



ORIENTAMENTO E *DIGITAL STORYTELLING*: IPOTESI PROGETTUALE

Elisabetta De Marco
Università del Salento
elisabettalucia.demarco@unisalento.it

1. L'orientamento

L'orientamento è un nodo cruciale per lo sviluppo dei sistemi. Il valore di azione di sistema e di servizio assunto dall'orientamento vede convergere attori, contesti, progetti, pratiche professionali differenti accomunati dall'obiettivo di rispondere alla "complessità" del mondo contemporaneo. Con l'orientamento ed altre azioni di sistema, si tenta di rispondere alla profonda crisi economica e strutturale che ha posto al centro della riforma del mercato del lavoro lo sviluppo di azioni positive e attive. L'elaborazione di strategie di valorizzazione del capitale umano e la progettazione di azioni/interventi trasversali ai diversi sistemi dell'istruzione, della formazione e del lavoro, assume un ruolo centrale. Lo ricordano i numerosi documenti nazionali¹ e internazionali² che evidenziano il carattere strategico dell'orientamento, e più in generale, di tutte le azioni di stimolo e di supporto ai processi di cambiamento personali, comunitari e istituzionali. Il progressivo ampliamento della nozione di orientamento è il risultato di un cambiamento dell'idea stessa di orientamento che da complesso di azioni informative ha assunto i connotati di un processo diacronico e formativo con valenza trasformativa in grado di modificare i sistemi (sistema-persona, sistema-comunità, sistema-formativo).

Questo riposizionamento dell'orientamento è strettamente legato allo scenario in cui si svolge il confronto sulle politiche destinate allo sviluppo dell'istruzione, della formazione e del lavoro, politiche che si inscrivono all'interno di una dimensione sovranazionale in cui è affermato e condiviso il paradigma del

¹ Per una rassegna completa dei documenti e delle norme sull'orientamento in Italia consultare l'archivio del MIUR: https://www.istruzione.it/archivio/web/istruzione/dg-studente/orientamento/normativa_orientamento.html. Le *Linee Guida per l'Orientamento Permanente* (2014) redatte dal MIUR dettagliano le funzioni dell'orientamento (educativa, informativa, accompagnamento, consulenza orientativa e sistema) e consolidano l'idea di orientamento come compito istituzionale peculiare delle istituzioni formative.

² Per una rassegna completa dei documenti europei sull'orientamento consultare l'archivio: https://www.orientamentoirreer.it/Documenti_fondamentali

lifelong learning. Le più recenti teorie psico-pedagogiche “leggono” l’orientamento come processo trasformativo che accompagna i sistemi e che può essere supportato da azioni formative opportunamente progettate in modo trasversale. Le competenze metodologiche e di progettazione dei professionisti che operano nel settore dell’orientamento risultano strategiche per misurarsi con approcci non formali alla formazione e per sperimentare nuove metodologie per l’orientamento che annettano tutte le variabili che caratterizzano i sistemi.

Nell’ambito degli studi sul successo scolastico, e quindi dei fenomeni della dispersione/abbandono, sono varie le teorie che evidenziano caratteristiche individuali o di personalità al fine di progettare interventi utili a favorire il successo tra cui anche il potenziamento dell’orientamento effettuato nelle scuole. Basti richiamare la teoria della motivazione al successo (Atkinson, 1964), la teoria dell’attribuzione causale (Heider, 1958), l’orientamento all’azione e allo stato (Kuhl, 1991), l’orientamento al compito e al sé (Nicholls, 1992), l’autoefficacia percepita (Bandura, 1997; 1986). Più raramente si tiene conto di variabili di contesto e socioculturali entro cui i significati attribuiti ai vari fenomeni si costruiscono e si condividono e che, a loro volta, contribuiscono a costruire determinate rappresentazioni del mondo, quindi anche dello studio scolastico e del proprio ruolo all’interno di esso. Le sub-culture si caratterizzano come specifici e differenti modi di pensare e sentire all’interno dello stesso sistema culturale (Valsiner, 2012; Cobern & Aikenhead, 1998). Nelle scuole, docenti e discenti interpretano il *setting* di formazione di cui fanno parte sulla base di specifiche sub-culture, ossia di sistemi di significati negoziati e condivisi. All’interno di questa cornice le sub-culture diventano variabili predittive del successo o dell’abbandono scolastico.

I sistemi di istruzione (scolastico, universitario) risultano impreparati ad avviare pratiche educative/formative che valorizzino le rappresentazioni sociali e culturali dei soggetti coinvolti e le loro percezioni del futuro. La progettazione di percorsi formativi di orientamento richiede, invece, la padronanza di competenze didattiche-metodologiche capaci di influire sulle rappresentazioni sociali e sul *background* culturale degli studenti.

L’emersione delle rappresentazioni sociali e culturali dei soggetti è favorita dall’uso di metodologie didattiche di tipo narrativo. La dimensione narrativa dell’orientamento contribuisce a sostenere processi di cambiamento dei “sistemi in formazione” e, a sua volta, fornisce chiavi di lettura dei sistemi stessi. È in quest’ottica che si colloca la presente ipotesi progettuale che assume come punto di partenza un’idea di orientamento inteso come “sistema dialogico-relazionale” in stretta connessione con l’efficacia dei percorsi posti in essere dai sistemi formativi e con fattori predittivi del successo formativo dei propri utenti. L’orientamento quindi come processo complesso e multidimensionale che si sostanzia in una molteplicità di azioni narrative e nell’adozione di metodologie

che lavorano attraverso l'utilizzo di narrazioni (romanzi, racconti, film, immagini, canzoni) e di materiali narrativi dei soggetti che sono al centro del processo di orientamento e di formazione. L'orientamento in sintesi si configura come un'esperienza narrativo-relazionale orientata a promuovere *empowerment*³.

2. *Digital storytelling* e orientamento

L'ipotesi progettuale che si presenta è incentrata sull'applicazione del *digital storytelling* (DST), una metodologia innovativa che trova ampia applicazione in contesti di educazione non formali e nello sviluppo di competenze trasversali, per sviluppare una maggiore consapevolezza di sé e delle proprie abilità e sostenere la partecipazione attiva alla vita sociale e culturale.

L'obiettivo principale del progetto è quello di stimolare processi di emancipazione, attraverso l'uso del *digital storytelling* e della creazione di storie digitali, come strumento per l'autoespressione e per comunicare con gli altri, facilitando l'accesso alla vita culturale e sociale delle comunità locali. L'idea è di produrre video narrazioni come pretesto per sostenere ed orientare processi comunicativi e di negoziazione di senso personale all'interno di cornici comunitarie specifiche.

L'ipotesi progettuale prevede la costituzione di uno "spazio", un **Laboratorio territoriale di orientamento** in cui i giovani delle scuole secondarie del territorio supportati da docenti facilitatori, formati in precedenza, e da esperti esterni, possano raccogliere e produrre, a loro volta, storie. Il laboratorio si configura come uno spazio di riflessione critica ma soprattutto come spazio di lavoro e di produzione digitale e di incontro con gli attori sociali che agiscono sul territorio.

È infatti la dimensione comunitaria che, l'ipotesi progettuale, intende sostenere. L'atto di creare storie digitali può fornire ai giovani uno strumento di comprensione più chiaro degli eventi della loro vita ma rischia di esaurirsi in un mero esercizio individuale. Le storie digitali⁴ sono un mezzo di apprendimento per gli autori stessi ma sono anche occasioni per riflettere su come le appartenenze comunitarie (paese, città, scuola, associazioni) agiscono sui soggetti. Le comunità di appartenenza influenzano le costruzioni del "futuro" in modo inconsapevole e agiscono sui processi decisionali dei soggetti che, quindi, non possono essere gli unici scrittori-attori di storie. Ci sono infatti le comunità, le

³ *Empowerment* è definito come un "costrutto complesso [...] che si riferisce all'insieme di competenze di tipo cognitivo, emotivo e relazionale che permettono ad un singolo o ad un gruppo di individuare degli obiettivi, studiare delle strategie per conseguirli e mettere in atto azioni coerenti in grado di modificare la realtà secondo le intenzioni degli attori" (Colazzo, Manfreda, 2019), come una "metacompetenza che comprende in sé ulteriori competenze, tra cui: il sapere governare differenti situazioni [...] il saper affrontare il cambiamento in situazione" (Dato, Loidice, 2016).

⁴ Per storie digitali o *digital stories* si intende brevi video della durata di pochi minuti (2-5 minuti) che possono assumere formati narrativi differenti: autobiografie, documentari o altro e strutture narrative differenti: lineari, ramificati, ecc...

organizzazioni, i sistemi di istruzione che accompagnano e influenzano le storie personali. La creazione di una storia e la natura sociale della condivisione, portano al rafforzamento del senso di appartenenza alla comunità e alla fruizione di un'esperienza di apprendimento autentica. In altre parole, le storie digitali stimolano le persone a riflettere e a pensare alla propria vita in considerazione di un più ampio quadro sociale e storico. A scuola, in università, e più in generale in contesti in cui si promuove l'apprendimento, lo scambio di storie e il repertorio di narrazioni condivise rappresentano opportunità per creare nuove appartenenze e quindi identità, di modificare processi, di liberare potenziale umano e professionale dalle "gabbie" formali dei processi formativi.

3. Applicazioni del *digital storytelling* in funzione orientativa.

Il progetto si concentra su due applicazioni della **metodologia del *digital storytelling***. In primo luogo, mira a potenziare le competenze comunicative e quindi di produzione di significato incoraggiando la creatività e l'auto-espressione attraverso il processo di creazione, produzione e condivisione di una storia digitale. In secondo luogo, attraverso attività di raccolta e di studio di storie già presenti sul territorio, il progetto ha la finalità di conservare memorie collettive, recuperate sotto forma di storie, e di "sintonizzare" le storie individuali con quelle collettive. Attraverso la metodologia del *digital storytelling* gli studenti delle scuole secondarie del territorio salentino, saranno coinvolti attivamente in tutto il processo al fine di raggiungere gli obiettivi sviluppando nuove competenze (tecniche, comunicative, sociali, narrative, ecc.) utili ad aumentarne l'occupabilità e il loro livello di partecipazione civica.

L'ipotesi progettuale prevede la costituzione di un Laboratorio di orientamento territoriale, sul tema dello *storytelling* digitale, inteso come luogo di formazione, di sperimentazione e di produzione, che mette a frutto il potenziale pedagogico della narrazione per sviluppare conoscenze e competenze, agendo in modo sensibile sul tessuto culturale, sociale e produttivo del territorio. Nel progetto, l'uso della metodologia del *digital storytelling*, avviene all'interno di uno spazio formativo territoriale di confronto tra le "parti" sociali e di uno spazio digitale utile ad "amplificare" le storie e per accedere ad un pubblico più ampio.

Il progetto comprende l'uso di tre spazi di formazione integrati:

- le **scuole** come spazi di ripensamento di azioni di orientamento e di riflessione critica sul ruolo e le funzioni di orientamento;
- il **laboratorio territoriale di orientamento** come spazio di confronto tra partners di progetto finalizzato al recupero, alla valorizzazione e alla condivisione di storie (*storytelling circle*);
- uno **spazio digitale** per la raccolta e condivisione delle storie raccolte e/o prodotte.

I tre spazi della formazione sono accomunati dal *digital storytelling* inteso come dispositivo pedagogico-didattico che favorisce pratiche riflessive sulla propria/altrui vita e sui significati che la caratterizzano, le identità sociali e professionali.

La matrice comune degli interventi formativi sull'orientamento è lo storytelling promosso in momenti di:

- formazione narrativa, ispirati allo *storytelling tradizionale*, strutturati in attività di lettura e di narrazioni stimolo, in attività narrative, in giochi per la produzione di metafore e per la moltiplicazione dei punti di vista;
- formazione attraverso lo *storytelling digitale* strutturati in attività di costruzione, produzione e condivisione di storie digitali prodotte dal gruppo target coordinate dal team di progetto. La narrazione non è solo fruita ma è anche esperita, manipolata, co-costruita.

4. Sviluppo dell'ipotesi progettuale.

Il laboratorio di orientamento territoriale basato sullo storytelling digitale rivolto ai ragazzi delle scuole secondarie del Salento, si pone come obiettivo la produzione di una serie di storie digitali sui temi dell'orientamento (lavoro, competenze lavorative, reti territoriali, opportunità formative) recuperando la memoria storico-sociale orale in racconti digitali realizzati in un processo guidato da formatori professionisti, educatori e insegnanti che prevede la:

1. *Costituzione del Gruppo di Progetto*: organizzazione e gestione del gruppo ad opera dei formatori esterni che coordineranno le attività di progetto. I coordinatori favoriranno la messa in sinergia di competenze digitali e disciplinari rilevate nel corpo docente delle scuole coinvolte e del valore aggiunto costituito da risorse esterne e soggetti operanti nel territorio (associazioni, comuni, biblioteche, musei).
2. *Ricerca*: i docenti che aderiscono al progetto, parteciperanno a workshop formativi, acquisendo competenze tipiche del docente-facilitatore, e poi saranno coinvolti in attività di progettazione di interventi di orientamento di natura narrativa.
3. *Ideazione*: i docenti, insieme al team di progetto, avvieranno un percorso rivolto agli studenti che, dallo studio degli elementi che costituiscono una narrazione, porterà alla definizione di storyboard e alla produzione di storie digitali.
4. *Formazione*: docenti e studenti saranno formati all'utilizzo dei software necessari alla costruzione digitale della storia guidati da esperti formatori professionisti.
5. *Disseminazione*: il team di progetto sosterrà le operazioni di comunicazione sia del processo quanto del prodotto finale all'interno di

uno spazio digitale e provvederà alla disseminazione dei risultati delle attività progettuali nel sito del progetto.

6. *Monitoraggio e valutazione*: il team di progetto si occuperà del monitoraggio e della valutazione negli incontri periodici del Gruppo di Progetto e della somministrazione di questionari, osservazioni, verifica delle competenze.

5. Le fasi del progetto

La prima fase del progetto prevede la formazione dei docenti alla metodologia del *digital storytelling* utilizzata come strategia pedagogica, veicolo per l'educazione al fine di progettare azioni di orientamento capaci di interrogare le comunità di appartenenza e di valorizzare i territori ripensando a competenze "sintoniche" alle esigenze di sviluppo delle specifiche comunità territoriali.

L'obiettivo è di fornire ai docenti sia le competenze metodologiche, relative al *digital storytelling* e agli strumenti connessi, che contenuti, relativi allo specifico utilizzo delle storie digitali per strutturare percorsi formativi. L'obiettivo è di formare docenti al fine di svolgere il ruolo di facilitatori nel laboratorio territoriale di orientamento che, affiancati da esperti esterni, sosterranno i giovani partecipanti del laboratorio. I workshop di formazione per i docenti prevedono l'acquisizione di competenze metodologiche sull'uso dello storytelling digitale secondo il format tradizionale⁵ codificato:

1. *Story planning*: ideazione, mappatura e scrittura della storia, organizzazione di uno storyboard condiviso attraverso *briefing* e *storycircle*;
2. *Pre-production*: produzione di una lista di media, reperimento e/o produzione di media grezzi, avvio dell'editing dei media grezzi e creazione di media nuovi e originali;
3. *Production*: chiusura del lavoro di editing dei vari media (voce, video, immagini), assemblaggio in un prodotto finale, revisione creativa del prodotto finale;
4. *Post-production*: combinazione e aggiunta di transizioni, effetti, titoli di coda, testo, revisione finale ed esportazione dei video in formato digitale;

⁵ La definizione di un protocollo operativo è avvenuta, nei precedenti anni di ricerca svolti, a partire dal confronto con i principali modelli di *digital storytelling* (Lambert 2010, Ohler, 2008, Schanck, 2007; Barrett, 2006). Il modello più diffuso è quello del [Center for Digital Storytelling](#) uno dei centri più accreditati a livello mondiale per lo studio del digital storytelling. Il Centro organizza workshop, laboratori creativi di narrazione digitale, per piccoli gruppi, con target differenti (bambini, adolescenti, adulti) per imparare, esplorare le possibilità delle pratiche di narrazione digitale a servizio di comunità.

5. *Performance, distribution*: presentazione delle storie in classe e nella comunità scolastica, distribuzione e condivisione delle storie nello spazio digitale.

I workshop di formazione prevedono anche una fase di studio su contenuti specifici:

- Principi ed utilizzo dello storytelling in formazione, e in particolare per interventi di orientamento.
- Caratteristiche generali delle storie e dei procedimenti narrativi essenziali ai fini di un utilizzo consapevole delle tecniche di storytelling in percorsi di orientamento.
- Come usare i video nella formazione in aula.

La seconda fase prevede la strutturazione di uno spazio laboratoriale, in cui i docenti-facilitatori e gli esperti, progettano percorsi di orientamento non convenzionali che adottano la metodologia dello storytelling digitale destinati agli studenti delle scuole secondarie del territorio. La progettazione dei percorsi prevede il coinvolgimento di soggetti esterni alla scuola operanti in realtà territoriali (associazioni, comuni, biblioteche, musei). L'obiettivo è quello di condividere le storie prodotte nel laboratorio istituito nei percorsi di orientamento con le "storie" del territorio e con le esigenze lavorative (e non) delle realtà coinvolte. L'idea è di stimolare gli studenti ad esplorare le loro percezioni del mondo e del futuro incrociandole con storie già presenti nel territorio al fine di scorgere i nessi tra storie personali e storie comunitarie. A questo proposito le storie verranno costruite in modo "itinerante" ossia non astraendo gli studenti dalla realtà ma attraverso percorsi tematici realizzati nel territorio. Gli studenti acquisiranno competenze nella comunicazione e condivisione di storie digitali e, insieme, esploreranno le opportunità locali al fine di diventare soggetti attivi nello sviluppo locale.

La terza fase coincide con la costruzione di uno spazio digitale ossia di piattaforma di raccolta e di scambio di storie. Uno "*Stories Social Network*" in cui condividere storie, significati e anche possibili applicazioni della metodologia DST nelle nostre comunità. L'apporto degli studenti e dei docenti sarà fondamentale anche nella fase di progettazione dello spazio che sarà *user-friendly*.

6. Apprendere ad orientarsi con le storie.

Le molteplici azioni che sostanziano l'orientamento sono, per metafora⁶, riproducibili in storie. Dalle storie si apprende. I protagonisti delle storie fanno scelte, prendono decisioni, valutano le diverse opzioni, con percorsi diversi, con metodi decisionali differenti. Le storie ci forniscono schemi per comprendere le nostre esperienze di vita e della realtà. La fruizione di storie aumenta le conoscenze sulle esperienze del mondo e “allena” le nostre competenze narrative. Lo scambio di storie permette di accumulare repertori di comportamenti, modelli decisionali, possibili reazioni a eventi e soluzioni di problemi. Noi “costruiamo l'analisi delle nostre origini culturali e delle credenze che ci sono più care sotto forma di storia [...] rappresentiamo la nostra vita (a noi stessi e agli altri) sotto forma di narrazione” (Bruner, 2007, p. 53). L'identità si sviluppa attraverso strutture narrative. E più in generale non riusciremmo a capire noi stessi o gli altri senza il riconoscimento di narrazioni culturali in cui siamo inseriti e che ci consentono la comprensione reciproca. Il progetto sull'orientamento basato sul *digital storytelling* si presenta come un'opportunità formativa per rinforzare competenze narrative al fine di ri-orientare continuamente il proprio percorso. Il laboratorio e i workshop di natura narrativa, organizzati dal team di progetto, serviranno agli studenti per allenare le loro capacità di ascolto e di fruizione di storie promuovendo le competenze narrative in grado di dare senso al loro percorso formativo. I docenti e i formatori, in continua formazione, acquisiranno una “pratica narrativa” e una “mente narrativa” che gli consentirà di svolgere il ruolo di consulenti sull'orientamento in modo flessibile e propositivo ma soprattutto integrato con le attività curricolari a cui attribuiranno reali e nuovi significati.

7. Risultati del progetto

Tra i risultati del progetto vi è la costituzione di uno spazio di riflessione critica e di confronto tra soggetti che operano nelle istituzioni (docenti, amministratori comunali, rappresentanti di associazioni) al fine di progettare azioni “sinergiche” di orientamento e uno spazio “artigianale” di tipo laboratoriale in cui convergono le esigenze degli studenti con quelle dei partner istituzionali e non territoriali, come “luogo” per il cambiamento sociale. Il laboratorio di

⁶ La *metafora* è, secondo Lakoff e Johnson (1998), la modalità attraverso la quale noi esseri umani strutturiamo i nostri concetti e dunque costruiamo la nostra realtà. La metafora è dunque un fenomeno cognitivo prima di essere un evento linguistico. L'enunciato linguistico altro non è che una manifestazione dell'attività cognitiva. “L'apprendimento per metafore, [...] ove opportunamente colte, è in grado di produrre cambiamento nei contesti di lavoro e di vita” (Colazzo, 2009, p.29).

orientamento basato sullo storytelling digitale, coordinato da un team di professionisti della formazione, che coniugano competenze narrativo-digitali, contribuisce a fare emergere le storie entro una cornice di senso condivisa dagli altri attori della scena sociale. Il coinvolgimento delle comunità territoriali – scuole, comuni, enti, associazioni – garantisce concretezza alle storie e ancoraggio ai problemi reali di un territorio. Gli esperti svolgono, quindi, un ruolo di supporto significativo nel gruppo di giovani e assumono una funzione di “interfaccia”, di mediazione tra giovani e comunità portatrici di interessi reali. Il laboratorio, una volta costituito, potrebbe progettare e organizzare di una serie di eventi, workshop, corsi rivolti alle scuole secondarie di primo e secondo grado (studenti e docenti), a studenti universitari e professionisti legati al mondo delle istituzioni e delle imprese e costituirsi come centro permanente per la ricerca, la conservazione e la condivisione di storie e, in ultimo, come luogo del cambiamento sociale.

8. Possibili linee di ricerca e di sviluppo

Si possono ipotizzare successivi sviluppi del progetto con l'obiettivo di produrre una mappatura della *cultura locale giovanile* a partire da:

- l'analisi delle storie digitali prodotte in vista di una possibile identificazione di culture giovanili e di comportamenti giovanili comuni tra i giovani salentini per progettare azioni di orientamento in ottica sistemica;
- l'analisi delle culture locali che caratterizzano gli studenti delle scuole di secondo grado della nostra provincia, in particolare rispetto alla rappresentazione del futuro e del mondo del lavoro;
- la profilatura della popolazione giovanile a partire dalle attese e dalla domanda lavorativa al fine di integrare le due informazioni: le componenti culturali della rappresentazione del futuro formativo e lavorativo con lo studio della popolazione di riferimento.

La finalità è lo studio delle culture giovanili come strumento utile per individuare le culture a rischio di insuccesso formativo e lavorativo e quelle dotate di potenzialità di sviluppo al fine di implementare nelle azioni di orientamento elementi culturali di potenziamento delle culture di “successo”.

BIBLIOGRAFIA

- Annacontini, G., Binanti, L., Bochicchio, F., Celentano, M.G. Colazzo, S., Ellerani, P., Manfreda, A., Palomba, E., Patera, S., Pesare, M., Ria, D. (2016). *Istituzioni di pedagogia e didattica. Manuale dell'attualità educativa e sociale*. Milano: Pearson.
- Atkinson, J.W. (1964). An introduction to motivation. Van Nostrand. Kuhl, P. K. 1991a Human adults and human infants show a “perceptual magnet effect” for the prototypes of speech categories, monkeys do not. *Percept. Psychophys.* 50, 93–107.

- Bandura A., *Self efficacy: the exercise of control*, Freeman, New York, 1997. Trad. It. *Autoefficacia. Teoria e applicazioni*. Erickson, Trento, 2000.
- Barrett, H. (2006). Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool. *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006*, pp. 647–654.
- Bruner, J. (1993). *La mente a più dimensioni*. Bari-Roma: Laterza.
- Bruner, J. (1996). *The culture of education*, Massachusetts: Harvard University Press. (trad. it. *La cultura dell'educazione. Nuovi orizzonti per la scuola*, Feltrinelli, Torino 2001)
- Bruner, J. (2003). *Making stories: law, literature, life*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Buckingham, D. (2006). *Media education. Alfabetizzazione, apprendimento e cultura contemporanea*. Trento: Erickson.
- Carioli, S. (2018). *Narrazioni digitali nella letteratura per l'infanzia*. Milano: Franco Angeli
- Cobern, W. W., and G. S. Aikenhead. 1998. "Cultural Aspects of Learning Science." In *The International Handbook of Science Education*, edited by B. J. Fraser and K. J. Tobin, 39–529. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Colazzo, S. (2016). *Esperienza e metafora nell'outdoor training*. In S. Colazzo (a cura di), *Formare gli adulti*. Melpignano: Amaltea Edizioni
- Colazzo, S., Manfreda, A. (2019). *La comunità come risorsa. Epistemologia, metodologia e fenomenologia dell'intervento di comunità*. Roma: Armando Editore
- Corbetta, P. (2014), *Metodologia e tecniche della ricerca sociale*. Bologna: Il Mulino
- Dato, D., Loiodice, I. (2016). *Orientamento al lavoro e career management skills*. In R. Pace, G. R. Mangione, Limone P., *Educazione e mondo del lavoro*, Franco Angeli, Milano.
- Di Blas, N. (2016). *Storytelling digitale a scuola*. Maggioli Editore
- Ferraro, G. (2018). *Teorie della narrazione. Dai racconti tradizionali all'odierno storytelling*. Roma: Carocci
- Heider F., *The Psychology of Interpersonal Relations*, New York, John Wiley & Sons, 1958; Trad. it. *La Psicologia delle relazioni interpersonali*, Il Mulino, Bologna, 1972.
- Jenkins H. (2010), *Culture partecipative e competenze digitali. Media education per il XXI secolo*. Milano: Guerini Studio.
- Jewitt, C. (2009). *Handbook of Multimodal Analysis*. London: Routledge.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: the Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Edward Arnold.
- Lakoff, G, Johnson, M. (1998). *Metafora e vita quotidiana*. Milano: Bompiani.
- Lambert, J. (2006). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*. Berkeley, California: Digital Diner Press.
- Lambert, J. (2010). *Digital storytelling cookbook*. Digital Diner Press.
- Nicholls, J. G. (1992). *The general and the specific in the development and the expression of achievement motivation*. In G. C. Roberts (Ed.), *Motivation in sport and exercise* (pp. 31-56). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Ohler, J. (2008). *Digital storytelling in the classroom. New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity*. CA: Corwin Press, Thousand Oaks.
- Petrucchio, C., De Rossi, M. (2009). *Narrare con il Digital Storytelling a scuola e nelle organizzazioni*. Roma: Carocci.
- Prensky, M. (2012). *From digital natives to digital wisdom*. Thousand Oaks: Corwin. (trad. it. *La mente aumentata. Dai nativi digitali alla saggezza digitale*. Trento: Erickson.)
- Robin, B.R. (2016). The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning available. *Digital Education Review*, Number 30, December 2016.
- Roth, C., & Koenitz, H. Towards *Creating a Body of Evidence-based Interactive Digital Narrative Design Knowledge*. Proceedings of the 2nd International Workshop on Multimedia Alternate Realities - AltMM '17. <https://doi.org/10.1145/3132361.3133942>
- Sofkova Hashemi, S. (2017). *Socio-semiotic patterns in digital meaning-making: semiotic choice as indicator of communicative experience*. *Language and Education*, 31:5, 432-448, DOI: 10.1080/09500782.2017.1305396
- Valsiner, J. 2012. *The Oxford Handbook of Culture and Psychology*. Oxford: Oxford University Press.