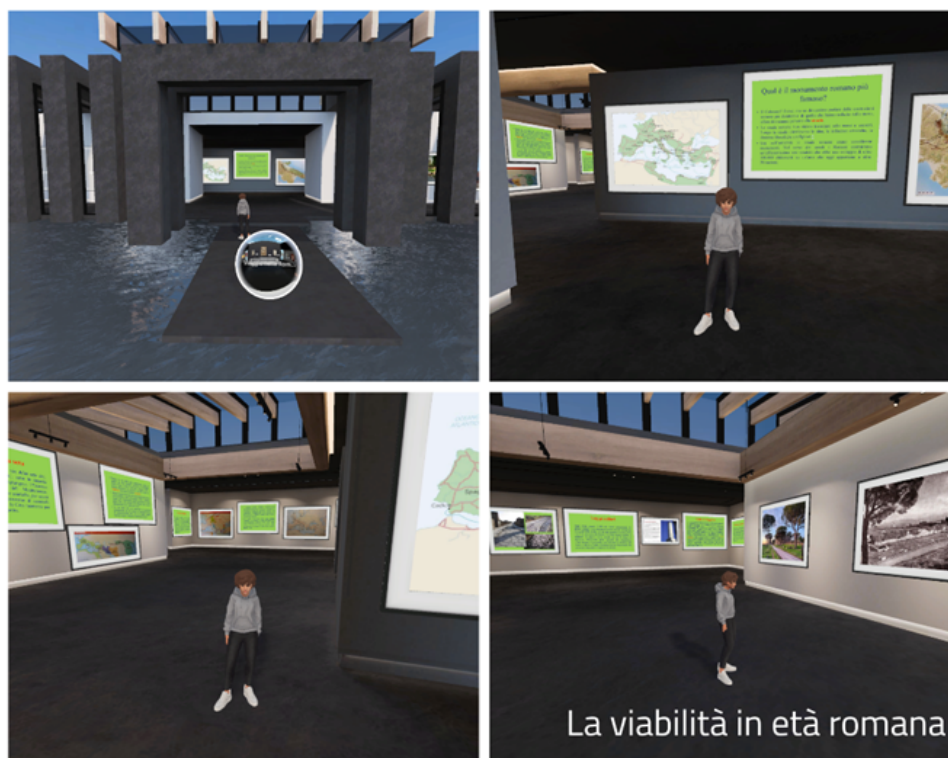


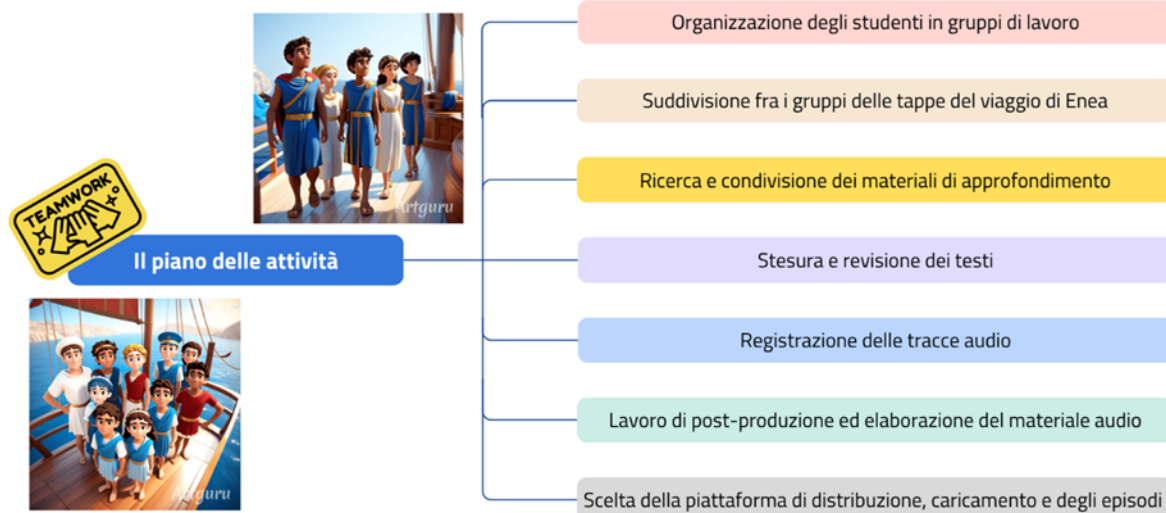
Figura 7 - Galleria virtuale dedicata alla viabilità nell'età romana

Seconda fase: il podcast sulla rotta di Enea

Come già accennato, il Liceo dispone di una postazione per il podcasting dotata di cuffie e microfoni dinamici, di un registratore multitraccia e pannelli fonoassorbenti. Durante gli incontri del corso, gli alunni hanno espresso il loro interesse verso questa forma di narrazione; insieme, siamo andati alla ricerca di un denominatore comune, un argomento che costituisse il racconto principale, da cui far scaturire gli episodi di cui ciascun gruppo si sarebbe occupato. *Indagando e immaginando*, abbiamo trovato la soluzione: la rotta di Enea sarebbe stata il fulcro della narrazione. Oltre ad essere un itinerario culturale certificato dal Consiglio d'Europa, infatti, si trattava di un tema con cui tutti gli studenti, a vari livelli e in diversi ambiti disciplinari, avevano familiarità: i ragazzi di secondo anno stavano studiando la storia romana e avevano già incontrato il poema di Virgilio nel primo anno in Italiano; i ragazzi di terzo stavano svolgendo la lettura dell'*Inferno* e quindi erano alle prese con il Virgilio dantesco; gli alunni di quarto anno, nel percorso di letteratura latina, avevano approfondito Virgilio e l'Eneide, la struttura dell'opera ed i suoi protagonisti. Il tema del viaggio di Enea quindi si addiceva a fare da collante fra livelli di esperienze diversi e offriva la possibilità di lavorare in modo il più possibile inclusivo. Per svolgere l'attività, nuovamente gli studenti si sono divisi in gruppi sulla base sia dell'anno di corso che dell'interesse espresso verso i diversi contenuti da trattare; in base alla complessità dei siti, ad ogni gruppo è stato assegnato il compito di raccontare una o due tappe del viaggio dell'eroe troiano. Di seguito, l'articolazione del lavoro:

Realizziamo un podcast

"Viaggi fuori dai paraggi.
Giovani esploratori sulla rotta di Enea"



A partire dalla storia narrata nell'Eneide da Virgilio, abbiamo realizzato un podcast composto da sedici episodi, in cui tutti gli alunni hanno avuto la possibilità di fare gli speaker, spesso alternando le voci di due o tre narratori per ogni puntata. Quattordici episodi sono stati dedicati alle principali tappe delle peregrinazioni di Enea nel Mediterraneo, partendo da Troia fino a *Lavinium*, sulle coste del Lazio; gli ultimi due invece afferiscono uno a Roma, con particolare riferimento al colle Palatino, dimora di Evandro, re degli Arcadi e alleato di Enea, nonché luogo in cui Romolo, suo discendente, avrebbe fondato il primo nucleo della città, e l'altro a Brindisi, in cui si trova il nostro Liceo e che ha aderito formalmente alla rete delle città virgiliane nel settembre del 2024, in quanto luogo in cui Virgilio morì nel 19 a.C.

Gli alunni hanno registrato le loro voci con impegno e motivazione: il lavoro si è prolungato oltre la chiusura del corso e abbiamo dovuto registrare alcuni episodi di mattina, trattenendoci a scuola al termine delle lezioni. L'elaborazione delle tracce audio, complete di jingle iniziale e di musica royalty free di sottofondo, è stata curata dalla docente utilizzando il software di editing audio open source *Audacity*. Gli episodi sono stati caricati sulla piattaforma di hosting *Spreaker* e sono stati pubblicati corredati di relative informazioni: titolo, descrizione, immagine rappresentativa della specifica tappa del viaggio di Enea, ciascuna delle quali è stata rielaborata con IA a partire da una foto reale.

Il titolo del podcast è "Viaggi fuori dai paraggi. Giovani esploratori sulla rotta di Enea"; si riporta il link di accesso che consente di ascoltare le puntate:

<https://www.spreaker.com/podcast/viaggi-fuori-dai-paraggi-giovani-esploratori-sulla-rota-di-enea--6516590?authuser=0>

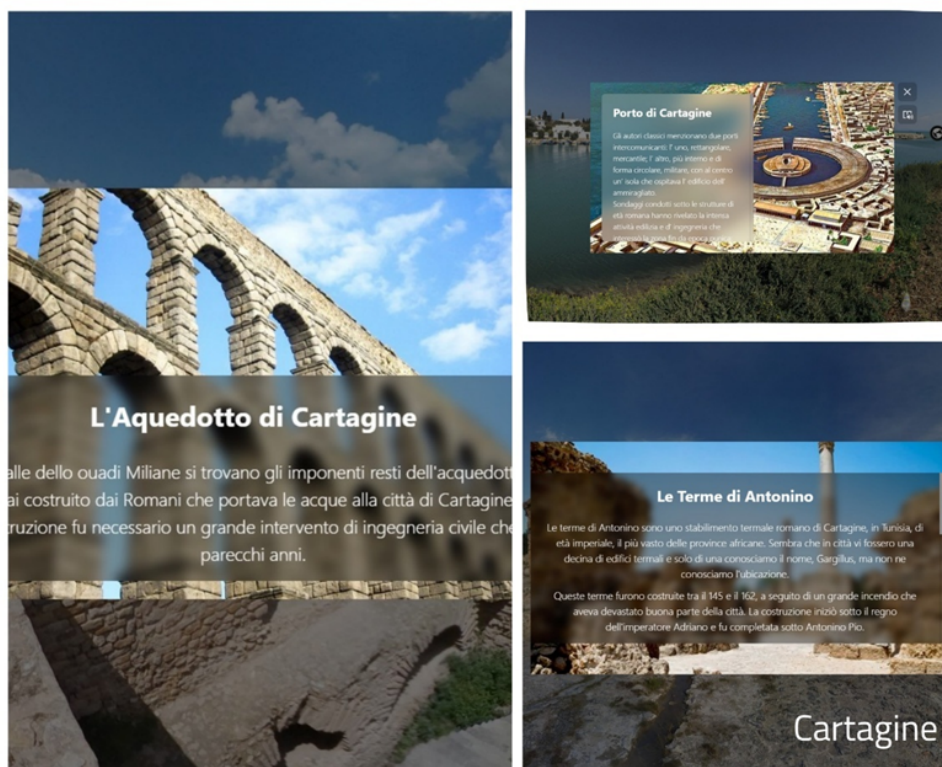


Figura 8 - Tour a 360° nel sito dell'antica Cartagine realizzato con l'applicazione *ThingLink*

<https://www.thinglink.com/view/scene/1953843560012841446>

Terza fase: elaborazione di tour virtuali lungo la rotta di Enea

Mentre gli studenti si avvicinavano alla postazione podcast per la registrazione, gli altri temporaneamente non impegnati svolgevano un'attività complementare, costruendo, in parallelo, un itinerario in immagini per ciascuna delle località raccontate nelle tracce audio; lo strumento utilizzato è stato *ThingLink*, una piattaforma che consente di creare contenuti multimediali arricchiti aggiungendo tag interattivi a immagini, video e prodotti multimediali a 360°. Disponendo l'Istituto di licenza d'istruzione all'applicazione, gli alunni hanno potuto usufruire dei tools della piattaforma in sicurezza, realizzando dei tour virtuali a 360° dei siti che avevano indagato e su cui erano stati prodotti gli episodi del podcast. Le foto sferiche sono state ottenute utilizzando l'applicazione *Google Street View*, gli alunni hanno inserito i tag nei punti di interesse e li hanno aumentati con informazioni e collegamenti aggiuntivi a testi, immagini, presentazioni, link e video, in modo da consentire un'esplorazione immersiva, dinamica e non necessariamente lineare delle singole tappe del viaggio di Enea nel Mediterraneo.



Figura 9 - Il lago di Averno, Cuma, Pozzuoli: immagini interattive nel percorso dedicato all'area flegrea

<https://www.thinglink.com/view/scene/1953858599142818278>

Per concludere

Il corso "Utilizzi innovativi dei software didattici", svolto nell'ambito del progetto PNRR "Competenze STEM e multilinguistiche" presso il Liceo Classico di Brindisi, ha consentito di esplorare le potenzialità del *multimedia storytelling* attraverso un approccio didattico di ricerca-azione che ha offerto alla docente di crescere professionalmente e agli studenti di apprendere in modo creativo, significativo e collaborativo. D'altra parte, il percorso progettuale si è svolto per esplorazione: le idee sono nate man mano, ascoltando il punto di vista dei ragazzi in una dimensione di scambio reciproco. Gli studenti hanno lavorato in forma laboratoriale, affrontando situazioni-problema finalizzate allo svolgimento di prove esperte in cui l'acquisizione delle competenze digitali ha giocato un ruolo importante. Cercare di costruire un contesto di apprendimento cooperativo ha consentito di sviluppare motivazione e interdipendenza positiva, di creare processi di reciprocità, tali da coinvolgere tutti gli studenti in una relazione dinamica inclusiva, facendo sì che essi sperimentassero un'interazione diretta costruttiva, mettendo in gioco abilità sociali e interpersonali, migliorando la consapevolezza, l'espressione del sé e l'interazione con gli altri.

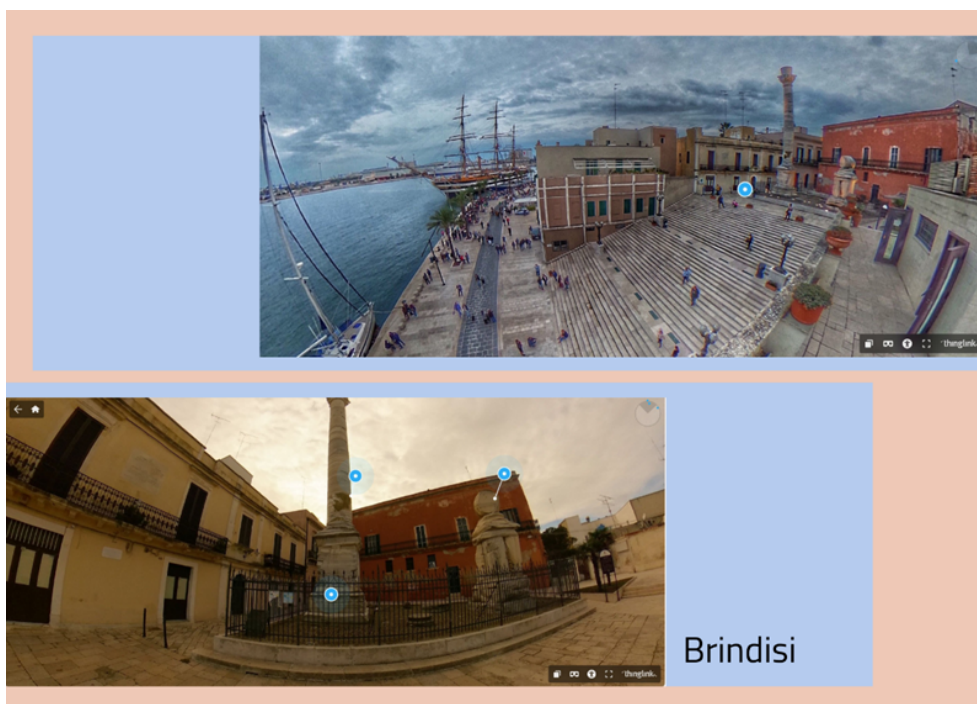


Figura 10 - Brindisi, città virgiliana: ultima tappa del viaggio
<https://www.thinglink.com/view/scene/1958187491898950309>

Un bilancio conclusivo sulla pratica svolta evidenzia degli aspetti da migliorare: sicuramente, un percorso così articolato avrebbe richiesto più tempo. Il piano di lavoro, infatti, è stato rimodulato di volta in volta sulla base della curiosità, dell'interesse, delle attitudini degli alunni, prescindendo talvolta dai ritmi della prassi didattica ordinaria. Giunti al termine degli incontri, non c'è stato il tempo di svolgere una vera e propria restituzione di tutti gli elaborati multimediali prodotti: abbiamo condiviso i materiali nella classe virtuale, ma sicuramente una presentazione dal vivo avrebbe avuto una valenza metacognitiva più rilevante. La soluzione più semplice sarebbe stata sicuramente quella di ridimensionare gli obiettivi e le aspettative, ma i ragazzi hanno dimostrato entusiasmo per le attività proposte, nessuno voleva rinunciare a partecipare, a far sentire la propria voce. Anche l'alunno più timido, il più fragile, quello taciturno, lì in fondo nell'ultima fila, si è trattenuto volentieri dopo l'orario delle lezioni perché gli era stato affidato dal gruppo il ruolo di speaker e poi ci aveva preso tanto gusto a parlare al microfono che aveva deciso di dare la sua voce all'avatar dell'imperatore Nerone.



Silvia Marchi

silviamarchi1975@gmail.com

Liceo Classico "Benedetto Marzolla" - Brindisi

Specialista archeologa e Dottore di ricerca in Scienze dell'Antichità, insegna Materie letterarie, Latino e Greco presso il Liceo Classico "B. Marzolla" di Brindisi. Membro del team digitale della scuola, ha una formazione composita che coniuga i saperi umanistici con un approccio più tecnico che le deriva dall'esperienza universitaria di ambito archeologico. Per un'innata curiosità ed un approccio sfidante alle novità, sperimenta nella prassi didattica quotidiana metodologie e pratiche innovative per rendere i suoi alunni, attraverso lo studio delle discipline classiche, protagonisti attivi del proprio tempo.