



Lo Storytelling come metodologia didattica nelle scuole secondarie

Apprendere e insegnare mediante la narrazione di storie

di

Adriana Ruggiano

In un mondo in cui si parla tanto di analfabetismo culturale e di ritorno, in cui non viene più sviluppato il pensiero critico e l'annessa capacità di discernimento, in cui il sistema di formazione non riesce a soddisfare le aspettative dei nativi digitali, in cui non ci si sofferma più sulle emozioni necessarie; è indispensabile produrre una selezione intelligente e una modernizzazione del patrimonio culturale, preservandolo in modo consapevole e adattandolo ad un linguaggio nuovo e alle esigenze dei nativi digitali.

I nuovi strumenti e i nuovi linguaggi della multimedialità rappresentano, ormai, un elemento fondamentale.

Attraverso la progettazione e la simulazione tecnologica, le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione e alla risoluzione di sistemi complessi. Risulta necessario, da parte dei docenti, sviluppare un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto dell'utilizzo dei nuovi media. La finalità è quella di ideare metodologie didattiche più efficaci. Le tecnologie digitali sono sempre più presenti, oltre che nelle attività professionali, in quelle relazionali. Esercitano un ruolo centrale e crescente nell'ambito della didattica. Adeguarsi al linguaggio utilizzato dagli studenti, significa riuscire a comunicare con loro in modo interattivo, produttivo e collaborativo.

La scuola, quindi, propone di sviluppare competenze relative alla progettazione, alla realizzazione, all'erogazione di interventi formativi, sostenuti dalle nuove tecnologie e in linea con i modelli istruttivi maggiormente condivisi per un apprendimento efficace. In particolare, spesso, si coordinano laboratori didattici atti alla produzione di e-books e all'utilizzo di applicazioni come supporto integrativo e innovativo alla didattica tradizionale. L'idea centrale è quella di impiegare in contesti scolastici le tecnologie multimediali e interattive, in modo da rendere i docenti e gli studenti attivi e capaci di contribuire alla costruzione del sapere in maniera condivisa. Tale approccio dovrebbe incoraggiare all'utilizzo delle tecnologie, favorendo apprendimenti autonomi e flessibili da un punto di vista cognitivo, per meglio affrontare le nuove sfide tipiche dell'attuale società in continua evoluzione.

Questa moderna metodologia didattica parte dal presupposto di considerare l'allievo non più come soggetto passivo, ma come co-protagonista attivo. Con la realizzazione di un e-Book, ad esempio, lo studente ha la possibilità di interagire, disegnare, svolgere esercizi, test, prendere appunti. L'insegnante,

dal canto suo, non è tanto erogatore di sapere, ma diventa un facilitatore del processo di apprendimento. È questa l'ottica, che sta alla base degli attuali modelli di apprendimento socio-costruttivisti, all'interno dei quali si contestualizza l'uso delle moderne tecnologie: queste diventano un vero e proprio "ambiente di apprendimento in rete".

Le lezioni hanno quindi, spesso, carattere prettamente laboratoriale, previa breve introduzione di tipo teorico e attraverso una psicologia comportamentista (stimolo -risposta), si stimola un apprendimento a "mosaico": apprendendo la complessità attraverso un percorso a tappe e lineare.

Creando "ambienti di apprendimento", il docente avrà il ruolo di un trasfer: non porterà in aula contenuti mnemonici o nozionistici, ma li reinterpretterà in modo da renderli accessibili e apprendibili.

Il centro dell'**azione didattica non deve più essere il lavoro del docente ma quello degli allievi**. Quindi, le metodologie d'insegnamento dovranno prevedere strumenti, tecniche e strategie focalizzate su di essi e dovranno rendersi flessibili e ricche, in modo da contenere le proposte più adeguate per ciascun allievo, affinché possa seguire le vie più agibili verso il proprio apprendimento.

Ben vengano dunque le attività diversificate, i laboratori didattici, gli ambienti di apprendimento costruiti con il supporto delle tecnologie informatiche, i prodotti didattici multimediali, interattivi, ricchi di possibilità di accesso. E, con essi, i lavori di gruppo, l'apprendimento cooperativo, la ricerca responsabile per la crescita della comunità scolastica in apprendimento, lo scambio di contenuti e conoscenze, la messa a disposizione di abilità diverse, di competenze maturate, a supporto dell'apprendimento altrui e per il rafforzamento del proprio. Ben venga l'educazione tra pari, in cui ciascun allievo è al tempo stesso artefice, responsabile del proprio apprendimento e supporto per i compagni: aiuta l'altro nelle difficoltà e viene da quest'ultimo aiutato nelle proprie. Il docente avvia il lavoro, offre le direttive fondamentali, ma poi osserva, sostiene, indirizza, lascia spazio agli allievi e alle loro possibilità di risoluzione dei problemi.

Le competenze costituiscono il significato dell'istruzione, sono in grado di dare motivazione alle abilità, alle conoscenze e ai contenuti disciplinari. Attraverso la didattica per competenze, riusciamo a rispondere alle domande degli studenti, che celano un bisogno profondo di attribuire senso al proprio apprendimento e al proprio lavoro. Ai docenti si chiede di impostare la didattica e l'insegnamento in modo che gli alunni possano avvicinarsi al sapere attraverso l'esperienza e acquisire la teoria attraverso un percorso induttivo, che passi dalla stessa alla sua rappresentazione, attraverso l'elaborazione di fatti che diventano concetti e a loro volta teorie garanti di abilità e capacità acquisite.

Questo processo a tappe è necessario per l'acquisizione di sistemi di padronanza utili nel contesto scolastico tanto quanto in quello sociale.

Dal metodo espositivo puro che comporta la trasmissione unidirezionale dei dati da parte del docente, si giungerà a quello espositivo partecipativo e ad un apprendimento riflessivo.

Il patrimonio culturale del nostro paese svolge un ruolo innegabile, spesso implicito, nella formazione dell'identità personale, locale e nazionale e costituisce un "bene comune" che va tutelato attraverso la partecipazione attiva. Lo scopo non è solo di preservarlo, ma di divulgarlo nel mondo, cogliendone l'essenza e decodificando, attraverso un appropriato studio critico, i suoi messaggi.

Quello che si propone è una metodologia didattica che usi come supporto lo storytelling e che sia da supporto alle ore di lavoro in aula, finalizzata all'acquisizione di competenze trasversali.

In un contesto così complesso, come quello relativo al mondo postmoderno è inevitabile che la **costruzione dell'identità** (che deriva, inevitabilmente, dall'auto-differenziazione, figlia dell'identificazione e della valutazione, soprattutto nel periodo adolescenziale) diventi un processo sempre più difficile da realizzare con progettualità e sicurezze. In fondo, l'identità è una questione di costruzione e di chiarezza di confini: essa, infatti, si può definire solo rispetto ad un orizzonte che è tanto storico e sociale, quanto naturale e culturale.

Il nomadismo emotivo costituisce, sul piano culturale e soprattutto sul piano identitario-affettivo, una delle principali caratteristiche e dei maggiori rischi della postmodernità e consiste in un continuo viaggiare attraverso le esperienze, in un peregrinare senza sosta per paura che la stessa diventi una non-vita, un vagabondare cognitivo e relazionale. Risulta necessario, quindi, fermarsi, viverci ed ascoltarsi. La scuola che è lo specchio della vita e della società dovrebbe agevolare, in ogni modo possibile, questa significativa fase di passaggio, di costruzione. Bisognerebbe far riscoprire ai nostri ragazzi l'amore per la cultura e fare in modo che sia avvertita come qualcosa di familiare. Bisognerebbe usare i libri come indispensabile supporti didattici, ma al contempo, far riflettere sul vissuto, sulle emozioni che i testi poetici celano, attraverso esperienze dirette.

Lo storytelling e il Visual thinking agevolano il passaggio dall'ipertesto al digitale e, in modo dinamico, se pur con un indispensabile studio critico e filologico, trasportano gli studenti nel mondo degli autori. In tal modo, i ragazzi dialogando con universi narrativi e geografici differenti e vengono accompagnati, passo dopo passo, nel loro percorso di crescita.

Raccontare la letteratura e le emozioni che derivano dai testi poetici e non, significa raccontare la nostra identità, il nostro essere "umani". Il digitale, infatti, si avvale di numerosi linguaggi ed è proprio questa la sua forza: esaltare il potere della narrazione e, attraverso di essa, comunicare esperienze, stati d'animo e luoghi. Raccontare emozioni, bellezza, vita, testi, percorsi; generare esperienze che di luogo in luogo, possano suscitare sentimenti nell'animo degli studenti e allestire percorsi immersivi che consentano di accedere ad ere e luoghi lontani, ad un passato dimenticato, in cui non ci si limiti ad essere spettatori passivi; dovrebbe essere lo scopo della didattica moderna.

Avviando, quindi, un processo di riscoperta e contestualmente di crescita e formazione, si dovrebbe proporre un viaggio tra tradizione e innovazione, poiché il metodo di lavoro e le aree di attività proposte, risulterebbero garanti di una comunicazione congiunta fra il livello digitale e quello tradizionale. Un **approccio innovativo**, che preveda anche l'uso intelligente delle nuove tecnologie: una **metodologia sperimentale** che avvicini alla cultura in modo creativo, moderno, dinamico e diretto.

Serpeggia, tra alcuni docenti, un certo senso di incompitutezza, che rende il lavorare in classe piuttosto faticoso e poco soddisfacente. Per questo in molti istituti scolastici si è avvertito il dovere di modificare l'organizzazione degli spazi e di conseguenza la didattica, non solo per sfruttare al meglio le risorse a disposizione, ma anche per fornire agli alunni un ambiente più stimolante e vicino alla realtà quotidiana.

Questo cambiamento offre:

- una **didattica motivante**, capace di rispondere alle esigenze degli alunni di oggi.
- la **scoperta** e la **collaborazione tra pari**.
- di coltivare i **talenti** e sviluppare tutte le potenzialità.
- un ambiente che crei *ben-essere* nei ragazzi e negli insegnanti.

Le **parole-chiave**, risultano essere:

- autonomia
- responsabilità
- condivisione
- comunicazione
- scoperta
- riflessione

Intese come aspetti da potenziare, migliorare e promuovere negli alunni, ma anche tra il corpo docente, affinché non vadano perse idee, progetti ed attività, che spesso la scuola e gli insegnanti non sanno valorizzare.

Obiettivi correlati:

- Incrementare l'autonomia degli alunni e il senso di responsabilità verso lo studio e verso l'ambiente scolastico.
- Rendere l'ambiente scolastico accogliente e familiare.
- Imparare a condividere materiali, risorse, strategie.
- Innovare la didattica, offrendo modalità diverse e flessibili di lezione ed attività.
- Sperimentare situazioni di apprendimento attivo, in cui i bambini siano protagonisti del loro apprendimento.

Queste “**AULE TEMATICHE**” partono da una riorganizzazione fisica degli spazi-aula, creando appunto aule disciplinari:

- l'ambiente-aula diventa **spazio flessibile**; gli arredi vengono spostati dagli stessi alunni secondo necessità; viene superata la sistemazione classica per linee orizzontali e verticali;
- la classe si trasforma in aula tematica, organizzata **per discipline**, con i materiali in bella vista e facilmente accessibili a tutti;
- il materiale personale è a **disposizione** di ogni bambino nell'aula giusta e nel posto assegnato, dove lo ritrova ogni giorno;
- nell'aula si **condividono i materiali** che poi ognuno ripone nell'apposito spazio. Tutto è di tutti e va salvaguardato;
- la condivisione incrementa il senso di **responsabilità** individuale verso gli oggetti e verso le persone.

Un'esperienza formativa profonda che coinvolga tutti i sensi e consenta di entrare in diretto contatto con l'idea più alta di cultura. Si dovrebbe estendere il tradizionale concetto di cultura intesa come mero e sterile apprendimento di dati, all'idea di una **cultura viva, partecipata** che faccia riscoprire attraverso un vero e proprio viaggio in noi stessi, la necessità di vivere emozioni, di riscoprire un passato che è alla base della nostra identità. **Una cultura, quindi, vissuta non solo raccontata**, in cui l'attenzione viene assorbita da un dettaglio o da un'emozione che ci obbliga a guardarci dentro, tramutando quella sensazione di esilio e lacerazione, che si coglie in autori come Dante, Petrarca, ma anche Leopardi e Pascoli, (per citarne alcuni), in ricongiungimento, conoscenza ed esplorazione.

Per fare Storytelling bisogna raccontare l'arte, la cultura, la bellezza in modo innovativo, facendola provare ai nostri interlocutori e cercando storie in cui possono immedesimarsi. Lo scopo è quello di trasformare gli studenti in **storyteller**, in “narratori espressivi”, in canta storie digitali, privilegiando temi come:

- **La Curiositas**, nell'accezione latina di desiderio umano di conoscenza e tratto distintivo di intelligenza.
- **La Metamorfosi** perché lo Storyteller è colui che cambia forma alle cose, ma mai essenza.
- **Il viaggio** inteso come conoscenza e rispetto dell'altro, apertura a ciò che non ci è noto ed è diverso da noi, decodifica e comprensione degli altri e di noi stessi, scoperta del nostro io più profondo, scoperta di un “Altrove” in cui immedesimarsi.

Lo Storytelling privilegia, quindi, l'idea di scuola come cultura dell'incontro.

L'educazione delle nuove generazioni è il ruolo della pedagogia nelle sfide dell'educazione.

In questo scenario i media, oltre che un'occasione d'intrattenimento, si prospettano come i fautori del superamento della dicotomia che a lungo ha attraversato il mondo postmoderno: umanesimo antropocentrico/umanesimo tecnocentrico, per realizzare le condizioni per un nuovo umanesimo, di tipo digitale riconfigurato nel significato antropologico di spazio e tempo, di relazioni e identità.

L'educazione, oggi, è un processo complesso, che ha per fondamento la motivazione profonda della persona ad auto-progettarsi ed autorealizzarsi. Oggi come ieri l'educazione globale interessa l'uomo, il suo essere soggetto persona e non riguarda soltanto le funzioni di apprendimento, l'acquisizione di conoscenze, competenze, abilità e linguaggi; per tale motivo l'educazione delle giovani generazioni gioca oggi più che mai un ruolo fondamentale, non tanto nelle sue componenti istruttive, quanto nella dimensione assiologia e valoriale.

Questa prospettiva dell'educazione richiama la necessità di affiancare la valorizzazione della dimensione cognitiva con iniziative educative capaci di formare persone che sanno convivere secondo valori, norme e principi fondamentali. Le nuove possibilità di socializzazione, di relazione e più semplicemente l'ampliamento dei confini della propria vita offerti dalle neo-narrazioni digitali, multimediali ridefiniscono l'autorialità dell'utente, il tempo e lo spazio di gestione e fruizione dei nuovi ambienti digitali, mutando necessariamente anche l'orizzonte dell'educazione e della pedagogia. Ne deriva, dunque, l'importanza di un intervento educativo abilitante all'utilizzo delle nuove tecnologie sociali che coinvolga tutte le forme didattiche per

formare in modo irriflesso-riflesso le giovani generazioni. La scuola potrà così ricostruire il terreno formativo in cui convergono anima e forme della globalizzazione e mirare a formare il valore e il senso dell'uomo e del cittadino postmoderno. In questo contesto si inserisce il digital storytelling, inteso come nuova pratica comunicativa e del narrare, in grado di potenziare le abilità cognitive e la capacità espressiva dei soggetti, luogo della produzione culturale e spazio di condivisione.

I testi, gli autori, i contesti storici e geografici si tramuteranno in camere di riflessione e coniugheranno l'aspetto relativo alla **valorizzazione culturale** con quello relativo alle moderne metodologie didattiche. Non più percorsi obbligati, ma la possibilità di raccogliere, contemporaneamente, informazioni ed emozioni che, su carta, non sono direttamente percepibili. Attraverso una sorta di **ubiquità** (cultura ovunque e per chiunque), questa didattica **4.0** assumerà, quindi, un ruolo di primo piano sia come veicolo di promozione culturale, sia come efficiente strumento per vivere emozioni e stati d'animo e per far riscoprire ai ragazzi il valore della letteratura come unione, processo empatico, condivisione. La letteratura è vita ed è, inevitabilmente, viva. Essa è un'esperienza da iniziare presto e da approfondire continuamente. La letteratura va intesa e sollecitata come emozione immediata, irripetibile, integrando l'esperienza dell'autore a quella del lettore partecipe.

Nella Scuola si dovrebbe discutere del bene comune e ogni processo di apprendimento dovrebbe essere legato all'impegno e alla necessità di collegare la vita di ognuno alla vita di tutti. Nella scuola ci poniamo l'obiettivo delle competenze senza esprimerci, esplicitamente, su qual è la nostra idea di conoscenza. Spesso, si inducono i ragazzi verso una sfida sociale in cui chi vince è e chi perde *non è*. In questo modo, le aule diventano gabbie. Si dovrebbe avere il coraggio di modificare il nostro "fare scuola", dirigendoci verso la strada della condivisione nell'accezione latina del termine: "con-videre-vedere con". Le generazioni attive del nostro tempo e del nostro paese saranno, infatti, frutto di questa tipologia di scuola. Solo nell'atto della condivisione e del dialogo si educano gli esseri umani al concetto terenziano di *humanitas*, di com-partecipazione. Questo ritorno all'umanesimo è la chiave di volta per uno studio concreto e per una scuola attenta a formare menti, cuori e persone. Una scuola che possa privilegiare la qualità oltre che la quantità, che operi sulla base di pedagogie e didattiche programmate coscientemente. Una scuola che non si riduca, semplicemente, a terminare programmi ministeriali, ma provveda alla costruzione di saperi condivisi.

Bibliografia per approfondimento.

F. Tessaro, *Metodologia e Didattica dell'insegnamento secondario*, Armando Editore, 2002, Roma.

A. Iovino, M. Spaccazocchi, *Insieme*, Bimed, 2018, Solofra.

G. Ferraro, *Teorie della narrazione- dai racconti tradizionali all'odierno storytelling*, Carocci editore, 2018, Roma.

A. Fontana, *Storytelling*, Hoepli, 2016, Milano.

P. Trombetta, *Leggere per scrivere- manuale di lettura attiva e riscrittura creativa*, centro di documentazione giornalistica, 2017, Roma.

M.I. Maciotti, *Sociologia generale- i processi sociali nelle società industriali avanzate*, Guerini studio, 2001, Milano.

F. P. Minerva, *L'intercultura*, Editori Laterza, 2008, Bari.

T. Gargano, *La letteratura ai tempi di Facebook*, Progedit, 2014, Bari.

T. Gargano, *Avanguardie educative e didattiche della letteratura*, Edizioni del Rosone, 2019, Foggia.