

Orazio Giancola
Francesca Lagomarsino
Marianna Siino *Editors*

EDUCATION AS COMMONS

SELECTED PAPERS FROM
AIS EDUCATION
INTERNATIONAL
MID-TERM CONFERENCE

UNIVERSITY OF PALERMO, 13-14-15 APRIL 2023

Published by

Associazione "Per Scuola Democratica"
Via Francesco Satolli, 30
00165 – Roma
Italia

APA citation system:

Giancola O., Lagomarsino F., & Siino M. (Eds.) (2024). *Education as commons. Selected paper from AIS Education international mid-term conference 2023*. Associazione "Per Scuola Democratica".

Please cite your paper as follows:

Giancola, O., & Salmieri, L. (2024). Italian Educational Poverty In Mathematics and Science Skills. The Effects of Material and Immaterial Cultural Resources. In O. Giancola, F. Lagomarsino, & M. Siino (Eds.), *Education as commons. Selected paper from AIS Education international mid-term conference 2023* (pp. 304–318). Associazione "Per Scuola Democratica".



Published in Open Access

This volume is digitally available at:

<https://sites.google.com/community.unipa.it/aisedu-conference/home>

ISBN 979-12-985016-0-7

EDUCATION AS COMMONS

**SELECTED PAPERS FROM
AIS EDUCATION
INTERNATIONAL
MID-TERM CONFERENCE 2023**

Edited by

Orazio Giancola

Francesca Lagomarsino

Marianna Siino

Organizers and partners



Università
degli Studi
di Palermo



Funded by the Horizon 2020
Framework Programme of the
European Union

The organisation of the Conference in Palermo, April 12-14, 2023, was supported by the European Union's Horizon 2020 Research and Innovation Program under grant agreement 101004491.

Summary

Education as Commons: Democratic Values, Social Justice, and Inclusion in Education. The motivation and structure of the book Orazio Giancola, Francesca Lagomarsino, Marianna Siino	12
<i>#1 Education as commons</i>	18
La democracia radical del común. Un horizonte instituyente y pedagógico Daniel Ricardo Cujabán Artunduaga	19
Educación social y desarrollo humano: Una relación inevitable para la emancipación de las mujeres y las jóvenes Alba Francesca Canta	29
Il ruolo dell'istruzione lessicale nella promozione dell'equità nella prima infanzia. Risultati empirici da un'indagine condotta con educatori di nido e insegnanti di scuola dell'infanzia Valeria Di Martino, Dorotea Rita Di Carlo, Sabrina Russo	43
L'école entre communs et "hors du commun" Jean-François Dupeyron, Mathieu Pittet	59
La formazione come bene comune: un modello di valutazione delle ricadute di un percorso di sviluppo professionale nel contesto scolastico Letizia Giampietro, Donatella Poliandri	72
The Mediterranean Sea as a sustainable resource. A SWOT analysis of the practices of environmental education Lucia Maniscalco	86
Verso una Comunità Educante. Riflessioni Trasversali tra Scuola, Università e Terzo Settore Francesca Pedone, Maria Moscato, Norma Tumminello	98
The margin between Popular Education, the Undercommons and the Outsiders: practicing research and education otherwise Nabila Tavolieri	114
School Sex Education in Portugal: between public and intimate Maria Manuel Vieira	127

<i>#2 School-Society-Community</i>	141
Swot Analysis applied to the 'Partnership Force's Model': pathway to validation of a school-family-community partnership model Martina Albanese	142
The continuum in education: blueprints and tools in the European youth field Nadia Crescenzo	156
Tra il gioco del calcio e le code di sirena. Le soggettività trans* nei libri illustrati 0-11 anni Elena Fierli, Sara Marini	169
<i>Back to the future</i> : notes on the origins of the debate on the continuum in education Maurizio Merico	182
The cooperation between youth work and schools: building bridges between informal, non formal and formal education Daniele Morciano	194
I giovani, il diritto e la gestione dei rischi durante la pandemia Isabella Quadrelli, Anna Uboldi	206
Embedding integration in education: a challenge still open Fausta Scardigno	219
<i>#3 Selection, Inclusion, Inequalities</i>	232
La dimensione cognitiva dello studente eccellente. Uno studio attraverso l'analisi dei risultati delle Rilevazioni Nazionali INVALSI 2022 Paolo Barabanti, Emiliano Campodifiori, Michele Cardone	233
Early school leaving and civic engagement in France: between inclusion and assignment Pierre-Yves Bernard, Céline Jacob, Gérald Houdeville, Charles Suaud	254
Education as an individual and common good: the educational achievements of Generation X in a diachronic comparison Matteo Bonanni, Orazio Giancola	270
Experience orientation towards university choice. Theoretical and methodological aspects and a proposal Amalia Caputo, Grazia Tatarella	285

Italian Educational Poverty in Mathematics and Science Skills. The Effects of Material and Immaterial Cultural Resources Orazio Giancola, Luca Salmieri	297
Propensities and educational choices: the dynamics of production of inequalities Adamo Lo Cicero, Federica Rizzi, Orazio Giancola	312
Measuring satisfaction with the gender role as a predictor of gender-based violence. An operational proposal Antonino Mario Oliveri	329
Inclusion scolaire en Suisse romande : des enseignantes en quête de justice ? Héloïse Rougemont, Mylène Ducrey	341
Equity and Inclusivity in European national standardised assessment: a context analysis Marialuisa Villani	357
The educational experiences of black women in Europe. Challenges for a socially just education model Marta Visioli	370
<i>#4 Higher Education</i>	384
Dalla culla all'università: l'accidentato percorso educativo dei giovani con background migratorio Alessandro Bozzetti	385
La Realtà Aumentata per la trasformazione digitale: nuovi scenari per una didattica innovativa all'università Alessandra La Marca, Giulia Andronico, Antonella Leone, Giorgia Rita De Franches	398
Universities need to listen: The Higher Education Bill Andrea Lombardinilo	410
Costruire la democrazia nelle università. Condizioni istituzionali e sfide professionali in un contesto accademico telematico Fiorella Vinci	424
La responsabilità sociale nel contesto dell'istruzione superiore: tra democratizzazione del sapere e Community-University Engagement Roberto Zarcone	436

<i>#5 Technologies, Communication, and Education</i>	448
Digital commoning, media education e senso civico: il FOTOBLOG della comunità di Smooth	449
Gianna Cappello, Marianna Siino	
The use of TikTok in higher education	464
Elif Gulbay, Alessandra La Marca, Giorgia Rita De Franches	
Digital Storytelling in Initial Teacher Training	477
Leonarda Longo, Ylenia Falzone, Flavia Barbera	
Communication, political socialisation and participation through digital media during the Covid-19 pandemic and beyond: the case of second-generation Tamil youth	491
Marilena Macaluso	
Enhancing data literacy through digital competence and ethics of communication during pandemic. Some reflections from lifelong learning perspective	505
Giada Trisolini, Amin Gino Fabbrucci Barbagli, Carmine Iorio	
Local Organizing Committee	519
International Scientific Board	520

DIGITAL STORYTELLING IN INITIAL TEACHER TRAINING

Leonarda Longo (Università di Palermo)

Ylenia Falzone (Università di Palermo)

Flavia Barbera (Università di Palermo)

Abstract Aims and relevance: Within an increasingly interconnected society, the Internet and digital technologies are configured as fundamental social resources which can play an important role in fostering critical thinking and active citizenship. This, the conscious participation of citizens in these environments is essential for democracies to be viable, sustainable and functioning. Digital citizenship courses represent the most adopted solutions to educate people in the critical and responsible use of the Internet. The main objective of a digital citizenship education is making people autonomous in the use of the Internet in order to promote individual as well as collective happiness, well-being and prosperity. Methods: In line with what has been described, a digital storytelling activity was undertaken in the 2022/2023 academic year with the aim of conveying the themes of digital citizenship by creating interesting, exemplary stories with a social message to explain ethics computer technology. More specifically, this contribution will first describe the collaborative writing and digital storytelling activity which involved 201 future teachers attending the Master's Degree Course in Primary Education Sciences. Subsequently, the results of the evaluation of digital stories conducted through the Digital Story Assessment Scale (Ozcan et al., 2016) will be presented. Creating and sharing stories about informatics ethics and how individuals should act in virtual environments will be beneficial in terms of learning, adopting and applying these behaviors. Results: The results of an online focus group session carried out at the end of the activity are reported. The participants highlighted how through collaborative writing and Digital Storytelling they had the opportunity to develop useful skills for their professional future, so as to conjugate technical and pedagogical aspects to ethical and civic ones in the use of media.

1. QUADRO TEORICO

All'interno di una società sempre più interconnessa, Internet e le tecnologie digitali si configurano come risorse sociali fondamentali che possono svolgere un ruolo importante nel favorire il pensiero critico e la cittadinanza attiva (Polizzi, 2020; Black et al., 2022).

La partecipazione consapevole dei cittadini a questi ambienti è essenziale affinché le democrazie siano vitali, sostenibili e funzionanti (La Marca et al., 2017). I corsi di cittadinanza digitale rappresentano le soluzioni più adottate per educare le persone all'uso critico e responsabile di Internet.

Se pensiamo che i giovani studenti oggi sono inclini alla tecnologia e si adattano facilmente ad essa (Cetin, 2021), si comprende come si renda necessario promuovere sempre di più iniziative di alfabetizzazione digitale (Barge & Parkhi, 2022).

Il fine di questi percorsi è educare all'uso critico e responsabile di internet. L'enfasi sul "cittadino digitale" è importante perché questo concetto, che porta il tradizionale concetto di alfabetizzazione a un livello avanzato, indica la necessità di acquisire competenze digitali. L'obiettivo principale di un'educazione alla cittadinanza digitale è rendere le persone autonome nell'uso di Internet al fine di promuovere la felicità, il benessere e la prosperità individuale e collettiva. Creare e condividere storie su come le persone dovrebbero agire in ambienti virtuali risulterebbe utile in termini di apprendimento, adozione e applicazione di questi comportamenti.

Le storie digitali in campo educativo risultano un efficace strumento didattico e di apprendimento; per tale motivo, fornire una formazione sulla creazione di storie digitali ai futuri insegnanti contribuirà allo sviluppo delle loro competenze di alfabetizzazione digitale, poiché questo processo richiede lo sviluppo delle competenze di scrittura, la raccolta di informazioni, l'utilizzo di strumenti tecnologici e l'utilizzo di capacità di sintesi (Pettiroso et al., 2006).

La crescente complessità a livello globale e locale rende infatti emergente una riflessione sui modelli e sui percorsi capaci di dotare i professionisti della formazione ed in particolare i futuri insegnanti di competenze diffuse e trasversali, *life e professional skills*, per rispondere alle sfide e ai cambiamenti continui che viviamo nell'attuale periodo storico-culturale (De Marco & Colazzo, 2018).

La letteratura di riferimento (De Marco & Colazzo, 2018; Kearney, 2009; Longo & Di Carlo, 2021) sottolinea come all'interno dei percorsi di formazione per i docenti si è negli ultimi anni provato a sperimentare modalità didattiche per ricreare i setting formativi reali propri del mondo scolastico e, proprio tra queste modalità, il *digital storytelling* ha avuto una grande diffusione. Il *digital storytelling*, "facilitatore" di pratiche riflessive proprie della funzione docente, rappresenta un valido strumento per potenziare la capacità critica degli attori della relazione apprendimento/insegnamento attraverso l'uso di tecnologie. Le competenze (*skills*) più di frequente associate

al *digital storytelling* sono: alfabetizzazione (*literacy*), scrittura e lettura critica (*critical writing, critical reading*), *problem solving*, pensiero critico (*critical thinking*) (De Marco, 2018).

Lo *storytelling*, ovvero la narrazione, il più delle volte è caratterizzata da forti contenuti emotivi ed è realizzata attraverso strumenti digitali quali video, immagini, musica. Creare uno *storytelling* comporta in primo luogo, la scelta accurata dei materiali ed in secondo luogo, l'organizzazione dei contenuti selezionati dal web in un sistema coerente, retto da una struttura narrativa, in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi di vario formato come video, audio, immagini, mappe e testi. Quasi tutte le storie digitali non sono altro che un intreccio armonico di testo, grafica digitale, narrazione-audio registrati, video e musica per presentare le informazioni su un argomento specifico (Longo & Di Carlo, 2021). Come la narrazione tradizionale, anche le storie digitali ruotano attorno a un argomento, libero o consigliato dal docente, e partono sempre da un punto di vista soggettivo (Banzato, 2014). La valenza dello *storytelling* in ambito formativo è rappresentata dal carattere fortemente gratificante e motivante per l'insegnante in formazione (Coutinho, 2010; Heo, 2011; Skouge & Rao, 2009; Robin, 2008); il fatto che esso offra un accesso più semplice a concetti astratti e complessi; la capacità propria del meccanismo narrativo, supportato da elementi multimediali, di generare correlazioni concettuali significative (Petrucchio, 2009); la facilità di lasciare traccia della propria esperienza (Longo & Di Carlo, 2021). Negli ultimi anni si è visto come, a partire dallo *storytelling* digitale, sia stato possibile suscitare curiosità ed interesse da parte di insegnanti e studenti e si sia affermato come strumento in grado di favorire le inclinazioni al lavoro cooperativo (Di Blas et al., 2012), di stimolare una forte creatività (Koukourikos et al., 2014) e di veicolare temi della cittadinanza digitale. Infatti, lo *storytelling* digitale può rappresentare un valido contributo in campo educativo se si considera che esso rende possibile la condivisione delle reazioni emotive e dei pensieri personali tra gli studenti. A partire da quanto sopra esposto, nell'anno accademico 2022/2023 è stato chiesto ai futuri insegnanti di realizzare un'attività di *digital storytelling* con l'obiettivo di veicolare i temi della cittadinanza digitale con un messaggio sociale per spiegare l'importanza dell'etica nel digitale.

2. SCOPO E CAMPIONE DELLA RICERCA

A partire dal quadro teorico sopra delineato, nell'anno accademico 2022/2023 è stata avviata un'attività di digital storytelling con l'obiettivo di veicolare i temi della cittadinanza digitale creando storie interessanti, esemplari e con un messaggio sociale per spiegare la rilevanza della dimensione etica nel digitale.

All'interno del nostro studio, per valutare le storie digitali è stata utilizzata la rubrica *Digital Story Assessment Scale* (Ozcan et al., 2016).

L'attività di scrittura collaborativa e di narrazione digitale avvenuta all'interno del Laboratorio di Tecnologie didattiche ha coinvolto 201 futuri insegnanti, studenti iscritti al secondo anno del Corso di Laurea Magistrale in Scienze della Formazione Primaria, il 54% presso la sede di Palermo e il 46% presso quella di Agrigento.

3. L'ATTIVITÀ DI SCRITTURA COLLABORATIVA E DI NARRAZIONE DIGITALE

Ai futuri insegnanti è stato chiesto di elaborare delle storie che avessero come argomento una tra le tematiche della cittadinanza digitale, come ad esempio il cyberbullismo, la sicurezza digitale o l'uso responsabile dei social network.

L'intero studio è durato quattro settimane, con un incontro on line a settimana, su piattaforma teams, di quattro ore. I futuri insegnanti sono stati suddivisi in 39 gruppi ciascuno costituito da 5/6 componenti.

Durante questi incontri hanno scelto il topic, avviando la ricerca delle informazioni utili per elaborare la sceneggiatura. In un clima di collaborazione e brainstorming, hanno discusso e selezionato le idee più interessanti e pertinenti al tema scelto, garantendo così un coinvolgimento attivo e una varietà di prospettive. Successivamente, hanno lavorato insieme alla creazione dei dialoghi, curando l'originalità e la coerenza narrativa delle conversazioni tra i personaggi delle loro storie. Questa fase ha richiesto un'attenta riflessione sulle caratteristiche dei personaggi e sulle dinamiche delle situazioni descritte, al fine di garantire un risultato finale coinvolgente e significativo. Parallelamente, i futuri insegnanti hanno raccolto il materiale necessario per arricchire le loro storie, facendo affidamento su una vasta gamma di risorse digitali. Hanno cercato immagini, video e musica appropriati, valutando la loro pertinenza e integrandoli con cura nella narrazione.

Infine, utilizzando l'applicazione digitale Book Creator, i gruppi hanno digitalizzato le proprie storie, combinando testo, immagini e suoni in un formato multimediale coinvolgente. Hanno sfruttato le funzionalità offerte dalle piattaforme online, come Canva per la creazione dei paesaggi e Pixton per i personaggi, per arricchire le loro narrazioni con elementi interattivi, rendendo così l'esperienza di lettura più dinamica e coinvolgente per il pubblico.

4. DESCRIZIONE DEGLI STRUMENTI DELLA RICERCA

4.1. La Digital Story Assessment Scale

Al fine di valutare le storie digitali create, è stata utilizzata la *Digital Story Assessment Scale* (Ozcan et al., 2016), che è stata dapprima tradotta e poi adattata (Tabella 1).

Questo strumento si compone di 14 voci (dimensioni) articolate in tre aree principali (pianificazione, sviluppo e condivisione/presentazione/feedback).

La parte di pianificazione consiste in elementi come lo scopo dello studio o la creazione di uno *storyboard*. La parte di sviluppo è costituita da elementi come audio, musica, qualità multimediale o sincronizzazione. La parte di condivisione consiste in un solo elemento, ovvero la condivisione durante la realizzazione per il *feedback*. La valutazione delle dimensioni delle tre aree prevede una scala che va da “non pertinente” (0 punti), “debole” (1 punto), “buono” (2 punti) a “eccellente” (3 punti), ad eccezione delle due dimensioni della lunghezza della storia e del diritto d'autore ed etica che prevedono esclusivamente una valutazione debole (0) o eccellente (3). Il punteggio massimo per la scala è 42.

<i>PIANIFICAZIONE</i>	<i>3 punti – Eccellente</i>	<i>2 punti – Buono</i>	<i>1 punto – Debole</i>	<i>0 punti – Non pertinente</i>
DOMANDA DRAMMATICA: Una storia che impressionerà e attirerà l'attenzione del pubblico dall'inizio.	La domanda è usata e ha una risposta chiara nella storia.	Viene utilizzata una domanda ma la storia non è sufficiente per spiegare la risposta.	La domanda non è chiaramente formulata e a questa non viene data risposta nella storia.	domanda/spiegazione non utilizzata
LO SCOPO DELLA STORIA: deve essere predeterminato	Lo scopo della storia è predeterminato e in tutta la storia	Gran parte della storia è incentrata su uno scopo.	Per la maggior parte della storia lo scopo è deviato.	Lo scopo della storia non è stato determinato.

	è stato focalizzato.			
CREAZIONE DI UNO STORYBOARD: lo schema dello storyboard deve includere la sequenza, la transizione e la coerenza tra le scene	Lo schema dello storyboard è stato completato nei minimi dettagli.	La maggior parte dello schema dello storyboard è stato completato	Parte dello schema dello storyboard è stato completato	Lo schema dello storyboard non è mai stato preparato.
ORIGINALITÀ/FAVORITO	La storia è sia originale che avvincente.	La storia è originale ma non coinvolgente	La storia non è originale, ma è avvincente.	La storia non è né originale né avvincente.
<i>PRODUZIONE</i>	<i>3 punti – Eccellente</i>	<i>2 punti – Buono</i>	<i>1 punto – Debole</i>	<i>0 punti – Non pertinente</i>
Lunghezza della storia	Il contenuto del racconto è adeguato alla durata.			Crea l'impressione che la storia dovrebbe essere più lunga/più breve di quanto dovrebbe essere.
Pertinenza del contenuto	I dettagli sono stati adeguatamente trattati nella storia. I dettagli non necessari (visivi/video/audio/musica ecc.) vengono evitati	La storia nel complesso è buona, ma alcune parti della storia hanno bisogno di più o meno dettagli.	Molte parti della storia richiedono la modifica dei dettagli.	Tutti i dettagli della storia devono essere riorganizzati.
Uso della lingua e della grammatica	Il linguaggio e la grammatica usati in tutta la storia sono accurati e comprensibili.	Il linguaggio usato nella storia è comprensibile, ma ci sono alcuni errori grammaticali.	Ci sono errori nella lingua e nella grammatica.	La lingua e la grammatica utilizzate in tutta la storia non sono corrette e comprensibili.
Diritto d'autore ed etica	Tutto il contenuto utilizzato nella storia (sceneggiatura, immagini, musica, ecc.) sembra essere originale o il contenuto è utilizzato in conformità con i diritti d'autore.			Nessuno dei contenuti (scenario, immagini, musica, ecc.) utilizzato nella storia sembra originale o nessuno dei contenuti è stato utilizzato in conformità con i diritti d'autore.
Audio	La qualità dei suoni utilizzati nella storia è	La qualità dei suoni utilizzati per la maggior parte della storia è	La qualità dei suoni utilizzati in parte della storia	I suoni usati nella storia non sono comprensibili.

	chiara e comprensibile.	chiara e comprensibile.	è chiara e comprensibile.	
Musica	La musica usata nella storia si adatta al flusso e all'emozione della storia.	La musica utilizzata nella storia è incoerente con il flusso e l'emozione della storia in alcune parti.	La musica utilizzata nella storia non è coerente con il flusso e l'emozione per la maggior parte della storia.	La musica utilizzata nella storia non è adatta al flusso e all'emozione della storia oppure la musica non è stata utilizzata.
Qualità multimediale	La qualità delle immagini utilizzate nella storia è abbastanza buona e si adatta allo scopo della storia.	La qualità delle immagini utilizzate nella storia è abbastanza buona, ma non è adatta allo scopo della storia.	La qualità delle immagini utilizzate nella storia non è buona, ma è adatta allo scopo della storia.	La qualità delle immagini utilizzate nella storia non è buona e non si adatta allo scopo della storia.
Sincronizzazione multimediale	C'è sincronizzazione tra l'audio e le immagini in tutta la storia.	La stragrande maggioranza della storia ha la sincronizzazione tra l'audio e le immagini.	Parte della storia ha la sincronizzazione tra l'audio e le immagini.	Non c'è sincronizzazione tra l'audio e le immagini nella storia.
Disposizione	Le transizioni e gli effetti non necessari non sono stati utilizzati nella storia.	Transizioni ed effetti non necessari vengono utilizzati in alcune parti della storia.	Transizioni ed effetti non necessari vengono utilizzati per la maggior parte della storia.	Durante la storia vengono utilizzati transizioni ed effetti non necessari.
<i>Condivisione/Preselezione/Feedback</i>	<i>3 punti – Eccellente</i>	<i>2 punti – Buono</i>	<i>1 punto – Debole</i>	<i>0 punti – Non pertinente</i>
Condivisione per feedback	La storia è stata condivisa durante le fasi di creazione per ottenere feedback da compagni di classe ed esperti.			La storia non è condivisa per il feedback di compagni di classe ed esperti

Tab. 1. Digital Story Assessment Scale (Ozcan et al., 2016)

4.2. I focus group

Ci siamo preposti di analizzare, in dettaglio, le percezioni e l'esperienza dei futuri insegnanti nella creazione di storie digitali. Si è scelto di utilizzare i focus group perché questa impostazione risulta particolarmente efficace per la raccolta di dati prettamente qualitativi in un tempo limitato privilegiando l'analisi condivisa e in

profondità. I focus group sono stati condotti con tre gruppi di 12 futuri insegnanti scelti come testimoni privilegiati e su base volontaria, ai quali abbiamo chiesto di riflettere sulle seguenti domande:

- riflessione sulle storie create (Qual è stato il coinvolgimento emotivo del gruppo durante la creazione della storia digitale? Quanto la storia ha inciso sul vostro apprendimento?);
- feedback sul compito di digital storytelling (Quali sfide avete incontrato?);
- punti di forza e debolezza del digital storytelling come strumento didattico (Quali aspetti dell'esperienza ritieni più efficaci?);
- interazione tra pari (Quali strategie avete adottato nel vostro gruppo per gestire le interazioni e suddividere i ruoli in modo efficace?);
- riscontro sullo strumento digitale utilizzato (Ci sono stati problemi o limitazioni nell'utilizzo dello strumento digitale? Come hai gestito queste sfide?).

Il *focus group* come tipologia di intervista direttiva è caratterizzato dalla presenza di un moderatore con un ruolo di direzione attiva dell'intervista stessa, di moderatore dei soggetti che intervengono troppo e, dalla presenza di un logista, con compiti più di natura organizzativa (registrare l'intervista, annotare gli interventi dei partecipanti).

Le sessioni sono infatti state audio registrate e analizzate nel contenuto tramite la trascrizione lessicometrica (*keywords-in-context*) che ha consentito di rilevare le frequenze lessicali e analizzare le parole chiave contestualizzandole nella sequenza del discorso.

Le trascrizioni trattate secondo un processo di anonimizzazione sono state poi analizzate con un software per l'analisi qualitativa (MAXQDA), un programma progettato per l'analisi di dati, testi e file multimediali con metodi qualitativi e misti.

L'analisi del contenuto è stata svolta in due fasi:

- conteggio, nel campione complessivo, delle frequenze lessicali di termini riferiti alla riflessione generale sull'esperienza, ai punti di forza e di criticità e alla valutazione dell'interazione tra pari;
- rilevazione delle risposte rispetto tre aspetti fondamentali: fattori positivi, difficoltà incontrate e commenti negativi circa l'esperienza vissuta.

5. PRIMI RISULTATI

All'interno di questo paragrafo vengono presentati i risultati della valutazione delle storie digitali attraverso la *Digital Story Assessment Scale* (Ozcan et al., 2016) e delle sessioni di focus group online svolte al termine dell'attività.

5.1. La Digital Story Assessment Scale

La rubrica delle storie digitali è stata utilizzata per valutare le narrazioni sviluppate dai futuri insegnanti. In una fase preliminare di analisi, sono stati identificati i principali temi trattati all'interno di tali storie (Figura 1).

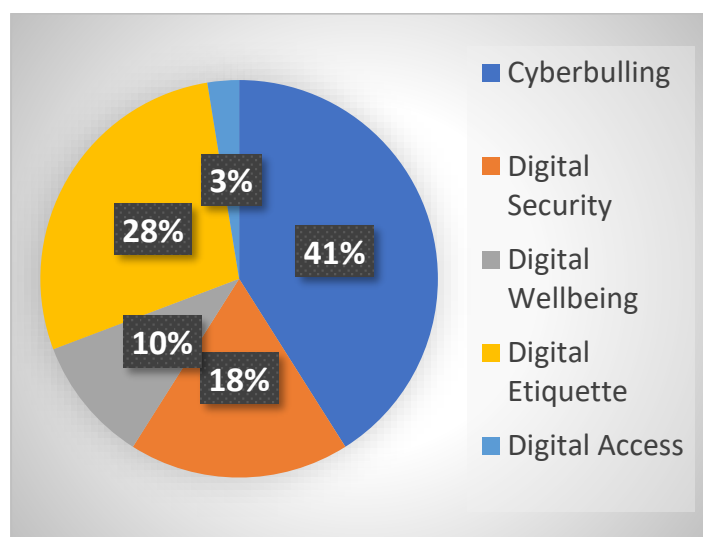


Fig. 1. Argomenti trattati nelle storie.

La maggior parte delle storie digitali (41%) si concentra sul tema del cyberbullismo, evidenziando l'uso dei social media come mezzo per denigrare gli altri. Questo suggerisce un'attenzione particolare verso le problematiche legate alla sicurezza e alla convivenza online. Il 18% delle storie affronta la tematica della sicurezza digitale, mettendo in luce le precauzioni elettroniche necessarie per garantire un ambiente online sicuro. Il benessere digitale, che comprende aspetti fisici e psicologici nel contesto digitale, è trattato nel 10% delle storie, evidenziando una sensibilità minore nei confronti del benessere degli studenti nel mondo digitale. Il 28% delle storie si concentra sull'etichetta digitale, sottolineando l'importanza di considerare gli altri durante l'utilizzo dei dispositivi digitali, promuovendo una cultura di rispetto e responsabilità online. Infine, solo il 3% delle storie affronta il tema dell'accesso digitale,

evidenziando la necessità di garantire un'equa distribuzione della tecnologia e delle risorse online per tutti gli individui, promuovendo l'inclusione digitale.

Secondo i risultati, i partecipanti vengono divisi in tre gruppi diversi in base al loro punteggio (Figura 2).

Highest score	35
Lowest score	20
Average total score	28

Fig. 2. Distribuzione dei punteggi per la Digital Story Assesment Scale

I punteggi delle storie digitali, ottenuti dai 39 gruppi, variano tra 20 e 35 punti, con una media complessiva di 28 punti. Questo suggerisce che, in generale, i gruppi di futuri insegnanti si posizionano su un livello medio-alto di competenza nella creazione di storie digitali, considerando che la scala massima di punteggio è di 42. Tuttavia, è importante notare che ci sono ampi margini di miglioramento, poiché i punteggi non raggiungono il punteggio massimo possibile. Questi risultati indicano che i futuri insegnanti potrebbero non essere ancora del tutto abituati alla creazione di storie digitali e potrebbero necessitare di ulteriore pratica e formazione per raggiungere punteggi più elevati.

5.2. I focus group

Quanto ai dati rilevati attraverso le sessioni di focus group, in questa sezione verranno analizzati i risultati emersi dai focus group, che per comodità sono stati raggruppati in tre aree tematiche principali:

- riflessione generale sull'esperienza;
- punti di forza e di criticità;
- valutazione dell'interazione tra pari.

In relazione alla prima area, i partecipanti hanno evidenziato come attraverso la scrittura collaborativa e il Digital Storytelling abbiano avuto l'opportunità di sviluppare competenze utili per il proprio futuro professionale, così da coniugare gli aspetti tecnici e pedagogici a quelli etici e civici nell'uso dei media. I futuri insegnanti si sono

sentiti parte attiva del processo di apprendimento. Hanno potuto costruire la loro conoscenza in modo divertente, utilizzando le risorse di internet per organizzare e scrivere le storie. È stato apprezzato lo svolgimento dell'attività in piccolo gruppo, in quanto questo ha permesso di superare le difficoltà. I futuri insegnanti hanno, inoltre, affermato di non aver mai usato (o raramente – 2 studenti) il digital storytelling in altri corsi.

Riguardo ai punti di forze e alle criticità uno degli ostacoli più significativi segnalati riguarda la fase di scrittura delle storie. Gli studenti hanno evidenziato la loro difficoltà nel formulare la trama, determinare i personaggi e definire i luoghi, attribuendo tale difficoltà alla mancanza di esperienza precedente nella creazione di narrazioni. Questa carenza di esperienza ha compromesso la loro capacità di immaginare e utilizzare la creatività nel processo di scrittura delle storie. Rispetto ai punti di forza emerge come la creazione delle storie abbia generato in loro un livello di impegno e attenzione maggiore rispetto la semplice spiegazione dei fatti, rendono avvincente l'apprendimento.

Infine, in merito all'interazione tra pari, emerge che dopo un momento iniziale di assestamento e familiarizzazione con il compito, si sono sviluppati processi di reciprocità, tali da coinvolgere tutti i gruppi in una relazione dinamica di scambio e collaborazione. La possibilità di lavorare in piccolo gruppo ha permesso ai futuri insegnanti di essere partecipi alla realizzazione del prodotto; infatti, testimoniano come ognuno di loro abbia avuto la possibilità di mettere in campo le proprie competenze e conoscenze all'interno del gruppo. I futuri insegnanti riferiscono, anche, quanto sia stato importante la capacità di negoziare e di promuovere relazioni positive all'interno del gruppo.

Per concludere, abbiamo individuato tre categorie principali emerse dalla discussione in cui categorizzare la ricchezza dei commenti emersi:

- fattori positivi: partecipazione attiva; scelta dell'argomento; supporto tecnologico; apprendimento cooperativo; maggiore motivazione; apprendere nuove tecnologie;
- difficoltà: creazione di script (dialoghi, personaggi, ecc.); divisione dei compiti; scelta dell'argomento e delle informazioni.
- commenti negativi: le storie non sono state presentate ai colleghi; poche esperienze nell'uso del digital storytelling.

CONCLUSIONI

Livingstone (2014) sostiene che la competenza nei media digitali contribuisce a una vita piena e significativa ed è importante per una società competente, creativa ed etica. Il digital storytelling ha il potenziale per promuovere le competenze digitali e l'impegno civico e può coltivare la curiosità intellettuale e creativa attraverso la competenza nei media. Il digital storytelling si è dimostrato utile per favorire la creazione e la costruzione di un ambiente in cui imparare a vivere come cittadini produttivi per una società informata, creativa ed etica. È interessante notare che i futuri insegnanti che hanno partecipato all'attività di storytelling hanno acquisito una comprensione più profonda delle reciproche sfide e opportunità legate alla cittadinanza digitale e alla tecnologia.

L'analisi quantitativa e qualitativa dei dati evidenzia l'efficacia formativa e educativa del digital storytelling.

I risultati complessivi hanno chiaramente indicato che il digital storytelling è un'efficace strategia didattica in grado di stimolare l'apprendimento significativo e promuovere lo sviluppo di competenze chiave per il futuro dei futuri insegnanti. Alla luce di ciò, emerge la necessità di integrare lo storytelling digitale nell'insegnamento e nell'apprendimento futuri: infatti, implementarlo in modo più sistematico e regolare potrebbe arricchire ulteriormente l'esperienza formativa dei futuri insegnanti, consentendo loro di esprimere la propria creatività, migliorare le competenze comunicative e collaborative e sviluppare una consapevolezza critica delle questioni contemporanee. Inoltre, promuovere l'adozione del digital storytelling potrebbe contribuire a una maggiore inclusione e partecipazione degli studenti, soprattutto considerando il suo potenziale nel coinvolgere e valorizzare le diverse voci e prospettive presenti nelle nostre aule.

Sarà interessante organizzare momenti di valutazione tra pari al fine di accrescere e migliorare le conoscenze, anche perché uno degli aspetti più negativi è stato quello di non poter ricevere un feedback sulla storia creata.

RIFERIMENTI

Banzato, M. (2014). Digital storytelling nella formazione iniziale dei docenti. Potenzialità e limiti nella pratica educativa. *FORMAZIONE & INSEGNAMENTO. Rivista internazionale di Scienze dell'educazione e della formazione*, 12(3), 165-180.

- Baschiera, B. (2014). L'uso del Digital Storytelling in contesti di apprendimento cooperativo per l'inclusive education e l'acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza. *FORMAZIONE & INSEGNAMENTO. Rivista internazionale di Scienze dell'educazione e della formazione*, 12(3), 181-188.
- Black, R., Walsh, L., Waite, C., Collin, P., Third, A., & Idriss, S. (2022). In their own words: 41 stories of young people's digital citizenship. *Learning, Media and Technology*, 1-13.
- Çetin, E. (2021). Digital storytelling in teacher education and its effect on the digital literacy of pre-service teachers. *Thinking Skills and Creativity*, 39, 100760.
- Coutinho, C. (2010). Storytelling as a strategy for integrating technologies into the curriculum: An empirical study with post-graduate teachers. In *Proceedings of the Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 3795-3802), San Diego, CA, United States of America.
- De Marco, E. (2018). Digital storytelling e service learning. Un approccio metodologico al service learning. *Sapere pedagogico e Pratiche educative*, 2, 139-148.
- Di Blas, N., Paolini, P., & Sabiescu, A. G. (2012). Collective digital storytelling at school: A whole-class interaction. *International Journal of Arts and Technology*, 5(2-4), 271-292.
- Heo, M. (2011). Improving technology competency and disposition of beginning preservice teachers with digital storytelling. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 20(1), 61-81.
- Kearney, M. (2009). Investigating Digital Storytelling and Portfolios in Teacher Education. In *World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications* (pp. 2686-2695), Honolulu, HI, USA.
- Koukourikos, A., Karampiperis, P., & Panagopoulos, G. (2014). Creative stories: A storytelling game fostering creativity. In *Proceedings of the 11th International Conference: Cognition and Exploratory Learning in Digital Age* (pp. 135-142), Porto, Portugal.
- La Marca, A., Longo, L., & Gülbay, E. (2017). Educazione del carattere, letteratura per l'infanzia e stile di vita digitale. Un percorso di formazione iniziale degli insegnanti. *ITALIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL RESEARCH*, 367-384.
- Livingstone, S. (2014). Developing social media literacy: How children learn to interpret risky opportunities on social network sites. *Communications: The European Journal of Communication Research*, 39(3), 283-303.
- Longo, L., & Di Carlo, D. R. (2021). Uno strumento di insegnamento e apprendimento riflessivo nella formazione degli insegnanti al tempo del Covid: lo storytelling digitale. *NUOVA SECONDARIA*, (3), 70-84.
- Manca, S., & Ranieri, M. (2016). Facebook and the others: Potentials and obstacles of social media for teaching in higher education. *Computers & Education*, 95, 216-230.
- Naval, C., & Arbues, E. (2015). On the use of Internet in promoting social virtues. Case study: Civic Parliament. *Teoria de la Educacion*, 27(1), 33-53.
- Petrucco, C. (2009). Apprendere con il digital storytelling. *TD – Tecnologie Didattiche*, 17(1), 4-10.

- Polizzi, G. (2020). Information literacy in the digital age: Why critical digital literacy matters for democracy. *Informed Societies*, 1.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47(3), 220–228.
- Skouge, J. R., & Rao, K. (2009). Digital storytelling in teacher education: Creating transformations through narrative. *Educational Perspectives*, 42(1-2), 54–60.