**TITOLO EDIZIONE: Lo storytelling nella didattica digitale**

**DESCRIZIONE INTERVENTO DI FORMAZIONE:**

Questo corso esplora l'arte dello storytelling, fornendo ai partecipanti una ricca panoramica in merito a tecniche antiche e moderne utili a sviluppare una narrazione solida, efficace e coinvolgente. Attraverso dieci lezioni tematiche, i partecipanti impareranno a integrare le basi della narrazione con l’utilizzo dell'intelligenza artificiale, delle tecniche visive e sonore, apprendendo nel percorso a realizzare quanto esplorato all’interno delle lezioni, da animazioni brevi fino a una breve produzione videoludica. Tutto questo al fine di possedere i mezzi per creare contenuti coinvolgenti ed appropriati, fruibili sui differenti media, siano essi piattaforme analogiche e/o digitali, passando anche per i recenti social network.

**AREA DIGICOMPEDU:**

**Risorse digitali**

**Pratiche di insegnamento e apprendimento**

**Valutazione dell'apprendimento**

**PROGRAMMA DEL CORSO:**

### 1. Introduzione allo Storytelling

* **Argomenti**: Cos’è lo storytelling e come usarlo a scuola, coinvolgimento degli alunni, strategie per superare la scarsa attenzione.
* **Attività**: Discussione sull'importanza dello storytelling e brainstorming su come coinvolgere i ragazzi.
* **Output**: Comprensione dello storytelling e delle sfide nel coinvolgere i giovani.

### 2. Uso dell'Intelligenza Artificiale nello Storytelling

* **Argomenti**: Introduzione a modelli linguistici come ChatGPT, vantaggi e limiti dell'IA.
* **Attività**: Esercizi di scrittura di prompt con l'IA e confronto tra prompt creati a mano e dall'IA.
* **Output**: Capacità di creare prompt efficaci e capire l'uso dell'IA nello storytelling.

### 3. Narrazione Antica e Moderna e Capacità di Sintesi

* **Argomenti**: Confronto tra comics, mitologia e narrazione moderna, tecniche di sintesi narrativa.
* **Attività**: Analisi comparativa tra fumetti e miti, creazione di una storia breve ispirata a un mito.
* **Output**: Capacità di sintetizzare storie e applicare elementi narrativi archetipici.

### 4. Adattamento Narrativo e Durata dell'Attenzione

* **Argomenti**: Processi di scrittura, differenze tra sceneggiature per libri, film e videogiochi.
* **Attività**: Esercizi di adattamento di una storia tra diversi media.
* **Output**: Capacità di adattare storie a diversi formati.

### 5. Raccontare con le Immagini

* **Argomenti**: Narrazione attraverso media visuali, confronto tra tecniche digitali e analogiche.
* **Attività**: Creazione di immagini e modelli 3D con strumenti digitali.
* **Output**: Abilità nell’uso di sistemi visivi per narrare storie.

### 6. Creazione di Animazioni Brevi

* **Argomenti**: Tecniche di animazione, differenze tra stili astratti e realistici.
* **Attività**: Creazione di una breve animazione (GIF).
* **Output**: Competenze di base nella creazione di animazioni.

### 7. Narrazione nei Social Media

* **Argomenti**: Schemi narrativi nei social media, rischi dell’identificazione sociale e futuro della narrazione in AR, VR.
* **Attività**: Analisi di meme e contenuti social.
* **Output**: Capacità di adattare storie per piattaforme digitali.

### 8. Musica e Storytelling

* **Argomenti**: Uso della musica nella narrazione, creazione di brand sonori.
* **Attività**: Esercizi di composizione musicale per accompagnare una scena.
* **Output**: Capacità di usare il suono per migliorare la narrazione.

### 9. Creazione di un Videogioco

* **Argomenti**: Progettazione di videogiochi e narrazione interattiva.
* **Attività**: Creazione delle basi di un videogioco in un ambiente scelto.
* **Output**: Competenze di base nella creazione di videogiochi narrativi.

### 10. Storytelling nel Marketing

* **Argomenti**: Analisi di campagne di storytelling di successo, etica nella pubblicità.
* **Attività**: Analisi critica di campagne pubblicitarie.
* **Output**: Capacità di progettare campagne di storytelling efficaci.

**FORMATORI**

**Marcello Stefanelli**

**Gabriele Santucci**