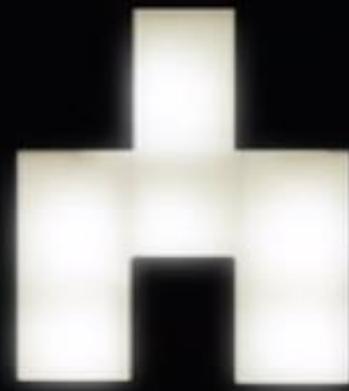


RACCONTAMI



UNA STORIA

Dai mass ai social media,
come usare le narrazioni audiovisive nella didattica



Michele Marangi



EAS DAY 2017



MASS

PERSONAL

SOCIAL

Broadcasting

Narrowcasting

Reticolarità

Palinsesto

Interattività

Portabilità

Fruizione

Prosumer

Connettività

1 → n

1 → 1

n → n

TRE TRASFORMAZIONI

1. Testo ➡ Contesto

2. Target ➡ Audience

3. Specificità ➡ Contaminazione

TRE DINAMICHE

1. Personale □ Sociale
2. Formale □ Informale
3. Informativo □ Emotivo



VISIONI

Digital storytelling

Non va tradotto alla lettera.

Non significa semplicemente "raccontare una storia" con strumenti digitali.

Piuttosto, va inteso così:

- Saper comunicare la storia che racconto
- Utilizzando contenuti e logiche tipiche del digitale
- In un sistema narrativo coerente, coinvolgente e condivisibile

Digitale, un processo creativo

Il digital storytelling non è semplicemente una modalità di raccontare storie con tecniche differenti.

Piuttosto è una nuova concezione dell'efficacia narrativa, che risente di alcuni aspetti tipici della comunicazione digitale (Rose, 2013):

- Uniscono la dimensione personale a quella collettiva
- Sono tendenzialmente concisi e sintetici
- Utilizzano materiali facilmente reperibili online
- Prevedono collaborazione a più livelli
- Agevolano una distribuzione orizzontale
- Si strutturano in una logica crossmediale



Oltre la tecnologia

Lo sviluppo di
competenze chiave:

- Progettare
- Cercare
- Selezionare
- Combinare
- Confrontare
- Trasformare
- Realizzare
- Condividere
- Verificare
- Rielaborare

MADE POSSIBLE BY
852 INSTAGRAMERS

Liked

Comment

NARRAZIONI



INSTANTÁNEAS

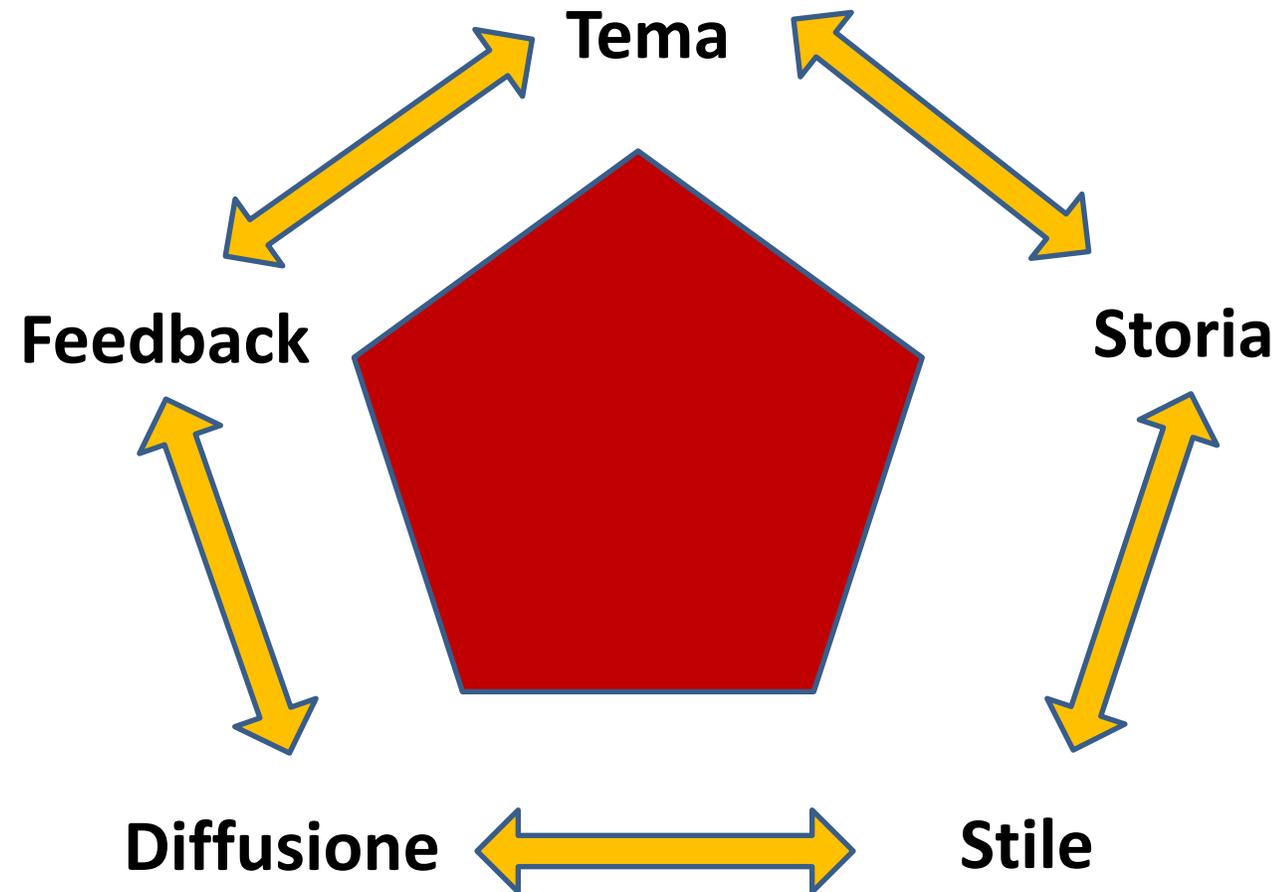


INSTAGRAM SHORTFILM

TRE PROSPETTIVE COMUNICATIVE

1. **Creatività @ Rigore**
2. **Making @ Sharing**
3. **Ludico @ Partecipativo**

PROCESSO NARRATIVO E COMUNICATIVO



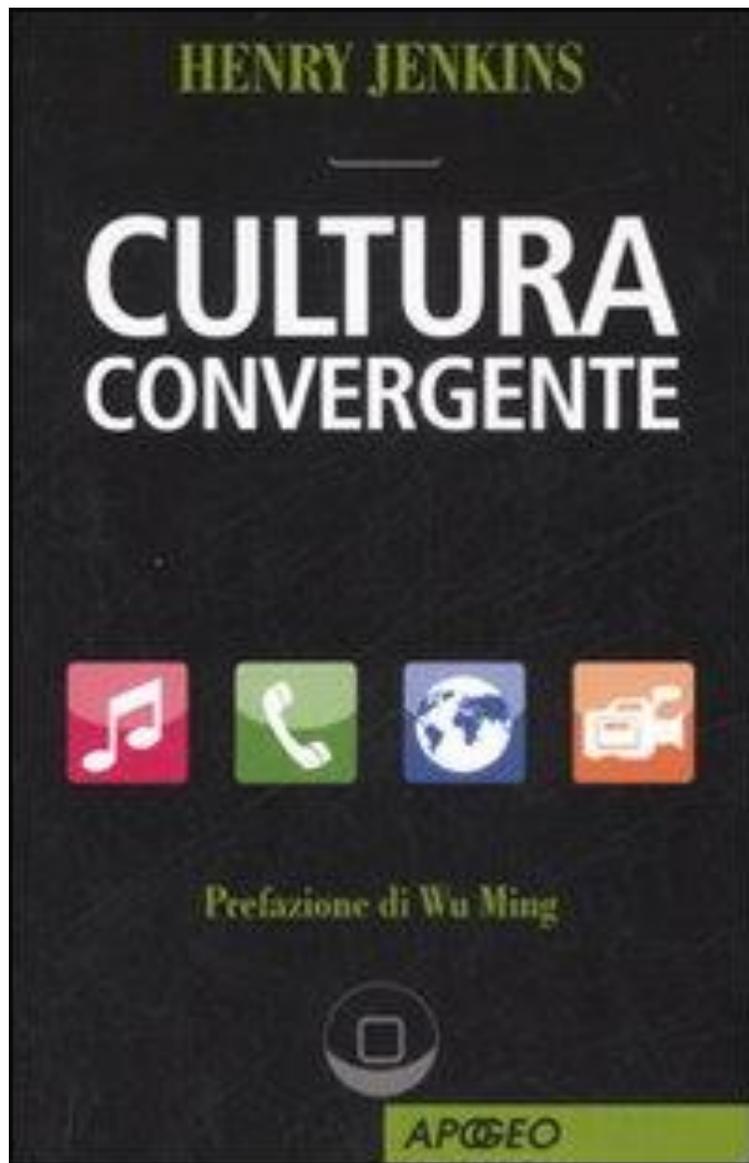
4 PROCESSI → 8 CONCETTI CHIAVE

Ludico → Non essere seriosi, ma coinvolgenti, promuovere protagonismo
→ **Immediatezza**

Peer → Logiche di condivisione, co-partecipazione, reciprocità
→ **Reiterazione**

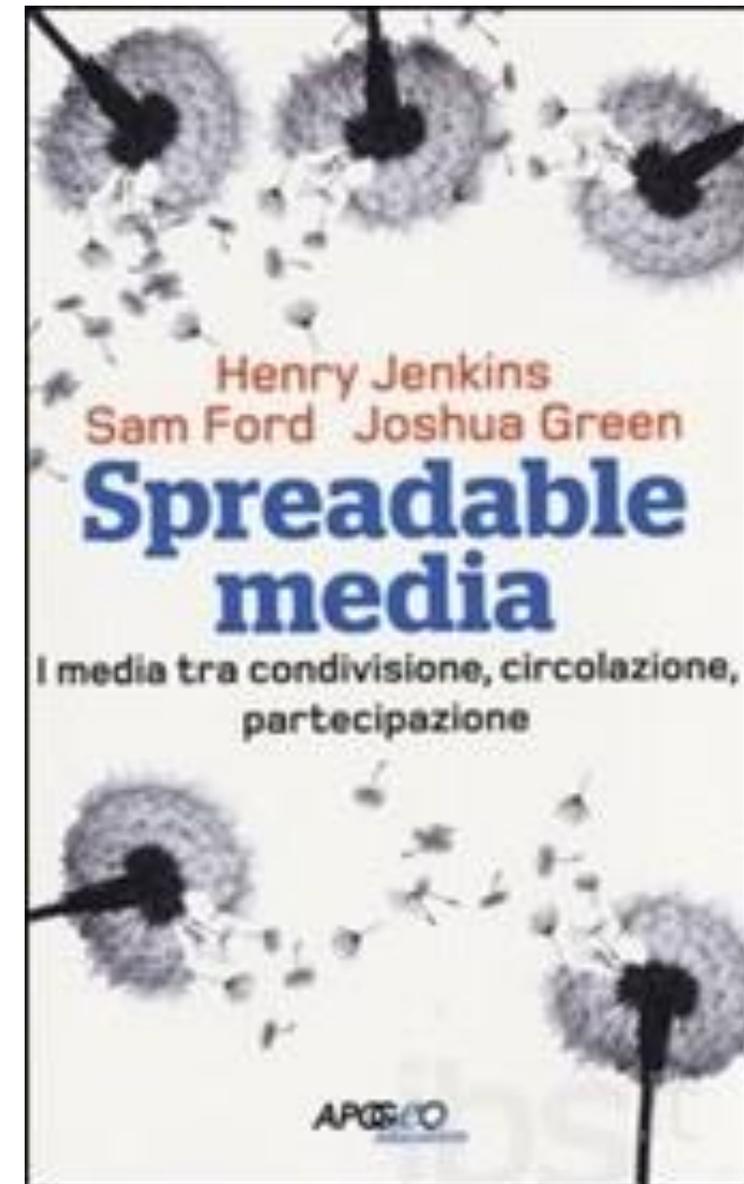
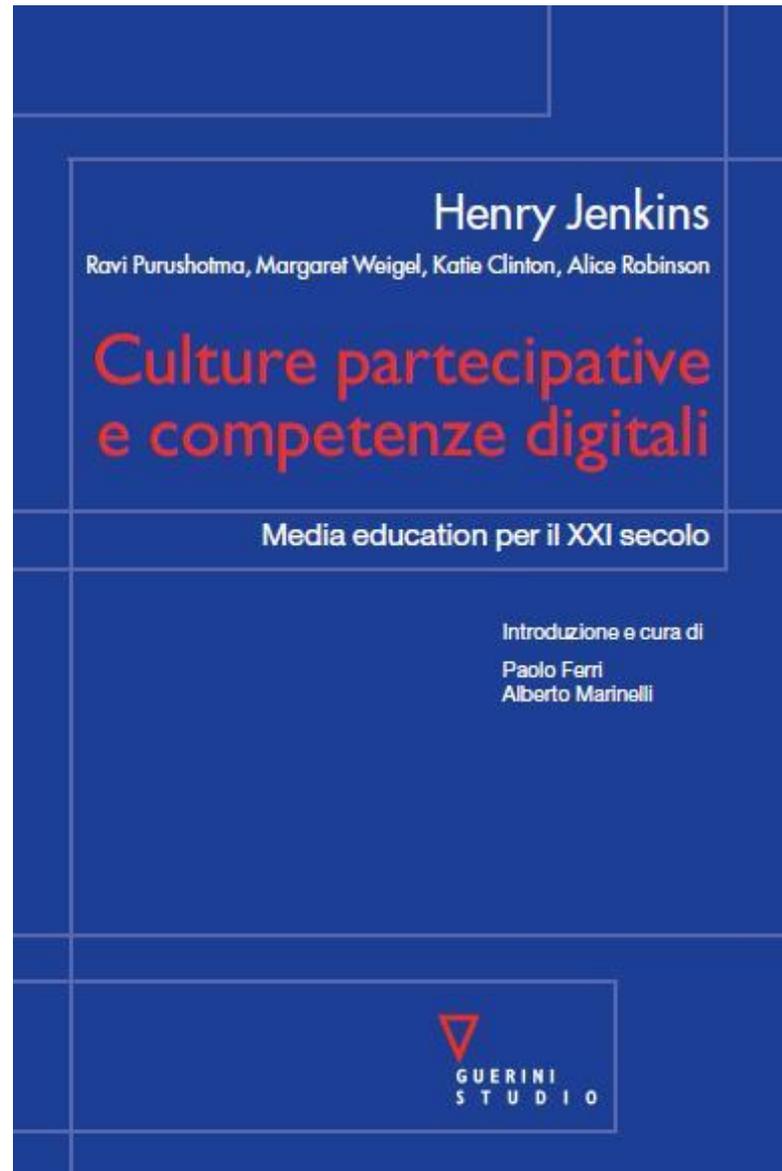
Nudge → La spinta gentile: suggerire, invitare, non essere troppo rigidi, ma offrire frames di comunicazione aperti alla mediazione
→ **Interazione**

Spreadable → Oltre il virale del marketing, la diffusione graduale e profonda
→ **Continuità**

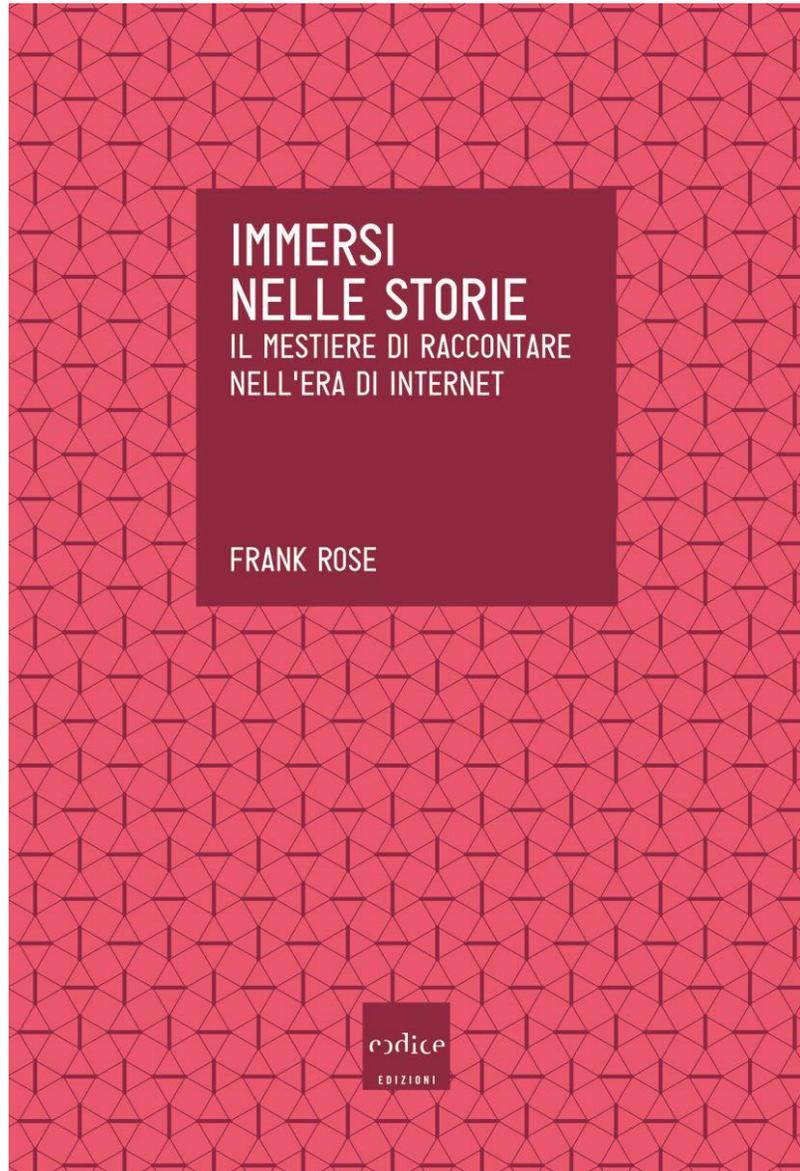


2006 (2007)

2009 (2010)



2013



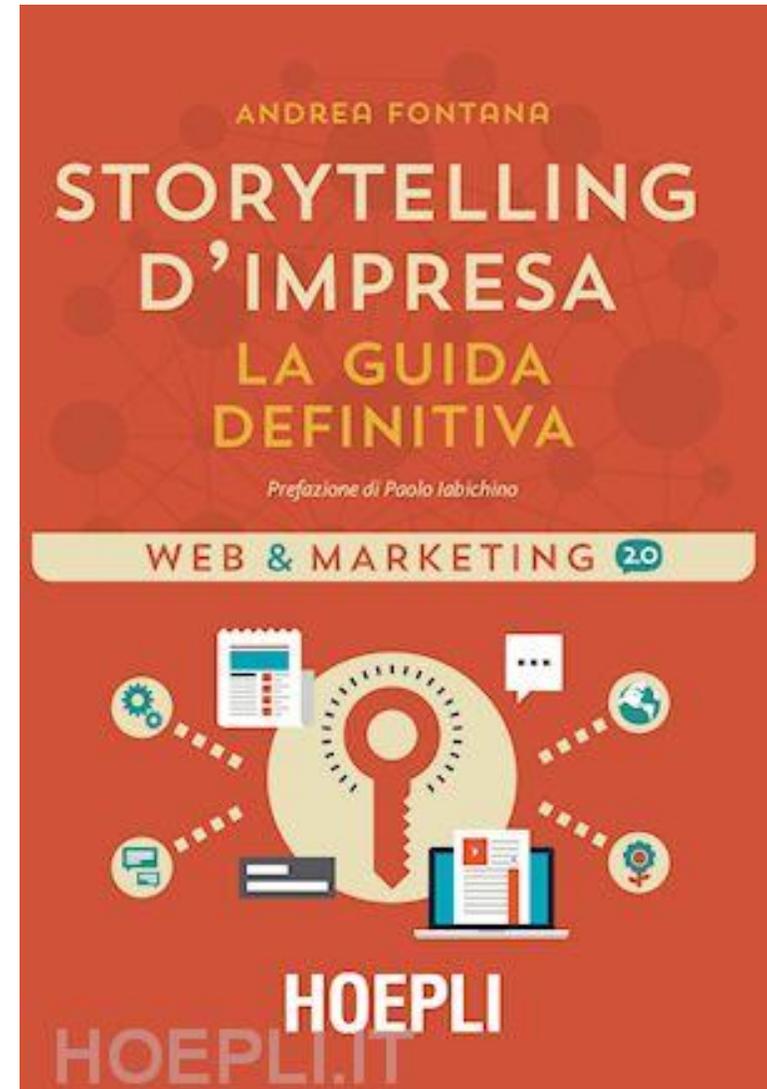
2010 (2013)



2013



2007 (2008)



2016