



# MEDIASCAPES

Transmedia digital Storytelling for  
audiovisual and media literacy skills

Un progetto finanziato dall'Unione Europea



Co-funded by  
the European Union

Partner



Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

# INDICE

<b>Introduzione</b>	<b>4</b>
Il viaggio con Mediascapes	
<b>Appunti sul Transmedia Storytelling</b>	<b>6</b>
Dalla ricerca tra i testi	
Dalle interviste agli esperti	
<b>Racconti dagli incontri laboratoriali in classe</b>	<b>25</b>
Narrare, creare, esprimersi con la stop motion a scuola: le attività con Mario Cirillo	
Portare il cinema in classe: con Stefano Cipressi, tra creatività e inclusione	
Creare racconti, animare storie: il potere dello Storytelling Transmediale nella scuola di Viseu	
<b>Valigetta degli attrezzi</b>	<b>42</b>
Gli strumenti digitali	
Approfondimenti	
<b>Bibliografia</b>	<b>48</b>

# Il viaggio con Mediascapes

di **Silvia Punzo**

## **Cosa significa portare i linguaggi dell'audiovisivo all'interno delle Scuole? Perché parlare di Storytelling Transmediale?**

“Mediascapes. Transmedia digital Storytelling for audiovisual and media literacy skills” nasce da una piccola scommessa che ha aperto a **grandi sfide e infinite possibilità**. Un'opportunità preziosa che ha permesso di spostare l'asticella un po' più in alto per tutte le persone che ne hanno fatto parte: dalle realtà partner, ai docenti, dai formatori ai ricercatori, fino a tutti gli e le studenti delle classi di primaria e secondaria coinvolte.

Il progetto Erasmus+ si colloca geograficamente in due città principali: **Roma** con l'associazione **ArtedelContatto** come capofila e **I.C. Emma Castelnuovo** nel quartiere Ponte di Nona e **Viseu**, una cittadina dell'entroterra portoghese dove si trova la sede dell'associazione **CineClube** e la **Escola Secundaria de Viriato**.

L'obiettivo del progetto è stato **approfondire il linguaggio dello storytelling transmediale e comprendere in che modo possa apportare un contributo significativo all'interno della didattica**, per gli studenti, le studente, e i docenti in termini di coinvolgimento, interesse, partecipazione e inclusione.

Accogliere lo storytelling transmediale significa soffermarsi sul significato che assume la componente narrativa oggi giorno e le infinite forme e piattaforme di fruizione a disposizione, ciascuna delle quali grazie alle proprie caratteristiche consente di promuovere forme di espressione, creatività e condivisione specifiche.

Nel bagaglio dei dispositivi analogici e digitali, gli studenti e le studente **sperimentano le più svariate tecniche e metodologie**, dal podcasting, alle riprese live action, dalla stop motion al recording, dalla tavoletta grafica al disegno su carta, il tutto all'interno della cornice del cinema partecipativo.

I prodotti finali del progetto sono **tre cortometraggi** realizzati tra Roma e Viseu che raccontano delle possibilità e delle capacità dei ragazzi e delle ragazze di mettersi in



gioco, sperimentare, scoprire e scoprirsi nello spazio dell'educazione non formale.

Questa pubblicazione, senza nessuna pretesa di essere esaustiva sul tema, raccoglie i tasselli di un percorso partito con un lavoro di ricerca letteraria e sul campo e proseguito con l'implementazione nelle classi coinvolte di laboratori che intersecano lo storytelling transmediale, l'audiovisivo e la loro applicazione in un contesto didattico.

Un contributo prezioso è arrivato dai docenti che hanno accompagnato l'intera sperimentazione, partecipando a incontri, meeting e sessioni formative.

La riflessione più importante su cui soffermarsi alla fine del progetto è la restituzione degli e delle studenti alla fine del percorso.

Un nuovo approccio, una tecnica, un dispositivo digitale o analogico assumono significato quando consentono ai ragazzi e alle ragazze di aprirsi, **sperimentare e crescere individualmente e collettivamente** e la cornice della narrazione, della creatività e dell'audiovisivo si rivelano ancora una volta degli importanti alleati all'interno dei contesti scolastici.

Il resto non può essere che essere raccontato lasciando la parola direttamente a loro attraverso i 3 cortometraggi realizzati: "Origami", "Improvviso!" e "On the move" e nel racconto che segue in questa pubblicazione.

***Buona lettura e buona visione!***



### **Silvia Punzo**

Progetta e gestisce progetti nazionale ed europei legati al settore sociale, culturale ed ambientale. Tra questi emerge il tema dell'educazione non formale, dello sviluppo delle comunità e del community engagement. È esperta nella metodologia del Digital Storytelling applicato alla valorizzazione dei patrimoni, la rigenerazione, l'empowerment professionale e le collezioni museali.



# APPUNTI SUL TRANSMEDIA STORYTELLING



# Dalla ricerca tra i testi

di Clara Giannini, Michela Vanacore

Le fondamenta di *Mediascapes* poggiano su una prima fase di attività di ricerca metodologica, una ricerca desk, tra fonti interne ai partner e fonti esterne sfruttando la ricerca sul web, necessaria per sviluppare una ricognizione sulla letteratura e sulle best practice riguardo al Transmedia Storytelling e alla sua pratica anche applicato alla didattica in classe. **Cos'è uno storytelling? Cosa definisce il Transmedia Storytelling? Può essere applicato alla didattica scolastica? E più specificamente alla didattica dell'audiovisivo?** Queste sono le domande a cui abbiamo cercato risposte tra le fonti.



## Storytelling e Digital Storytelling

Lo **storytelling** è una pratica narrativa che utilizza **il racconto per comunicare storie** con l'obiettivo di dare un significato agli eventi e suscitare emozioni nel pubblico. Una narrazione ben costruita presenta una struttura chiara e familiare, con personaggi e situazioni facilmente riconoscibili, capaci di coinvolgere emotivamente chi ascolta. Non è necessario che le storie abbiano un lieto fine, ma è fondamentale che **trasmettano autenticità**, mantenendo alto il livello di attenzione del pubblico.

Con l'avvento delle tecnologie digitali, lo storytelling ha trovato nuovi canali di espressione, dando origine al **digital storytelling**. Questo approccio combina diversi elementi, come testi, immagini, video e musica, utilizzando le piattaforme online come mezzo per creare racconti che possono essere condivisi e fruiti su scala globale. Le storie digitali, infatti, permettono di **mescolare linguaggi e strumenti diversi**, rendendo chiunque un potenziale narratore e favorendo la diffusione di contenuti in modo immediato.

Il digital storytelling può assumere forme più tradizionali, basate su narrazioni lineari e personali, oppure evolvere verso modalità interattive, dove il pubblico diventa parte attiva del processo narrativo, contribuendo a costruire e modificare la storia. Questa flessibilità lo rende uno strumento potente non solo per la comunicazione, ma anche per favorire inclusione sociale e condivisione culturale.

L'integrazione dei media digitali nei racconti **potenzia le capacità espressive e comunicative** della narrazione, rendendola un collante capace di aggregare persone e comunità. Inoltre, il digital storytelling si rivela particolarmente **efficace nell'apprendimento**, stimolando la creatività, le capacità di analisi e l'organizzazione dei contenuti. Attraverso l'esperienza diretta, favorisce un approccio multidisciplinare e trasversale, che unisce conoscenze tecniche e narrative.

## Il Transmedia Storytelling

L'evoluzione costante dei media digitali e la loro integrazione nella vita quotidiana hanno portato alla nascita di nuove forme di narrazione, tra cui il **Transmedia Storytelling**. Questa pratica rappresenta una modalità di narrazione che si sviluppa su più piattaforme o media (film, serie TV, libri, fumetti, videogiochi, podcast e social media) con l'obiettivo di **creare un universo narrativo complesso e articolato**. Ogni medium coinvolto non si limita a ripetere o adattare la stessa storia, ma contribuisce a espandere l'universo narrativo aggiungendo nuovi dettagli, punti di vista o elementi che arricchiscono l'esperienza complessiva.



Questa tecnica si basa sul concetto di "**mondo narrativo condiviso**", ovvero un universo immaginario che funge da base per tutte le storie e i contenuti generati. Ogni medium utilizza il proprio linguaggio specifico per **aggiungere pezzi al puzzle**: ad esempio, un film può raccontare una trama principale, un fumetto può approfondire il passato di un personaggio, un videogioco può permettere al pubblico di vivere direttamente un'avventura in quel mondo, e i social media possono offrire un'interazione diretta con i protagonisti o aggiornamenti in tempo reale. Infatti, il Transmedia Storytelling non si limita a offrire contenuti, ma richiede al pubblico di diventare **parte attiva** del processo narrativo. Gli spettatori non seguono passivamente la storia, ma sono chiamati a ricostruirne il significato complessivo collegando i diversi media. Inoltre, possono partecipare alla creazione di nuovi contenuti, come fanfiction, parodie, meme o espansioni dell'universo narrativo.

Un esempio emblematico è *Superman*, che ha attraversato diversi media: nato come fumetto, si è trasformato in trasmissioni radiofoniche, serie televisive, film e contenuti online, arricchendosi continuamente grazie all'interazione dei fan. Questo esempio mostra come il Transmedia Storytelling sia una pratica che **intreccia racconto e tecnologia**, valorizzando la narrazione come fulcro dell'esperienza, anche quando strutturata in ipercontesti e rimandi ipertestuali.

Più che una semplice convergenza di media, il Transmedia Storytelling rappresenta una **convergenza culturale**, promuovendo partecipazione e collaborazione tra i fruitori. È un'esperienza sociale e uno **strumento di dialogo comunitario**, capace di ridurre le distanze tra realtà e finzione, e di creare connessioni profonde tra i partecipanti.

## Il Transmedia Storytelling nella Didattica: Applicazioni e Benefici

In un contesto scolastico che si evolve parallelamente al progresso digitale l'introduzione del Transmedia Storytelling in ambito educativo è un **fenomeno recente ma sempre più rilevante**. Questa metodologia, che rappresenta un cambio radicale nel modo di produrre e fruire contenuti culturali, ha il potenziale di trasformare l'educazione, portando **benefici** tangibili agli studenti. L'idea centrale è quella di utilizzare narrazioni distribuite su più piattaforme per **creare esperienze di apprendimento immersive e interattive**.

Gli ambienti di apprendimento interattivi dimostrano già la loro efficacia. Nel 2005, uno studio condotto da Dongsong Zhang ha evidenziato come gli studenti coinvolti in contesti educativi basati su strumenti interattivi, come i video e-learning, ottengano risultati migliori e vivano esperienze formative più **appaganti** rispetto a percorsi didattici tradizionali.

Adottare una didattica transmediale significa sfruttare una **pluralità di piattaforme** e contenuti, incoraggiando la creazione di **contesti collaborativi** tra insegnanti e studenti. Questa modalità mette al centro l'allievo, coinvolgendolo attivamente nella costruzione del proprio percorso educativo. Attraverso attività che richiedono decisioni e riflessioni, gli studenti non solo sviluppano maggiore consapevolezza del loro lavoro, ma acquisiscono anche un senso di utilità, sentendosi parte integrante del processo.

La forza del Transmedia Storytelling risiede nella sua capacità di trasformare concetti astratti in storie strutturate attraverso diversi media. Questo approccio **facilita l'immedesimazione e rende i contenuti più accessibili**. Ad esempio, un argomento didattico può prendere vita in un podcast, essere approfondito in un video su YouTube e arricchirsi ulteriormente in un graphic novel, creando così un'esperienza narrativa stratificata e coinvolgente.

Ciò che distingue la narrazione transmediale è la **complessità esterna del processo narrativo**: da un unico punto di partenza si generano testi e ipertesti diversi, tutti interconnessi per amplificare l'impatto emotivo e comunicativo di un progetto educativo.

Un altro aspetto cruciale è **l'inclusività**. La narrazione transmediale invita gli studenti a diventare autori, dando loro la possibilità di raccontare e condividere le proprie storie su piattaforme digitali. Ad esempio, attraverso l'uso di smartphone o blog, possono proporre contenuti settimanali che contribuiscono a costruire una narrazione collettiva, sviluppando al contempo competenze narrative, tecnologiche e organizzative.

Infine, il Transmedia Storytelling **sfida la tradizionale separazione tra istruzione e intrattenimento**, proponendo una ridefinizione dell'apprendimento formale per adattarlo ai contesti attuali, dove la socializzazione e l'apprendimento informale sono sempre più interconnessi. I benefici includono un miglioramento delle capacità di comprensione, sintesi e senso critico degli studenti, oltre a un incremento delle competenze tecnologiche, relazionali e collaborative. Questa metodologia non solo favorisce l'apprendimento attivo e **l'uso consapevole della tecnologia**, ma rafforza anche le dinamiche di team building e comunicazione, trasformando l'esperienza educativa in un processo creativo e partecipativo.

## Transmedia Storytelling per l'apprendimento delle lingue

Il Transmedia Storytelling favorisce un approccio attivo all'apprendimento delle lingue, incoraggiando gli studenti a **interagire** con contenuti multimediali e collaborare per costruire narrazioni complesse. Questa metodologia sviluppa competenze linguistiche e tecnologiche attraverso **l'analisi di testi multimediali**, l'immersione in storie raccontate nella lingua target e la creazione di connessioni tra media diversi. In questo modo, gli studenti diventano protagonisti del loro processo di apprendimento, con un maggiore coinvolgimento e una partecipazione attiva.

## Transmedia Storytelling per le competenze matematiche

L'utilizzo del Transmedia Storytelling nella didattica della matematica si rivela efficace per incrementare l'interesse e la comprensione della materia. Questa metodologia, inserita in un contesto di interazione sociale e condivisione delle conoscenze, punta a creare **connessioni significative tra i contenuti matematici e l'esperienza degli studenti**. L'approccio transmediale con la creazione di narrazioni che intrecciano la matematica con storie reali o immaginarie aiuta a superare il tradizionale apprendimento mnemonico, favorendo la comprensione profonda di concetti, relazioni e procedure matematiche.

## Transmedia Storytelling per la didattica della letteratura

L'integrazione del Transmedia Storytelling nella didattica della letteratura offre nuove modalità per **avvicinare gli studenti ai grandi classici** e alla letteratura contemporanea. In un panorama culturale sempre più digitalizzato, questa metodologia consente di trasformare il patrimonio letterario in un **"flusso culturale" accessibile**, creativo e in continua evoluzione. Gli studenti partecipano attivamente attraverso attività come la creazione di fanfiction, la produzione di contenuti multimediali o l'esplorazione di temi letterari in chiave transmediale. Questo approccio stimola lo sviluppo della memoria culturale e delle competenze digitali.

## Transmedia Storytelling per la didattica delle STEM

Il Transmedia Storytelling rappresenta un potente strumento per coinvolgere gli studenti nelle materie STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica). Integrando narrazioni multimediali nel processo di insegnamento, gli studenti possono affrontare problemi matematici o scientifici attraverso **sfide interattive** che sfruttano media digitali e analogici. Questo approccio trasforma l'apprendimento passivo in un processo esperienziale e collaborativo, favorendo una maggiore comprensione e applicazione dei concetti STEM.

## Transmedia Storytelling per la didattica dell'audiovisivo

Il Transmedia Storytelling si presta anche all'ambito educativo dell'audiovisivo. Sebbene gli studi in questo settore siano ancora limitati, si concentrano principalmente sull'analisi e la produzione di modelli innovativi di narrazione, distribuzione e franchising, la didattica dell'audiovisivo può integrarsi con altre discipline, come la letteratura, attraverso l'analisi di film adattati da romanzi. Roccanti e Garland (2016) esaminano casi come *Divergent* (2014) o *Hunger Games*, i quali vanno oltre il cinema per creare universi narrativi sviluppati su diversi media, come romanzi, social network e videogiochi. Questa multidimensionalità narrativa consente agli studenti di **sviluppare competenze digitali e analitiche**, come la gestione dei dati e la sintesi delle informazioni, potenziando anche la creatività attraverso la produzione di propri contenuti transmediali.

Anche serie TV come *Lost* rappresentano esempi significativi di narrazione transmediale. La serie ha dato vita a romanzi intertestuali, video brevi (*Lost: Missing Pieces*) e videogiochi (*Lost: Via Domus*), ognuno dei quali espande e arricchisce la narrazione principale.

Un caso particolarmente innovativo è *Eva's Stories*, un progetto che utilizza Instagram per raccontare la storia di una ragazza ebrea deportata ad Auschwitz, attraverso una narrazione visiva contemporanea. Questo approccio non solo sensibilizza le nuove generazioni su temi storici cruciali, ma utilizza strumenti social per favorire l'identificazione emotiva e culturale.

Instagram è anche utilizzato per valorizzare territori e culture locali, come dimostra la comunità @igersitalia, che attraverso contenuti generati dagli utenti promuove sensibilizzazione e narrazioni innovative, come ad esempio nella campagna #30libridamare del MIUR. I social media, dunque, non solo ampliano le possibilità di promozione e narrazione audiovisiva, ma creano un ambiente immersivo che combina alfabetizzazioni digitali, testuali e visive, offrendo opportunità di apprendimento sia formale che informale.

La dimensione collaborativa e personalizzabile del Transmedia Storytelling favorisce lo sviluppo di **competenze trasversali**, come la comunicazione, la collaborazione ed l'espressione artistica, adattandosi alle esigenze individuali e di gruppo.

IMMERSIVITÀ  
TRASFORMAZIONE DIGITALE IMMERSIVI  
PROGETTAZIONE  
AZIONE ESPANSIONE PAROLE PROGETTAZIONE  
FRAMMENTAZIONE RACCONTARE  
LINGUAGGI CHE LINGUAGGI ESPANSIONE TRASFORMAZIONE  
AZIONE RACCONTARE CREAZIONE DESCRIVONO DIGITALE  
DIGITALE ESPANSIONE CREATIVITÀ IMMERSIVITÀ  
MERSIVITÀ  
NARRAZIONE FRAMMENTAZIONE  
LINGUAGGI RACCONTARE  
TRASVERSALITÀ CREAZIONE ESPANSIONE  
TARE PROGETTAZIONE DIGITALE  
IMMERSIVITÀ TRASFORMAZIONE  
CREATIVITÀ  
RACCONTARE IMMERSIVITÀ  
PROGETTAZIONE TRASFORMAZIONE DIGITALE  
RRAZIONE ESPANSIONE IL PROGETTAZIONE  
FRAMMENTAZIONE PROGETTAZIONE  
LINGUAGGI RACCONTARE  
LINGUAGGI TRANSMEDIA TRASFORMAZIONE  
DIGITALE CREAZIONE DIGITALE  
ESPANSIONE  
STORYTELLING CREATIVITÀ  
TRASFORMAZIONE IMMERSIVITÀ  
VITÀ

# Dalle interviste agli esperti

di Clara Giannini, Michela Vanacore, Silvia Punzo

L'attività di ricerca è stata arricchita anche da **una serie di interviste rivolte a docenti, professori, ricercatori e storyteller di professione**, portate avanti tra novembre e dicembre 2023. In questo modo abbiamo potuto aggiungere preziosi racconti da chi ha un utilizzo diretto del Transmedia Storytelling, anche nell'ambiente scolastico. Tante sono state le domande poste a ognuno di loro e altrettante sono state le interessanti risposte, gli **esempi di progetti e di esperienze sul campo ricevute** da interiorizzare come casi di studio stimolanti. Di particolare interesse è stato, soprattutto, dialogare sul **potere innovativo e generativo dell'introduzione del Transmedia Storytelling nel contesto scolastico**, tra l'utilizzo di molteplici media digitali e la creazione di varie forme narrative a sostegno dei processi didattici. Le opinioni riportate di seguito, infatti, sono alcuni estratti dalle interviste.



***Il Transmedia Storytelling può essere fonte di innovazione e sviluppo per la didattica?***

**Simona Tirocchi**



*Introdurre il Transmedia Storytelling nell'ambiente scolastico significa dare valore a un modello educativo non più basato esclusivamente su un modello di erogazione dei contenuti di tipo top-down, ma che parte dal valorizzare le competenze informali degli studenti, che spesso acquisiscono al di fuori di tali processi educativi e che non sanno come realmente mettere in pratica a causa della semplice mancanza di educazione ai media, altro punto a favore che porta con sé il lavorare con il Transmedia. Introdurre sempre di più i vari media permette di rinnovare i formati e linguaggi utilizzati nei processi didattici e di delineare maggiormente una vera "Scuola 2.0", cioè rinnovata non solo nei materiali ma anche nelle pratiche, connesse alle tecnologie digitali e più vicine ai giovani studenti.*

**Corrado Petrucco**



*Il Transmedia Storytelling, anche introdotto nell'ambiente scolastico, è una pratica che coinvolge la creazione di brevi storie, che grazie al formato multimediale possono trattare un contenuto didattico in modi che catturano l'attenzione di ogni fruitore, e che possono avere anche una forte connotazione emotiva e, se autobiografiche, di carattere personale. Quindi il potere innovativo viene creato dalla combinazione tra più media, più autori, più contenuti, digitale e processi di produzione.*



**Valerio Di Paola**



*Quando si parla di una dimensione di transmedialità dedicata alla didattica non bisogna fermarsi solo al valore di innovazione generato dalla distribuzione delle fonti su più media, per quanto questo processo sia capace di rendere ludico e "attivo" il processo di acquisizione delle informazioni e quindi di formazione, ma bisogna tenere in considerazione anche la sua grande forza nello stimolare la generazione di feedback di vario tipo da parte degli studenti, perché chi partecipa a tale processo didattico produce a sua volta contenuti altrettanto didattici da aggiungere allo storytelling. Ciò porta grande sviluppo alla didattica, che tiene da valore a più media, più fonti, più autori, docenti e studenti.*

**Anna Rita Vizzari**



*Nel corso della mia esperienza ho potuto avere prova che introdurre la metodologia del Transmedia Storytelling nell'ambiente scolastico può essere un punto di partenza utile per innovare i processi didattici anche a favore di studenti con particolari necessità e sperimentare nuove modalità di formazione creativa. Questo perché uno storytelling transmediale implica l'utilizzo funzionale di più media e quindi trovando lo strumento, cioè il media più idoneo per la creazione di uno storytelling per ogni studente, si possono valorizzare le diverse intelligenze e personalizzare i percorsi di apprendimento. In questo senso il Transmedia Storytelling si può identificare come uno strumento compensativo. Inoltre, la creazione di un prodotto creato dagli studenti permette di includere nella didattica anche una buona dose di sviluppo dell'immaginazione e della creatività.*





## Enrico Granzotto



*Lo storytelling transmediale può supportare la didattica, e l'apprendimento in generale, ma in determinate condizioni. Pensare di portare il Transmedia Storytelling nella dinamica della classe senza un approccio metodologico e senza un'attenzione alle dinamiche della classe, alla formazione degli studenti e dei docenti può essere fallimentare. Tale metodologia risulta un valido supporto per la didattica proprio quando (e perché) vengono progettati contenuti mediali in maniera idonea e lineare in relazione alla classe di riferimento, facilitando il processo di apprendimento, la lettura, l'interazione, le meccaniche ludiche tra docenti e studenti e tra studenti e studenti. Addestrarsi e allenarsi con l'utilizzo di diversi strumenti e linguaggi mediali consente di poter osservare la realtà e conoscerla sviluppando competenze plurali.*

## Ana Barroso



*Le attuali tecnologie digitali, utilizzate nel processo di costruzione transmediale, possono essere sfruttate e integrate a favore dell'apprendimento curricolare e in relazione con lo stile di vita degli studenti. Questo perché raccontare storie e sfruttare il potere del Transmedia Storytelling permette di rendere più interessanti le materie scolastiche, di incrementare l'interesse e la motivazione degli studenti, ma anche di dare spazio alle storie, reali o di fantasia, e alle idee degli studenti. Questo doppio valore permette di aumentare in loro la motivazione e il coinvolgimento e rendere i risultati interessanti.*





*Le personali esperienze in classe, mi fanno affermare che annettere le logiche transmediali alla didattica delle materie curricolari, utilizzando materiale audiovisivo, permette agli studenti di affrontare ogni argomento in modo molto naturale, cioè senza sentire il peso di ciò a cui stanno lavorando, migliorando il processo di acquisizione delle conoscenze. La partecipazione degli studenti è molto più attiva e impegnata, anche tra coloro che hanno più difficoltà a relazionarsi con la cultura scolastica. In attività progettuali portate avanti nel contesto scolastico ma distaccate dalla didattica, il potenziale del Transmedia Storytelling è ancora più evidente. Grazie alla produzione di materiali multimediali, gli studenti si rendono conto che tutti i loro investimenti, la loro partecipazione e la loro produzione vengono valutati e il prodotto finale è lo specchio delle competenze, spesso interdisciplinari, che hanno acquisito.*



**Condividi con noi qualche esempio di didattica transmediale interessante?**

**Anna Rita Vizzari**



*Le personali esperienze di creazione di laboratori transmediali a scuola mi permettono di affermare che un modo per introdurre la transmedialità nella didattica è “naturalizzandola”, ovvero rendendola naturalmente connessa al processo di acquisizione di competenze in relazione a una materia scolastica, meglio ancora naturalmente integrata nelle attività curricolari.*

*Ad esempio, pensando a una modalità per far comprendere agli studenti alcuni passaggi del programma scolastico di storia che comprendesse l'uso di un media e la creazione di un prodotto da parte loro, ho proposto l'utilizzo di Minecraft: in esso erano liberi di creare ogni elemento per raccontare come vivevano i soldati nelle trincee durante la Prima Guerra Mondiale, comporre lo scenario, i personaggi e poi registrare lo schermo durante la riproduzione dell'argomento facendo muovere i personaggi in quello scenario. Oppure, una versione particolare di narrazione transmediale che creo e faccio creare ai miei studenti sono le escape room. Che siano digitali o analogiche, sono transmediali perché se sono analogiche, ovvero fisiche, comprendono dei QR Code che rimandano a degli aiuti sotto forma di contenuti mediali di vario tipo da consultare dislocati su diverse piattaforme, mentre nelle escape room digitali si possono incorporare delle risorse tramite link. In entrambi i casi si andrà a creare uno storytelling con pezzi di storie dislocati e raccontati attraverso contenuti prodotti con media differenti.*



**Corrado Petrucco**



*Ho avuto un'esperienza di transmedialità in classe grazie alla realizzazione del progetto [Using Digital Storytelling to communicate chemical risks in food to high school students](#), che aveva lo scopo di sensibilizzare gli studenti sulla sicurezza alimentare e ridurre i rischi generati dall'esposizione a determinati alimenti. Per questo è stato chiesto agli studenti partecipanti di creare uno storytelling capace di veicolare un messaggio emozionalmente e da poter distribuire attraverso l'utilizzo di vari media e linguaggi. Difatti i ragazzi ne hanno creato un video e un fumetto, mettendo in evidenza come l'utilizzo di ogni linguaggio mediale sviluppi approcci cognitivi e modalità partecipative differenti. Anche la possibilità di scegliere il proprio media preferito e di poter creare attraverso esso ha dato risultati positivi a livello formativo. Lo storytelling infatti era riuscito non solo a cambiare gli atteggiamenti, ma anche i comportamenti dei ragazzi nei confronti del loro quotidiano alimentare.*

**Simona Tirocchi**



*Ho partecipato al progetto [TRANSMEDIA LITERACY. Exploiting transmedia skills and informal learning strategies to improve formal education](#), coordinato da Carlos A. Scolari, uno tra i più grandi esperti di transmedia literacy, che aveva l'obiettivo di imparare a evidenziare e valorizzare le competenze informali degli studenti partecipanti, soprattutto legate alla sfera del digitale, per poterle interiorizzare al meglio e adattarle anche ai processi di educazione formale. Da questo progetto si è resa evidente l'importanza di porre l'accento sulla possibilità e la necessità di far accrescere il rapporto peer to peer tra studenti, elemento alla base anche della costruzione di uno storytelling transmediale.*



**Valerio Di Paola**



*Nell'epoca della pandemia, durante il lockdown in Italia, ho affrontato personalmente un processo di transmedializzazione della didattica di un percorso accademico, prevalentemente incentrato sulla pratica, necessario per rendere fruibile e interessante il momento della lezione a distanza: lo spostamento online unito l'utilizzo di social, repository online, dispositivi vari per creare contenuti video e fotografici, sono diventati il modo per rendere transmediale la diffusione della didattica. Questo processo ha permesso di rendere evidente il potere istruttivo di ogni strumento e tecnologia che, nella maggior parte dei casi, gli studenti utilizzano già, ma anche di come sempre tale processo porti in con sé anche la possibilità di sviluppare la creatività, di personalizzare maggiormente il processo formativo, di esplorare nuove tecniche e, contemporaneamente, di condividere idee e migliorare lo scambio tra pari.*

**Enrico Granzotto**



*In una classe di scuola media ho proposto **Rivoluzione / Monarchia** un'attività editoriale ludico-didattica studiata per far immergere gli studenti in un percorso didattico e immersivo. L'esperienza ha inizio quando l'utente riceve un fascicolo cartaceo con materiali d'archivio e lettere di incarico simulate, con il compito di analizzare la riproduzione di tre giornali francesi dell'epoca rivoluzionaria, tutti contenenti informazioni relative alla dichiarazione di guerra della Francia contro il Regno di Boemia, Ungheria e il Regno di Prussia, avvenuta nel 1792. Pensata quindi come un'attività per gruppi di studenti coordinati da un docente, è un esempio di come poter comprendere un evento storico, confrontare e riconsiderare criticamente l'evento attraverso la consultazione di diverse fonti (diffuse in questo caso solo su carta ma idealmente sviluppabile anche su più media, analogici e digitali). Gioco, simulazione, prestazione, appropriazione, multiattività, conoscenza distribuita, intelligenza collettiva, sviluppo di giudizio critico si sono uniti e sviluppati grazie a uno storytelling didattico e transmediale.*



## Tânia Silvestre



*Un esempio di progetto transmediale per il quale ho lavorato in classe è “Os Heróis da Fruta”, per il quale gli studenti hanno realizzato piccole narrazioni da trasporre in forma audiovisiva tramite la creazione di video in stop motion. O ancora, su invito della ricercatrice Rute Augusto, ho potuto monitorare e partecipare all'esplorazione transmediale del racconto “A Menina do Mar” di Sophia de Mello Breyner Andresen, che fa parte del piano nazionale di lettura per l'istruzione primaria. L'indagine mirava a conoscere quali strategie transmediali possono essere strategiche per il processo di adattamento di una storia letteraria, rivolta a bambini e ragazzi, attraverso l'implementazione e la valutazione di un progetto transmediale. Si è trattato di un progetto che ha avuto un enorme impatto sugli studenti sotto molti aspetti. “A Menina do Mar” è una storia su cui si lavora spesso in classe, quindi la possibilità di affrontarla in modo completamente diverso dal solito, partecipando al processo e avendo accesso alla storia attraverso formati diversi, è stata davvero notevole. I bambini hanno preso la storia e il suo argomento in modo molto più significativo. Hanno avuto l'opportunità di creare fumetti, ascoltare podcast, guardare video, animazioni, illustrazioni e fotografie e questo ha permesso di esplorare l'intera storia in modo innovativo e motivante.*

## Ana Barroso



*Durante le mie esperienze di creazione di laboratori transmediali a scuola in cui, in quanto regista di professione, ho guidato la creazione di un prodotto audiovisivo, ho sempre messo in luce l'importanza di capire come si costruisce un film, dal punto di vista dei diversi processi di costruzione - produzione, regia, montaggio - e come i diversi elementi del film - struttura narrativa, immagini, luci, suoni ed effetti - contribuiscono alla realizzazione di un qualunque audiovisivo. In questo modo si permette agli studenti di approcciare il cinema non solo come contenuto, ma come produttore di conoscenza e comprensione. Le logiche transmediali, inoltre, hanno sempre fatto sì che gli studenti si approcciassero all'utilizzo consapevole di ogni device, come gli smartphone e i videogiochi.*



## Simona Tirocchi

Professoressa associata presso il Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'educazione dell'Università di Torino. Ha coordinato l'unità italiana del progetto TRANSMEDIA LITERACY (finanziato nell'ambito del programma Horizon 2020). È, tra gli altri, coordinatrice dell'unità italiana di Alfamed, Rete interuniversitaria euroamericana di ricerca sulle competenze digitali per la cittadinanza.

## Valerio Di Paola

Assegnista di ricerca presso Sapienza Università di Roma, ha qui conseguito un Dottorato sui temi della promozione transmediale dell'entertainment e ricoperto incarichi di docenza a contratto. Coordina il Diploma Accademico in Videomaking presso l'Accademia delle Arti e Nuove Tecnologie di Roma. La sua ricerca riguarda temi quali il marketing dell'audiovisivo, il design e la pianificazione della comunicazione transmediale, su cui ha pubblicato articoli e saggi.



## Anna Rita Vizzari

Docente di Lettere nella Scuola secondaria di 1° grado "Ugo Foscolo" di Cagliari, si occupa principalmente di laboratori di Storytelling, Digital Storytelling e Visual Storytelling. Per anni docente a contratto di Letteratura italiana presso l'Università di Cagliari, dal 2003 è formatrice dei docenti, dal 2007 è autrice Erickson di kit multimediali, di libri ed escape book, nonché di materiale semplificato per diversi libri di testo.



## Enrico Granzotto

Laureato Università Ca' Foscari e Università IUAV di Venezia, è consulente per la comunicazione specializzato in narrazione e progetti immersivi. Ha lavorato in diverse realtà tra Lucca e Venezia collaborando con imprese e istituzioni, anche come ricercatore ed esperto in ambito transmedialità. È direttore creativo di Les Irréguliers, studio di comunicazione con sede in Valle d'Aosta.



## Corrado Petrucco

Presso l'Università di Padova è professore associato docente di Tecnologie della Formazione, inoltre sperimenta metodi e tecnologie che favoriscono la costruzione collaborativa di conoscenza nelle comunità di pratica, anche attraverso il Digital Storytelling. Ha pubblicato, tra gli altri, "Narrare con il Digital Storytelling a scuola e nelle organizzazioni" (Carocci 2009).





## Tânia Silvestre

Insegnante di scuola primaria dal 2001. Nell'anno accademico 2016/2017 ha partecipato con la sua classe alla ricerca e al progetto di Master: "Transmedia narratives: new ways of telling and understanding stories", un progetto di narrazione transmediale basato sull'opera di Sophia de Mello Breyner Andresen - 'A menina do mar'.

## Ana Barroso

E' ricercatrice presso il CEAUL/Ulices dell'Università di Lisbona. Ha pubblicato diversi articoli sulle relazioni tra cinema, arte e letteratura in riviste e libri nazionali e internazionali. Ha inoltre sviluppato un lavoro come artista audiovisiva che è stato esposto in musei, gallerie d'arte, festival di cinema e video e facciate di edifici in tutto il mondo.



## Carla Augusto

È stata docente in varie aree di Scienze dell'Educazione presso l'Università Cattolica Portoghese - Campus di Viseu tra il 1996 e il 2006. Ha un interesse artistico multidisciplinare, ha fatto parte del consiglio direttivo del Cine Clube de Viseu, dove ha iniziato a occuparsi di coordinamento culturale, programmazione cinematografica, comunicazione e progettazione. Dal 2010 coordina il progetto educativo del Cine Clube de Viseu "Pequeno Cinema" e partecipa come formatore, sceneggiatore e produttore all'attività "Aprender em Filmes".



## Michela Vanacore

Laureata magistrale in Film e Media Education alla Sapienza Università di Roma, collabora da diversi anni con ArtedelContatto e altre realtà allo sviluppo di progetti ed eventi culturali per la diffusione del cinema e delle arti affini.



## Clara Giannini

Laureata presso la Sapienza Università di Roma, ha poi conseguito il dottorato di ricerca presso la Oxford Brookes University con un progetto sulla storia dell'industria cinematografica italiana e un focus sulle piccole e medie imprese tra il 1945 e il 1959. Collabora da diversi anni con ArtedelContatto, per la quale svolge sia il ruolo di ricercatrice che di supporto nella gestione delle attività.







**RACCONTI  
DAGLI INCONTRI  
LABORATORIALI  
IN CLASSE**



# Racconti dagli incontri laboratoriali in classe

Dopo la fase iniziale dedicata alla ricerca metodologica, tra gennaio e maggio 2024 hanno preso vita una serie di **laboratori nei due Istituti Scolastici partner**, coinvolgendo studenti di diverse età e provenienti da diversi contesti.

A Roma, presso l'**I.C. Emma Castelnuovo** nel quartiere Ponte di Nona, 3 classi hanno partecipato a un percorso laboratoriale dedicato alla sperimentazione di linguaggi e tecniche mediali. La classe VA ha preso parte a 9 incontri, guidati da **Mario Cirillo** - autore, produttore e docente esperto di animazione stop motion - con il supporto di **Roberto Romano e Giacomo Pierro**. Gli studenti hanno lavorato alla creazione di contenuti attraverso l'**animazione stop motion** e la produzione di un cortometraggio, giocando con tecniche creative e innovative.

Parallelamente, le classi IIA e IID della **Scuola Secondaria di Secondo Grado** dello stesso istituto sono state coinvolte in 7 incontri, condotti da **Stefano Cipressi** - regista e formatore con anni di esperienza in progetti educativi nelle scuole - con il supporto di **Francesca Marras e Eugenio Banella**. I ragazzi hanno esplorato l'**uso di diversi media per raccontare di sé e del proprio quartiere**, sviluppando le loro capacità creative e riflettendo su tematiche significative attraverso il linguaggio audiovisivo, creando un cortometraggio.

A Viseu, in Portogallo, tra gennaio e marzo 2024, presso la **Escola Secundária de Viriato**, le classi 9A e 9D hanno partecipato a 10 incontri divisi in 4 workshop organizzati da **Cine Clube de Viseu**. Gli studenti, guidati dagli esperti **Alice Santos, Carla Augusto, Mariana Duarte, Margarida Pessanha, Graça Gomes, José Pedro Pinto e Inês Alves**, hanno affrontato un percorso articolato in diverse fasi creative: **dalla scrittura di storie all'animazione stop motion, dal sound design fino alle riprese video**. Durante i laboratori, i partecipanti hanno trattato temi vicini alla loro realtà culturale, come il bullismo e l'interculturalità, sviluppando il pensiero critico e creativo e collaborando in gruppo per dare vita a prodotti narrativi. Le attività laboratoriali hanno riscosso particolare entusiasmo, permettendo agli studenti di entrambe le scuole partner di sperimentare direttamente l'utilizzo di attrezzature professionali e il linguaggio audiovisivo. L'esperienza ha evidenziato il **valore di un apprendimento più libero, autonomo e partecipativo, in grado di stimolare la motivazione personale e la collaborazione critica**. Attraverso questi percorsi laboratoriali, il Transmedia Storytelling si è rivelato uno strumento didattico **innovativo e inclusivo**, capace di **promuovere competenze trasversali, l'apprendimento emotivo e meta-cognitivo**, e di rispondere alle esigenze di studenti con **bisogni educativi speciali** e sottorappresentati. Un approccio, questo, che valorizza la creatività, incoraggia la sperimentazione e apre nuovi spazi di espressione all'interno del contesto scolastico.



# Narrare, creare, esprimersi con la stop motion a scuola: le attività con Mario Cirillo

I formatori hanno aperto fin da subito un **dialogo partecipativo** con la classe per raccogliere e individuare gli argomenti didattici che più erano rimasti impressi. Gli **origami** hanno decisamente avuto la meglio e così è stato scelto il tema centrale del laboratorio!

Definito l'obiettivo finale di permettere a studentesse e studenti di dar vita a un cortometraggio, è stato necessario porre le fondamenta per la creazione dello **storytelling**, ovvero confrontarsi a piccoli passi sugli elementi chiave per la costruzione della narrazione. I partecipanti sono stati guidati nel ripercorrere le varie forme narrative, tra cui **il racconto fantastico**, per poter poi iniziare a costruire le proprie storie.

Grazie alla **condivisione delle idee** tra tutti gli studenti, alla grande libertà di espressione e creatività che ognuno di loro ha avuto, il racconto ha pian piano preso forma. Cosa sono gli origami? Come nascono? Cosa si può creare con gli origami? Attraverso il lavoro con questa particolare forma d'arte, che ha impegnato tutta la classe nella realizzazione di origami di carta dando ampio sfogo alla propria creatività e abilità pratica, è stato possibile dar vita a una **breve storia**, animata poi digitalmente attraverso la tecnica della stop motion.

Attraverso gli incontri, nella prima fase i partecipanti hanno potuto apprendere le basi della scrittura per il cinema, comprendere il concetto di racconto in tre atti e del viaggio dell'eroe applicato all'animazione. Hanno poi potuto **lavorare in gruppo** alla scrittura della loro storia, scegliendo accuratamente personaggi e intrecci di trama, e successivamente studiare dei modelli per poter realizzare gli origami più utili e fantasiosi. In un processo di cooperative



learning, l'intera classe ha dimostrato **grandi capacità creative** e attitudine a trovare soluzioni narrative originali a partire da semplici spunti. Pronti i materiali non restava che iniziare a creare la magia!

Dopo la bozza della sceneggiatura è iniziato il momento delle riprese, divise tra **stop motion e fiction**, che ha avvicinato tutti alla produzione audiovisiva. Tra fotografie, per la stop motion, e riprese realizzate sotto la guida dei formatori presenti, scatto dopo scatto, muovendo gli origami, gli studenti hanno compreso come poter animare un oggetto e come poter unire più tecniche di narrazione audiovisiva, cioè la stop motion e le riprese live-action, in cui si sono cimentati nelle vesti di attori.

Bambini e bambine hanno potuto realizzare **fotografie e riprese**, acquisendo maggiori capacità nell'uso di attrezzature sia professionali, come le macchine fotografiche, sia di dispositivi digitali che fanno parte del loro quotidiano, come i tablet, scoprendone nuove potenzialità. Hanno risposto con grande partecipazione al laboratorio, mostrando grande interesse per il linguaggio cinematografico e per la stop motion, facendo molte domande complesse e pertinenti.



Immersi nella transmedialità, si è passati infine alla sperimentazione del **podcasting** in lingua inglese. Tra microfoni e cuffie, registrandosi a turno, hanno scelto di cimentarsi nella lettura di brevi parti della storia e dei dialoghi precedentemente realizzati.

Il risultato è **il cortometraggio Origami: piegando la magia**, che unisce diversi linguaggi mediali, dall'animazione in stop motion alle riprese di finzione, passando infine per i podcast. Ogni partecipante ha potuto fare tesoro degli strumenti chiave per scrivere e realizzare una storia, attraverso cui raccontare se stessi e a cui dare la propria voce, imparando ad ascoltare i propri pari e ad accogliere le idee altrui in un contesto di cooperazione e di collaborazione tra pari.



“

*Senza dubbio, il **metodo partecipativo** ha consolidato il gruppo classe e ha permesso sia a noi formatori che a loro studenti di tirar fuori il meglio da questa prima sperimentazione di introduzione dello storytelling transmediale tra i banchi di scuola e nelle loro logiche di creazione narrativa. La collaborazione delle maestre è stata un elemento fondamentale per il successo del laboratorio e ha permesso che si trovasse il giusto equilibrio tra **spontaneità e programmazione**. Lasciando così **emergere le creatività** di ciascuno, che senza competizioni si sono amalgamate in un lavoro collettivo.*

*Abbiamo utilizzato diversi strumenti di **cooperative learning**, grazie ai quali gli studenti sono diventati parte attiva nell'elaborazione e trasferimento delle nozioni e delle abilità ai loro compagni. Abbiamo applicato la metodologia del **peer tutoring**, chiedendo ai ragazzi di lavorare in coppie o piccoli gruppi e abbiamo cercato di ridurre al minimo l'insegnamento frontale, chiedendo cioè ai ragazzi di fare loro stessi ricerche in modo da arrivare direttamente, attraverso la somministrazione di adeguati stimoli e suggestioni, alla formulazione di concetti e idee funzionali al laboratorio. Grazie a questa metodologia di laboratorio partecipativo, **abbiamo fornito ai ragazzi gli strumenti per scrivere e realizzare la loro storia, che parla di loro e attraverso la loro voce.***

”  
Mario Cirillo

”





# Portare il cinema in classe: con Stefano Cipressi, tra creatività e inclusione

Il tema che ha caratterizzato il lavoro degli studenti è stato quello del **quartiere di appartenenza**, del quale i ragazzi hanno parlato attraverso le emozioni, i problemi e le contraddizioni che vivono. La pratica creativa del Transmedia Storytelling ha permesso loro di vivere lo spazio della classe e il momento dello **scambio** con il gruppo di coetanei come un momento in cui essere contemporaneamente attori e spettatori, cioè raccontandosi senza limiti e imparando ad ascoltare senza pregiudizi, divertendosi e riuscendo ad andare oltre gli ostacoli emotivi. Il valore e il potenziale del Transmedia Storytelling come metodologia didattica sono stati positivamente accolti dagli studenti, partecipando alle attività, mettendo in gioco le proprie abilità e comprendendo come l'unione di contenuti medialti differenti possa creare uno storytelling che racconti di sé.

Durante i laboratori è importante sempre porre al centro l'idea che il cinema non debba essere solo un'attività tecnica, ma uno spazio di ascolto, dove ciascuno possa esprimersi senza paura di giudizi. Infatti, una delle prime attività proposte in classe è quella del brainstorming collettivo: un momento in cui tutti, senza distinzioni, si possono condividere idee, pensieri e immagini.

Uno degli aspetti più emozionanti del lavoro è stato vedere come il cinema possa diventare uno **strumento inclusivo**, capace di abbattere barriere di ogni tipologia. In questo senso, utilizzare la metodologia del cinema partecipativo è stata la chiave per dar vita a un **lavoro corale**, dove non esistono ruoli fissi o gerarchie rigide. In ogni incontro è stato importante far capire ai ragazzi che il cinema non è mai il frutto di una sola persona, ma di un lavoro di squadra. Ognuno ha qualcosa da dare: chi ha una



idea per la storia, chi è bravo a recitare, chi vuole provare a montare le immagini. La cosa più bella è vedere come, alla fine, ogni contributo diventi indispensabile.

In questo genere di laboratori sono importanti due aspetti da tenere sempre a mente. Bisogna sempre **bilanciare il ruolo del formatore** con quello degli studenti, quest'ultimi devono essere sempre liberi di creare i loro materiali, senza dare importanza alla qualità tecnica ma **all'autenticità**. Inoltre, il carattere frammentario spesso assunto dai prodotti audiovisivi creati durante i laboratori non è un limite, ma un riflesso naturale delle diverse modalità espressive degli studenti. Un film scolastico non può essere altro che frammentario e transmediale, perché ogni ragazzo ha il suo modo **unico** di esprimersi: c'è chi si sente a suo agio con il disegno, chi con l'improvvisazione teatrale, chi con la fotografia o i suoni.



A Ponte di Nona, il progetto ha coinvolto due classi numerose e vivaci. I primi incontri si sono focalizzati su **esercizi propedeutici al cinema**, volti a creare coesione e fiducia nel gruppo, e hanno incluso attività di improvvisazione, ascolto e uso del corpo. L'obiettivo principale era raccontare il quartiere attraverso la prospettiva degli studenti, utilizzando il cinema e altri linguaggi narrativi transmediali.

Tra le attività proposte, gli studenti hanno scelto di simulare una scena su un autobus osservando "dal finestrino" il paesaggio circostante e raccontandolo in camera. Hanno poi creato un TG dedicato a Ponte di Nona, costruendo notizie a partire da parole chiave scelte collettivamente. Questi esercizi hanno incoraggiato una **narrazione spontanea e personale del quartiere, rompendo filtri e preconcetti**. Parallelamente, i ragazzi sono stati coinvolti in attività con altri media: registrazioni audio per catturare i suoni del quartiere, fotografie di scritte sui muri e disegni digitali. I materiali raccolti sono condivisi su una piattaforma Classroom dedicata,



garantendo una partecipazione attiva anche al di fuori delle ore di laboratorio. L'idea di fondo è sempre stata quella di creare un prodotto finale che somigli a un mosaico di frammenti narrativi che possa rispecchiare la realtà dei ragazzi e il percorso transmediale dei laboratori in tutte le loro sfaccettature. E così è stato, dando vita a *Improvviso!*.

Il Transmedia Storytelling si è dimostrato uno strumento educativo potente. Gli studenti hanno partecipato con entusiasmo e, anche nei contesti più difficili, mostrano interesse e coinvolgimento. La possibilità di esplorare media diversi ha consentito loro di raccontarsi senza pregiudizi, divertendosi e superando ostacoli emotivi. **L'unione di linguaggi narrativi differenti li ha aiutati a costruire una visione più ampia e articolata della realtà che li circonda.**

I laboratori di questo progetto rappresentano in questo senso un esempio concreto di come l'integrazione tra cinema, audio, fotografia e disegno possa stimolare la creatività e l'espressione personale, offrendo agli studenti non solo competenze tecniche, ma anche strumenti per comprendere e raccontare il proprio mondo. Le storie che sono emerse non sono solo il risultato di un processo creativo, ma anche una testimonianza del potenziale trasformativo del Transmedia Storytelling.



“

Ogni ragazzo ha **una storia da raccontare**, anche se a volte non lo sa. La sfida più grande è far capire agli studenti che ciò che hanno dentro di sé è prezioso. Anche le esperienze apparentemente più semplici possono trasformarsi in storie potenti, se raccontate con sincerità. Grazie al brainstorming emergono mondi incredibili: ho visto ragazzi che non avevano mai parlato in pubblico proporre idee che hanno lasciato tutti a bocca aperta. **Il cinema ha questa magia: dà voce a chi di solito resta in silenzio.** Dedicate del tempo a una fase iniziale di ascolto e condivisione, Create un ambiente sicuro, dove ogni idea possa essere accolta senza pregiudizi. Fate sentire gli studenti parte di un processo collettivo. Coinvolgete tutti gli studenti, fateli sentire parte di un **processo collettivo.** Valorizzate la diversità come una risorsa, e ricordate che il cinema può essere un mezzo potente per far emergere le potenzialità di ognuno.

Essenzialmente quello che abbiamo fatto è stato porre al centro la metodologia del **cinema partecipativo** e provare a **integrare transmedialità, storytelling e recupero delle emozioni e dei punti di vista degli studenti.** Tutto questo ha trovato poi forma concreta nei progetti e negli audiovisivi realizzati.

Stefano Cipressi

”



# Creare racconti, animare storie: il potere dello Storytelling Transmediale nella scuola di Viseu

**La creatività e la narrazione sono strumenti fondamentali per educare, motivare e coinvolgere gli studenti nel contesto scolastico.** Nei laboratori organizzati presso la scuola di Viseu, Cine Clube de Viseu e i suoi formatori hanno dimostrato che il racconto e le tecniche narrative **possono integrarsi** efficacemente con il mondo dell'istruzione, utilizzando approcci transmediali, animazione e sound design. Questi laboratori, strutturati in più incontri, hanno esplorato il potenziale delle narrazioni come veicolo educativo, sviluppando competenze creative, tecniche e critiche tra gli studenti.

I primi incontri hanno avuto l'obiettivo di **stimolare il pensiero creativo** degli studenti, introducendo strategie per costruire storie utilizzando diversi media come video, fotografie, notizie e audio. L'obiettivo era mostrare come lo storytelling si trovi ovunque: dall'immaginazione dei bambini alle notizie di cronaca, dalla letteratura ai videogiochi, fino al mondo della comunicazione. Gli studenti hanno riflettuto su come una stessa storia possa essere raccontata in modi diversi attraverso media differenti.

Negli incontri successivi sono stati introdotti i principi della narrazione transmediale, sollecitando le studentesse e gli studenti a **creare una storia** che rispettasse alcuni specifici criteri. In particolare:

- rilevanza culturale: le storie dovevano riflettere il loro universo culturale, includendo temi attuali tra cui l'interculturalità, l'anti-razzismo, i problemi legati al tema del bullismo;



- identificazione: i personaggi della storia dovevano essere riconoscibili e condivisi dal gruppo;
- connessione con la vita quotidiana: la scuola come luogo di narrazione, permettendo un'integrazione naturale con le attività didattiche;
- collaborazione tra classi: la storia doveva favorire il lavoro collettivo tra due classi, con personaggi e trama interconnessi;
- espansione narrativa: la creazione di un universo narrativo che permettesse ulteriori sviluppi narrativi in futuro.

Dunque, gli studenti hanno definito la trama e i personaggi, utilizzando la ricerca e l'esplorazione creativa sulla scuola e il suo universo, negoziando le aspettative e i vincoli posti alla storia. Sono stati organizzati anche i ruoli e i segmenti narrativi e



sono stati selezionati supporti specifici per ogni parte della storia: animazione, suono, film e testo.

Per agevolare la collaborazione, è stata creata una community su WhatsApp, dove gli studenti potevano condividere compiti, risultati e idee. Questo approccio ha facilitato il dialogo e la **cooperazione** tra i gruppi.

Gli incontri dedicati all'animazione hanno introdotto alle studentesse e agli studenti le tecniche di stop motion con ritagli, oggetti e cartoni disegnati a mano poi animati. Hanno così avuto l'opportunità di esplorare strumenti come l'app Stop Motion Studio, software professionali come Dragon Frame e Krita, e attrezzature come fotocamere e tavolette grafiche. Gli studenti hanno **sperimentato una varietà di tecniche** in un breve lasso di tempo, migliorando sia le loro competenze tecniche che le loro capacità creative. La sessione finale ha permesso anche di esplorare l'importanza del suono nella narrazione audiovisiva.



L'ultimo incontro ha esplorato il ruolo del **suono** nella narrazione audiovisiva. Gli studenti hanno appreso tecniche di registrazione e montaggio audio utilizzando strumenti professionali e software open-source come Audacity e DaVinci Resolve. Hanno registrato voci, effetti sonori e suoni ambientali utilizzando sia telefoni cellulari che attrezzature professionali, mantenendo coerenza tra animazioni e suoni prodotti. Questo workshop ha sottolineato l'importanza del suono nel **creare emozioni e contestualizzare le immagini**.

Nell'ultimo blocco di laboratori, dedicato al filmmaking, è stato **introdotto il linguaggio cinematografico**, esplorando con gli studenti le scale delle inquadrature, i movimenti di macchina e i ruoli sul set attraverso diapositive e spezzoni di film. Sono stati presentati il piano di ripresa, la tabella delle note e l'organizzazione tecnica di una produzione, compresa la definizione di scene, attori e troupe, rafforzando la comprensione del cinema come linguaggio **complesso e collaborativo**.

Nella fase di ripresa, gli studenti hanno sperimentato tutte le fasi della creazione di un film: la costruzione dell'inquadratura, la drammaturgia, la messa in scena, le esigenze tecniche, il montaggio e le sfide inerenti al processo. Divisi in gruppi, gli studenti hanno assunto ruoli tecnici come **il regista, il fonico, il ciakkista e il segretario**, mentre altri hanno partecipato come attori. Questo approccio pratico ha permesso a tutti di provare i diversi ruoli di un set, approfondendo la comprensione delle dinamiche della produzione cinematografica.



Tra gli elementi di successo di questo ciclo di workshop si evidenziano la **libertà creativa** concessa agli studenti, l'integrazione dei laboratori negli spazi scolastici e la collaborazione tra classi.



Questi laboratori hanno dimostrato che lo storytelling transmediale, l'animazione e il sound design possono essere strumenti potenti per promuovere la creatività, la collaborazione e la **literacy digitale nelle scuole**. Offrendo loro la possibilità di creare e condividere le proprie storie, si contribuisce a sviluppare non solo competenze tecniche, ma anche capacità analitiche e critiche, fondamentali in un mondo sempre più dominato dalla comunicazione audiovisiva.

Cosa è nato da quanto creato, rielaborato, sonorizzato, durante questi incontri? Il cortometraggio *On the Move!*

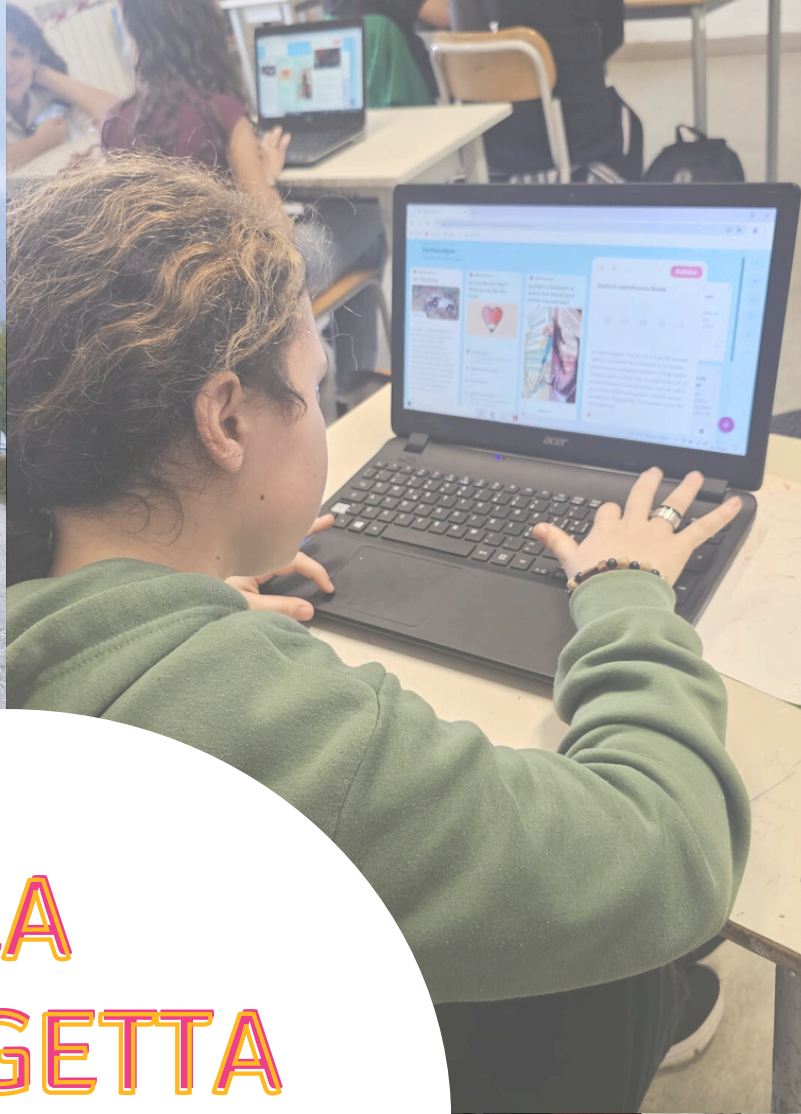


“

*Questo percorso laboratoriale ha confermato che lo storytelling transmediale è uno strumento che può essere utilizzato da insegnanti e studenti nell'insegnamento e apprendimento di qualsiasi disciplina. In particolare tutto ciò è possibile grazie a due caratteristiche: in primo luogo, la capacità dello storytelling di aggiungere significato, risultando quindi molto motivante per gli studenti; in secondo luogo, la capacità della transmedialità di far espandere le storie e consentire di trovare costantemente nuovi input in altri universi attraverso discipline, spazi e tempi diversi.*

**Carla Augusto**

”



LA  
VALIGETTA  
DEGLI  
ATTREZZI



# La valigetta degli attrezzi

La Valigetta degli Attrezzi per il Transmedia Storytelling a scuola raccoglie **una selezione di strumenti digitali** innovativi che possono supportare e arricchire la narrazione multimediale in ambito scolastico. Questi strumenti, **accessibili e versatili**, offrono agli studenti la possibilità di creare storie che integrano diversi media come testi, immagini, video, audio e interazioni digitali.

Ciò che li rende particolarmente efficaci è la loro capacità di adattarsi alle inclinazioni personali e alle passioni dei ragazzi, stimolando la loro creatività e migliorando non solo le loro competenze digitali, ma anche favorendo un apprendimento più profondo e mirato. Infatti, l'approccio transmediale permette agli studenti di esplorare e sviluppare storie su più piattaforme, migliorando la qualità della loro formazione scolastica in modo pratico e dinamico, secondo le loro inclinazioni e interessi. **L'uso di queste tecnologie favorisce un apprendimento attivo**, che non solo integra diverse modalità espressive, ma arricchisce anche l'esperienza didattica, rispondendo alle diverse esigenze e talenti individuali.

Inoltre, lasciamo anche una serie di **approfondimenti testuali**, da cui sono tratte anche parti della nostra stessa ricerca, che possono dare spunti per approcci pratici al Transmedia Storytelling, per dar vita a nuovi processi didattici e progetti scolastici che integrano ogni media a favore della creazione di narrazioni uniche.

# Gli strumenti digitali

**Genially** è uno strumento versatile e interattivo che si presta perfettamente al Transmedia Storytelling a scuola, permettendo agli studenti di creare contenuti multimediali dinamici e coinvolgenti. Attraverso presentazioni interattive, mappe concettuali, infografiche animate e quiz, gli studenti possono sviluppare narrazioni che integrano testo, immagini, video e audio, esplorando diverse modalità espressive. Stimola la creatività e la collaborazione, offrendo uno spazio in cui ogni studente può contribuire con le proprie competenze per arricchire il racconto.



La **Google Suite** offre strumenti integrati e collaborativi ideali per supportare il Transmedia Storytelling a scuola. Applicazioni come Google Docs, Slides, Sites e Drive consentono agli studenti di creare, condividere e organizzare contenuti multimediali, dando vita a narrazioni che intrecciano testi, immagini, video e audio. Strumenti come Google Maps permettono inoltre di realizzare progetti visivi spazio-temporali in tempo reale. La possibilità di collaborare in tempo reale e accedere ai materiali da qualsiasi dispositivo favorisce il lavoro di gruppo.

**Humenoid** è una piattaforma che può supportare il Transmedia Storytelling a scuola, offrendo agli studenti la possibilità di creare contenuti narrativi interattivi basati sull'intelligenza artificiale. Si possono sviluppare personaggi digitali e ambientazioni che si adattano e rispondono alle interazioni, trasformando la narrazione in un'esperienza dinamica e immersiva. Si possono esplorare nuovi linguaggi espressivi, combinando testi, audio, video e realtà virtuale, dando vita a storie che evolvono su più piattaforme. Questo strumento stimola la creatività e il problem-solving, favorisce la collaborazione e l'apprendimento attivo, offrendo un approccio innovativo e coinvolgente alla narrazione digitale.

# H

**Mindomo** permette di creare mappe concettuali e mentali interattive. Gli studenti possono utilizzarlo per strutturare le loro storie, collegando in modo visivo idee, personaggi, ambientazioni e media diversi, facilitando così la pianificazione di narrazioni complesse e transmediali.

La rappresentazione grafica offerta da Mindomo permette di organizzare contenuti multimediali come testi, video, immagini e audio, rendendo il processo creativo più chiaro e accessibile. Inoltre, favorisce la collaborazione tra studenti, che possono lavorare insieme in tempo reale alla costruzione della mappa narrativa, sviluppando competenze organizzative, creative e critiche. Mindomo diventa quindi uno strumento efficace per esplorare e collegare diverse dimensioni narrative, stimolando un apprendimento visivo, inclusivo e partecipativo.



**Padlet** è uno strumento digitale utile per la sua capacità di raccogliere e organizzare contenuti multimediali in modo collaborativo. Durante la fase creativa, può essere usato per condividere idee, immagini e spunti narrativi, permettendo agli studenti di sviluppare storie in maniera collettiva, integrando testi, video, animazioni e podcast su un'unica piattaforma.

La bacheca virtuale diventa un hub narrativo, dove ogni elemento del racconto transmediale viene collegato e organizzato, facilitando sia la creazione che la distribuzione della storia finale. Allo stesso tempo, documenta il processo creativo, consentendo agli insegnanti di monitorare il lavoro. Grazie alla sua natura interattiva e multimediale, Padlet favorisce la sperimentazione con diversi linguaggi, promuovendo un apprendimento inclusivo e creativo, accessibile a tutti gli studenti, inclusi quelli con bisogni educativi speciali.

**Shortology** permette di trasformare concetti complessi in rappresentazioni visive semplici ed essenziali. Gli studenti possono utilizzarlo per sintetizzare storie, idee o temi, creando narrazioni immediate attraverso l'uso di immagini e simboli minimalisti.

Questo approccio visivo e diretto stimola il pensiero critico e creativo, spingendo i ragazzi a riflettere su ciò che è davvero essenziale per comunicare un messaggio. Inoltre, Shortology incoraggia l'esplorazione di diversi media, integrando immagini con testi brevi e altri contenuti, rendendo il processo narrativo accessibile e coinvolgente. Lavorare con Shortology favorisce quindi lo sviluppo della capacità di sintesi, della creatività visiva e della comunicazione efficace in un contesto transmediale.



**Wattpad** può essere utile per integrare il Transmedia Storytelling a scuola in quanto offre agli studenti uno spazio digitale in cui creare, pubblicare e condividere storie originali in forma scritta. Grazie alla sua natura interattiva e alla possibilità di ricevere feedback immediati dalla community, Wattpad stimola la scrittura creativa e la collaborazione tra pari. Gli studenti possono esplorare temi vicini al loro mondo, combinando la narrativa con altri contenuti multimediali, come immagini, video o link esterni, per arricchire il racconto e trasformarlo in un'esperienza transmediale.

L'accessibilità della piattaforma permette di lavorare sia individualmente che in gruppo, promuovendo l'autonomia e l'inclusività. Wattpad rappresenta uno strumento efficace per sviluppare competenze narrative, digitali e creative, avvicinando gli studenti alla scrittura in un contesto moderno e coinvolgente.

# Approfondimenti

- Progetto **TRANSMEDIA LITERACY. Exploiting transmedia skills and informal learning strategies to improve formal education:**  
<https://transmedialiteracy.org/>
- Progetto **“INHABITING UNCERTAINTY”**  
[https://unifind.unito.it/resource/project/TIRS\\_PRIN\\_2020\\_21\\_02](https://unifind.unito.it/resource/project/TIRS_PRIN_2020_21_02)
- Progetto **“A Menina do Mar”:**  
<https://projetomeninadomar.wordpress.com/portfolio/ele-ela-as-coisas-da-terra/>
- **RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO** del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/CE) <https://eur-lex.europa.eu/eli/reco/2006/962/oj?locale=it#document1>
- **Transmedia storytelling per la didattica della matematica**  
<https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/41418/39651>
- **Transmedia storytelling per l'apprendimento delle lingue**  
<https://www.ejournal-stem.org/upload/pdf/stem-2022-23-2-29.pdf>
- [https://www.researchgate.net/publication/313939829\\_Transmedia\\_Storytelling\\_as\\_an\\_Educational\\_Strategy\\_A\\_Prototype\\_for\\_Learning\\_English\\_as\\_a\\_Second\\_Language](https://www.researchgate.net/publication/313939829_Transmedia_Storytelling_as_an_Educational_Strategy_A_Prototype_for_Learning_English_as_a_Second_Language)
- **Transmedia storytelling per la didattica della letteratura**  
<https://cyberleninka.ru/article/n/a-transmedia-turn-in-educational-strategies-storytelling-in-teaching-literature-to-school-students>
- **Transmedia storytelling per le STEM**  
[https://www.researchgate.net/profile/Navid-Razmjoooy/publication/341102898\\_Using\\_Transmedia\\_Approaches\\_in\\_STEM/links/5ead6c6292851cb2676d268e/Using-Transmedia-Approaches-in-STEM.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Navid-Razmjoooy/publication/341102898_Using_Transmedia_Approaches_in_STEM/links/5ead6c6292851cb2676d268e/Using-Transmedia-Approaches-in-STEM.pdf)



# Bibliografia

Barreneche, Carlos, Polo Rojas, Nestor David, e Menéndez-Echavarría, Alfredo Luis. "Alfabetismos Transmedia en Colombia: estrategias de aprendizaje informal en jóvenes gamers en contextos de precariedad." *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 2018, pp. 171-189.

Bernal Acevedo, Diana. "TIC Y EDUCACIÓN. Creación de mundos narrativos transmediáticos en procesos de aprendizaje." *Luciérnaga-Comunicación*, n. 9, 2017, pp. 52-60. Disponible presso: [https://www.researchgate.net/publication/331244123\\_TIC\\_Y\\_EDUCACION\\_Creacion\\_de\\_mundos\\_narrativos\\_transmediaticos\\_en\\_procesos\\_de\\_aprendizaje](https://www.researchgate.net/publication/331244123_TIC_Y_EDUCACION_Creacion_de_mundos_narrativos_transmediaticos_en_procesos_de_aprendizaje)

Bryan, Alexander, e Levine, Alan. "Web 2.0 storytelling. Emergence of a new genre." *EduCAUSE Review*, n. 43, 2008, pp. 40-56. Disponible presso: <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERM0865.pdf>

Castellano, Simona. "La centralità di Instagram nelle narrazioni contemporanee tra transmedia storytelling e contenuti grassroots." *Mediascapes Journal*, n. 14, 2020. Disponibile presso: <https://rosa.uniroma1.it/rosa03/mediascapes/article/view/16592>

Davis, Susan. "Drama and Arts-Based Professional Learning: Exploring Face-To-Face, Online and Transmedia Models." *Teaching Education*, n. 28 (4), 2017, pp. 333-348. Disponibile presso: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10476210.2017.1296830>

Di Paola, Valerio. "Corpi condivisi: progettare l'immagine dell'attore per i contenuti promozionali transmediali". *Biblioteca Teatrale*, Bulzoni, 2022, pp. 207-228.

Faloni, Valentina, Maselli, Vincenzo, e Panadis, Giulia. "Teaching through motion design and transmedia storytelling. An integrated approach to a critical evaluation." In *Proceedings of the 2nd International Conference of the Journal Scuola Democratica. Reinventing Education*, vol. II, 2-5 Giugno 2021, pp. 111-124.

Fontana, Andrea. *Manuale di storytelling*. Rizzoli editore, 2009.

González-Martínez, Juan, Esteban-Guitart, Moises, Rostan, Carles, Sellabona, Elisabet, Estebanell-Minguell, Meritxell. "What's up with transmedia and education? A literature review." *Digital Education Review*, 2019, pp. 207-222. Disponibile presso: [https://www.researchgate.net/publication/339357168\\_What's\\_up\\_with\\_transmedia\\_and\\_education\\_A\\_literature\\_review](https://www.researchgate.net/publication/339357168_What's_up_with_transmedia_and_education_A_literature_review)

Gonzàles Martínez, Juan, Serrat-Sellabona, Elisabet, et al. "About the concept of transmedia literacy in the educational field. A literature review." *Comunicación y Sociedad*, settembre-dicembre 2018, pp. 15-40. Disponibile presso: [https://www.researchgate.net/publication/329285607\\_About\\_the\\_concept\\_of\\_transmedia\\_literacy\\_in\\_the\\_educational\\_field\\_A\\_literature\\_review](https://www.researchgate.net/publication/329285607_About_the_concept_of_transmedia_literacy_in_the_educational_field_A_literature_review)

Jenkins, Henry. *Convergence culture. Where old and new media collide*. New York University Press, 2006.

Koldobsky, Daniela, Verónica Perosi, María, Lovato, Anahí, Odetti, Valeria, e FLACSO Argentina. "Transmedia y Multiplataformas En Educación a Distancia." *ACTAS DE III JORNADAS EDUCACIÓN A DISTANCIA Y UNIVERSIDAD*: 25 y 26 de Octubre 2018. FLACSO Argentina, 2019. Disponibile presso: <http://www.jstor.org/stable/resrep48926.9>

Meyerhofer Parra, Rafel, González-Martínez, Juan. "Transmedia storytelling usage of neural networks from a Universal Design for Learning perspective: A systematic review." *Frontiers in Psychology*. n. 14, 2023. Disponibile presso: [https://www.researchgate.net/publication/369602324\\_Transmedia\\_storytelling\\_usage\\_of\\_neural\\_networks\\_from\\_a\\_Universal\\_Design\\_for\\_Learning\\_perspective\\_A\\_systematic\\_review](https://www.researchgate.net/publication/369602324_Transmedia_storytelling_usage_of_neural_networks_from_a_Universal_Design_for_Learning_perspective_A_systematic_review)

Munaro, Ana Cristina w Vieira, Alboni. "Use of Transmedia Storytelling for Teaching Teenagers." *Creative Education*, n. 07, 2016, pp. 1007-1017. Disponibile presso: [https://www.researchgate.net/publication/303528181\\_Use\\_of\\_Transmedia\\_Storytelling\\_for\\_Teaching\\_Teenagers](https://www.researchgate.net/publication/303528181_Use_of_Transmedia_Storytelling_for_Teaching_Teenagers)

Petrucchio, Corrado, e De Rossi, Marina. *Narrare con il digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni*. Carocci editore, 2009.

Raybourn, Elaine. "A new paradigm for serious games: Transmedia learning for more effective training and education." *Journal of Computational Science*, n. 5, 2013. Disponibile presso: [https://www.researchgate.net/publication/259167843\\_A\\_new\\_paradigm\\_for\\_serious\\_games\\_Transmedia\\_learning\\_for\\_more\\_effective\\_training\\_and\\_education](https://www.researchgate.net/publication/259167843_A_new_paradigm_for_serious_games_Transmedia_learning_for_more_effective_training_and_education)

Roccanti, Rikki e Garland Kathy, "21st Century Narratives: Using Transmedia Storytelling in the Language Arts Classroom", *SIGNAL Journal*, Fall 2014/Winter 2015, pp. 16-20. Disponibile presso: [https://www.academia.edu/12157449/21st\\_Century\\_Narratives\\_Using\\_Transmedia\\_Storytelling\\_in\\_the\\_Language\\_Arts\\_Classroom](https://www.academia.edu/12157449/21st_Century_Narratives_Using_Transmedia_Storytelling_in_the_Language_Arts_Classroom)

Rodriguez, Patricia, Bidarra, Josè. "Transmedia storytelling and the creation of a converging space of educational practices." *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, n. 9 (6), 2019, pp. 42-48.

Runchina, Cinzia, e Gonzalez-Martinez, Juan. "L'apprendimento transmediale: oltre le mura della scuola?" *Media Education*, n. 13(2), 2022, pp. 21-31. Disponibile presso: <https://oaj.fupress.net/index.php/med/article/view/13047>

Salmon, Christian. *Storytelling: la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, 2007; edizione in lingua italiana: *Storytelling: la fabbrica delle storie*; traduzione di Giuliano Gasparri, Fazi editore, 2008.

Scolari, Carlos A. "Lostology: Transmedia storytelling and expansion/compression strategies." *Semiotica*, 2013. Disponibile presso: [https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/26243/scolary\\_sem\\_lostology.pdf?sequence=1](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/26243/scolary_sem_lostology.pdf?sequence=1)

Scolari, Carlos A. "Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production." *International Journal of Communication*, n. 3, 2009, pp. 586-606.

Scolari, Carlos A. "Transmedia storytelling: new ways of communicating in the digital age." *AC/E digital culture ANNUAL REPORT, 2014*, pp. 69-78. Disponibile presso: [https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario\\_ACE\\_2014/EN/6Storytelling\\_CScolari.pdf](https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/EN/6Storytelling_CScolari.pdf)

Scolari, Carlos A., Masanet, Maria-Jose, Guerrero-Pico, Mar, e Establés, María-José. "Transmedia literacy in the new media ecology: Teens' transmedia skills and informal learning strategies." *El Profesional de la Informacion*. n. 27, 2018, pp. 801-811. Disponibile presso: [https://www.researchgate.net/publication/326725907\\_Transmedia\\_literacy\\_in\\_the\\_new\\_media\\_ecology\\_Teens%27\\_transmedia\\_skills\\_and\\_informal\\_learning\\_strategies](https://www.researchgate.net/publication/326725907_Transmedia_literacy_in_the_new_media_ecology_Teens%27_transmedia_skills_and_informal_learning_strategies)

Snelson, Chareen, e Sheffield, Annie. "Digital storytelling in a Web 2.0 World." *TCC 2009 Proceedings*, 2009. Disponibile presso: [https://www.researchgate.net/publication/276921955\\_Digital\\_Storytelling\\_in\\_a\\_Web\\_20\\_World](https://www.researchgate.net/publication/276921955_Digital_Storytelling_in_a_Web_20_World)

Tirino, Mario. "Archeologia della transmedialità: teorie, approcci e formati. Il caso Flash Gordon". *Mediascapes Journal*, 13/2019, pp. 21-46.

Valdés Sanchez, Victor, Gutiérrez Esteban, Prudencia e Capilla Garrido, Estefanía. "Diseño de materiales curriculares en Educación infantil: de la convergencia de medios a la educación transmedia" In R.Roig-Vila (Ed.), *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*, Octaedro, 2016, pp.1424-1431.

Zecca, Federico. "Cinema reloaded. Dalla convergenze dei media alla narrazione transmediale." *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, a cura di Federico Zecca, Mimesis Cinergie, 2012, pp. 9-37.

Zhang, Dongsong, Zhou, Lina, Briggs, Robert e Nunamaker, Jay. "Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness." *Information & Management*, n. 43, 2005, pp. 15-27. Disponibile presso: [https://www.researchgate.net/publication/222407026\\_Instructional\\_video\\_in\\_e-learning\\_Assessing\\_the\\_impact\\_of\\_interactive\\_video\\_on\\_learning\\_effectiveness](https://www.researchgate.net/publication/222407026_Instructional_video_in_e-learning_Assessing_the_impact_of_interactive_video_on_learning_effectiveness)