

SEMINARIO DI CULTURA DIGITALE

a.a. 2014-15

Digital storytelling :
alcune proposte per la didattica.

Relazione di:
Grazia Cappello

Corso di Laurea:
Letterature e Filologie Europee.

Introduzione.

L'era del digitale ha segnato una vera e propria rivoluzione che ha totalmente modificato le modalità di approccio dell'uomo al mondo in tutti i suoi aspetti: internet ha permesso di avere a disposizione il web praticamente senza limitazioni relative a un luogo fisico o a un periodo di tempo; ciò è per noi una vera e propria risorsa ormai indispensabile, poiché permette di comunicare, cercare ogni tipo di informazione, lavorare, di condividere qualunque tipo di contenuto.

Tra i vantaggi più evidenti, infatti, uno dei fondamentali è proprio quello di accorciare le distanze: basti pensare, per fare un esempio, ad un'attività di ricerca bibliografica che solo pochi decenni fa sarebbe stata condizionata dai luoghi fisici delle biblioteche e dunque dagli orari di apertura del servizio, dalla distanza fisica rispetto all'utente, dalla burocrazia e dalle tempistiche di ricerca una volta arrivati e via dicendo: oggi per svolgere lo stesso tipo di lavoro basta avere una connessione internet, poiché tali tipologie di ricerche sono state rinnovate dall'esistenza di applicazioni e database come Gallica¹, realizzata dalla Biblioteca Nazionale Francese, che consente di accedere a circa due milioni di documenti digitalizzati da tutto il mondo senza muoversi da casa. È chiaro che queste innovazioni hanno causato un radicale ripensamento di organizzazione delle collaborazioni di ricerca, di studio ma anche un ripensamento delle modalità di partecipazione alla vita sociale e delle **modalità di marketing**. In questo contesto si inserisce inevitabilmente anche la cultura nel suo modo di produzione, di sfruttamento ma soprattutto nella sua tipologia e nei canali di trasmissione. Al giorno d'oggi è naturale affiancare testi digitali come gli e-books ai testi cartacei, così come per affrontare una ricerca non ci si ferma più all'enciclopedia tradizionale ma si utilizzano i motori di ricerca, si cercano blog specifici, pagine web specialistiche e altro, preferibilmente aggiornati il più recentemente possibile². Se tutto questo è percepito, ormai, come un fatto ovvio, bisogna tener conto del fatto che non è stato sempre così. Oggi il sapere è alla portata di tutti, ma andando a ritroso nel tempo si avrà sempre più l'impressione che il sapere sia stato condizionato e limitato dalla e alla presenza di luoghi fisici (come biblioteche, scuole, università) o addirittura di persone (si pensi a rappresentati di importanti cariche pubbliche e religiose, come magistrati, vescovi ...). Il sapere, infatti, è stato a lungo considerato un bene d'*élite*, una prerogativa di pochi eletti: di certo le cause non sono solo riconducibili a cause di percezione sociale poiché andrebbe indagata anche la modalità di trasmissione del sapere stesso. L'educazione in sé e dunque l'erudizione era una prerogativa delle classi abbienti poiché era essenzialmente di carattere privato, indubbiamente si

¹ Consultabile al seguente link: <http://gallica.bnf.fr/>.

² Si cfr. <http://blog.indigenidigitali.com/wp-content/uploads/2012/02/cultura-digitale-ebook.pdf>, pag 4.

trattava di una questione molto dispendiosa. Certamente i materiali didattici non erano il fattore più economico: il *codex* manoscritto era praticamente un oggetto raro e prezioso. Il suo confezionamento era piuttosto lungo e laborioso, per cui la quantità stessa dei manoscritti in circolazione doveva essere piuttosto esigua, e questo limite indubbiamente è da inserire tra le cause della limitazione della diffusione del sapere.

La prima grande svolta si ebbe in epoca rinascimentale, con l'invenzione della stampa a caratteri mobili, datata al 1455: fu il punto di partenza che avviò il processo di velocizzazione della produzione libraria, provocando, di conseguenza, un considerevole abbassamento dei costi di produzione e, quindi, una diffusione del prodotto librario inteso come simbolo, contenitore del sapere, che interessò man mano tutti gli strati della società. Tale processo si è affinato sempre più nel corso dei secoli, sino all'avvento e all'affermazione insieme del digitale che, come delineato poc'anzi, ha apportato sostanziali modifiche alla conoscenza e ha interessato soprattutto i suoi supporti.

L'uso costante e il continuo aggiornamento di strumenti e contenuti di tipo multimediale ha costretto e continua a costringere, dunque, a un vero e proprio ripensamento delle modalità tradizionali di trasmissione e di insegnamento del sapere. È cambiato irrimediabilmente il modo di fare cultura: questa relazione, infatti, scaturisce dall'interesse che mi è stato suscitato dall'ascolto del seminario di presentazione del progetto *Memory Sharing* tenuto da Lorenzo Garzella, il 5 novembre 2014. In seguito, infatti, mi sono informata relativamente al *digital storytelling* e allo *storytelling* in generale, portandomi ad informarmi e a riflettere sugli usi che ne sono stati proposti come supporto alla didattica in sede scolastica.

Cos'è lo storytelling.

Il progetto *Memory Sharing* la realizzazione di un digital storytelling: per definirlo bisognerà partire dalla definizione stessa di *storytelling*: le parole indicano “raccontare storia”; è stato infatti definita una «tecnica di comunicazione che consiste nel raccontare una storia per attirare l'attenzione di un pubblico, veicolare ad esso il messaggio che la storia vuole raccontare e stimolare uno specifico desiderio nei lettori, persuadendoli a compiere una specifica azione³». Si può raccontare una storia avendo come finalità diversi obiettivi: è proprio la versatilità una delle

³ Cit. da <http://comunicaresulweb.com/web-writing/storytelling-storyteller/>.

caratteristiche più affascinanti dello storytelling. Tra i diversi campi d'uso dello stesso vi è in prima istanza la pedagogia, attraverso la riduzione di concetti in storie che siano più facilmente comprensibili ai bambini in età scolare (la stessa tecnica è infatti utilizzata nei manuali di insegnamento delle lingue straniere); vi è il campo economico di marketing e quindi se ne fa un uso di tipo pubblicitario, veicolando l'attenzione dei referenti per esempio su un bisogno, o sulla persuasione; seguono ambiti di tipo politico, usati nelle Università e via dicendo.

Petrucco ha sottolineato come l'utilizzo dello storytelling sia sempre stato utilizzato in ambito didattico, sebbene spesso se ne faccia un uso inconsapevole, «proprio perché fa parte dei nostri usuali schemi di comunicazione sociali, tanto da divenire quasi “invisibile”»⁴.

Si possono classificare diverse tipologie di storytelling in base agli strumenti e ai media che si decide di utilizzare, ottenendo una distinzione del tipo:

1. **Social media storytelling:** la storia è condivisa e creata attraverso i social network;
2. **Digital storytelling:** la storia è presentata attraverso delle clips, mini-film di breve durata, realizzate attraverso l'uso dei supporti multimediali (video, audio...);
3. **Visual storytelling:** è una storia raccontata esclusivamente per immagini;
4. **Storymapping:** la storia è costruita attraverso un percorso navigabile, utilizzando mappe geografiche o immagini;
5. **Video storytelling:** la storia è raccontata attraverso video interattivi, manipolati con l'inserimento di testi, immagini...;

Naturalmente queste distinzioni sono solo alcune delle possibilità offerte dalla combinazione dello storytelling e gli strumenti utilizzati per realizzarlo; l'elenco va inteso certamente in evoluzione.

⁴ Cit. tratta da http://www.tdmagazine.itd.cnr.it/files/pdfarticles/PDF46/1_Petrucco_TD46.pdf.

Digital Storytelling.

Focalizzerò adesso l'attenzione sul *Digital Storytelling*. Esso nasce negli anni Novanta, proposto da Dana Atchley, fondatrice, insieme a Joe Lambert, del *Center for Digital Storytelling*; la prima proposta è stata un sistema interattivo multimediale presentato in una performance teatrale. Durante questo spettacolo un fuoco scoppiettava sullo schermo di un televisore circondato da legna, mentre su uno schermo più grande venivano proiettati immagini e filmati di storie di vita, dando l'avvio a questa nuova espressione narrativa. Lo scopo del *digital storytelling* è stato definito dunque, già dagli esordi, quale condivisione di una storia con il mondo intero attraverso le possibilità offerte dal digitale: la realizzazione non è dunque la fine del processo ma è proprio la condivisione, volta in quel caso a un rafforzamento dei legami emotivi e sociali all'interno di comunità manchevoli di un senso di appartenenza a radici comuni ⁵. Il centro ha creato e raccolto alcuni progetti sia relativamente a temi di storia locale, che più vicini ai ragazzi in età scolare, come l'organizzazione sindacale, la salute, la prevenzione della violenza, l'handicap, ma anche l'uso a supporto nell'insegnamento della lingua e nell'educazione artistica. Sembrerebbe dunque di poter asserire che questo modo di produrre storie digitali permetta di raggiungere un alto livello d'uso esteso a tutti gli strati e le fasce sociali ⁶.

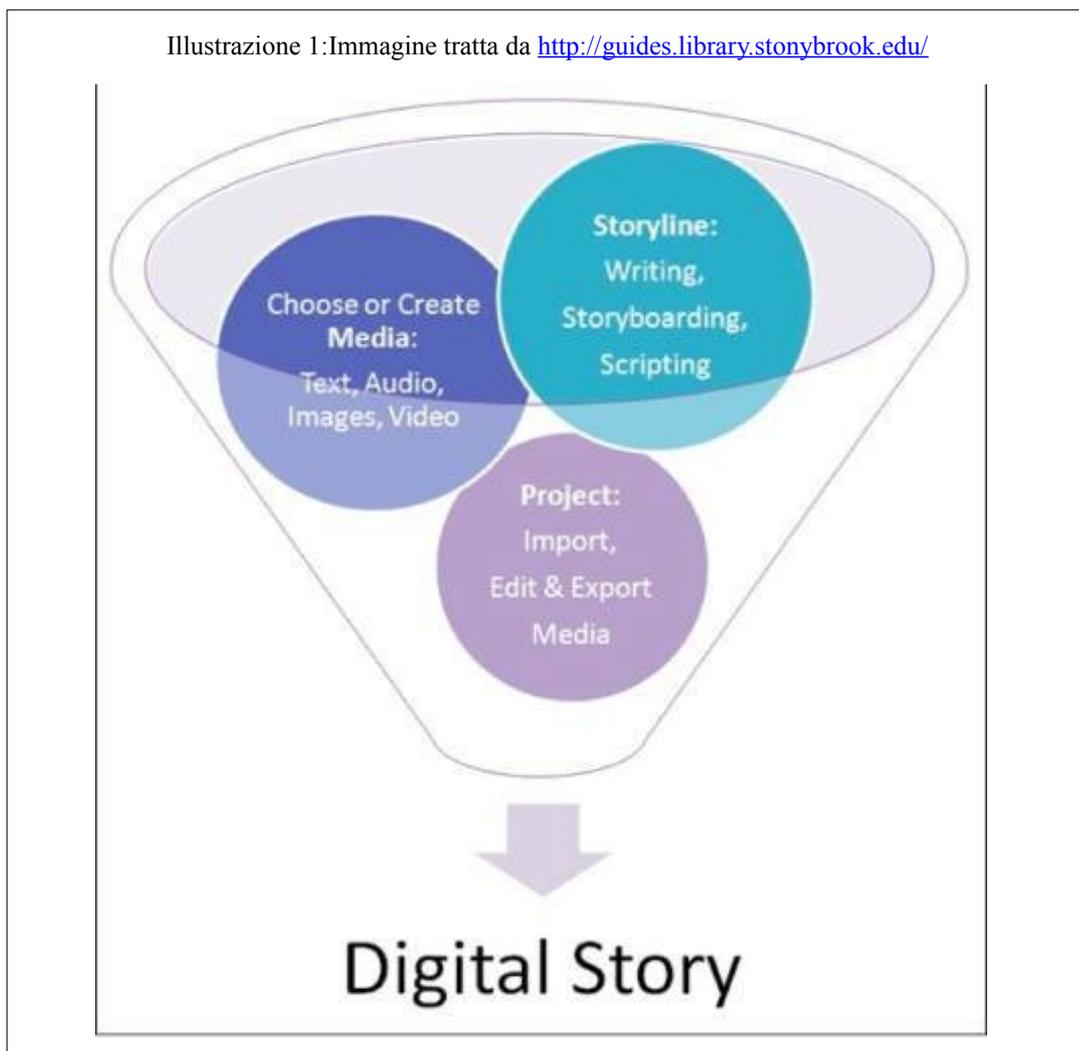
Il *digital storytelling* è stato utilizzato proprio negli Stati Uniti per la prima volta come strategia di marketing, per scopi politici e anche in ambito educativo: proprio a livello scolastico ha avuto un'ampia accettazione e diffusione a un livello maggiore rispetto all'Europa.

A questo punto ritengo necessario analizzare le modalità di realizzazione di una storia attraverso il *digital storytelling*: si partirebbe cioè dalla raccolta delle storie che si vogliono raccontare; in seguito si sceglie il mezzo digitale attraverso il quale si vuole realizzare la storia stessa, ultima fase è la condivisione con la comunità. L'immagine proposta qui di seguito è uno schema che illustra bene le fasi appena descritte.

⁵ Si cfr. Petrucco, De Rossi, *Apprendere con il Digital Storytelling* (http://www.tdmagazine.itd.cnr.it/files/pdfarticles/PDF46/1_Petrucco_TD46.pdf)

⁶ Il sito riporta inoltre diverse esperienze di uso del digital storytelling in ambito italiano ed europeo: SITO

Illustrazione 1: Immagine tratta da <http://guides.library.stonybrook.edu/>



Alcuni progetti di *digital storytelling*.

I progetti che analizzerò hanno in comune la condivisione di storie scelte in relazione a determinati luoghi, argomenti, periodi e fatti storici: si tratta dunque di progetti che mirano a dare una visione sfaccettata e personale di eventi e situazioni più generali, più comuni che hanno interessato la comunità locale e anche mondiale.

*Memory sharing*⁷ si definisce, nel sito stesso, come progetto che mira a creare «un nuovo modo di valorizzare il bagaglio di ricordi e documenti privati di una comunità, combinando recenti tecnologie web, serietà scientifica, un approccio creativo nella condivisione e narrazione

⁷ Riporto il link del sito web: <http://www.memorysharing.it/>

multimediale dei contenuti. Obiettivo primario è connettere le generazioni, confrontando e travasando i saperi, rafforzando in modo dinamico e divertente la memoria condivisa, coinvolgendo in modo attivo sia i più anziani che i giovani. L'idea di base è quella di confrontarsi con la Storia partendo da documenti e testimonianze individuali e familiari, nella convinzione che questo materiale “microstorico”, frammentato e disperso, possa costituire – alla distanza, composto nel modo giusto come un puzzle – un patrimonio collettivo importante e alternativo nella ricostruzione della storia di comunità, città, nazioni⁸». L'esperienza personale individuale è proposta così al mondo intero, si giustifica nella sua compenetrazione nella Storia intesa nel senso più tradizionale del termine, così da personalizzare quasi la storia stessa. Il progetto fino ad oggi ha riguardato le città di Pisa e Firenze per i periodi compresi tra il 1940 e il 1944.

Altro progetto consultato in rete è *Memoro*⁹. Esso si propone come «banca della memoria» e sebbene nasca a Torino si propone di raccogliere le esperienze delle persone nate prima del 1950, e mettendole a disposizione di tutti attraverso la condivisione di brevi clips audio o video. Nel sito web è inoltre ben rappresentata la divisione in temi, opportunamente selezionati dalla sezione denominata “percorsi”, che raggruppa alcuni video aventi tale tema in comune.

Ultimo esempio da me preso in considerazione è il progetto *Memorie in cammino*¹⁰, che si definisce quale strumento per «rappresentare attraverso le fonti e i luoghi, la grande ricchezza delle memorie italiane inerente alla storia del primo '900». Il progetto propone in principio una mappa interattiva, che riporta i luoghi per i quali sono disponibili delle storie. Il sito propone anche una selezione di eventi o di persone tra quelle inserite, oltre a una selezione di eventi, ordinati cronologicamente e per pertinenza.

Conclusioni

Dall'analisi di questi tre progetti ritengo che si sia ricavato un buon esempio di quanto il *digital storytelling* possa essere un valido supporto per la didattica soprattutto a livello scolastico: analizzare fenomeni storici anche da un punto di vista fortemente personale e “dall'interno” creerebbe un interesse nuovo e certamente stimolante. Per l'uso a livello didattico è essenziale che

⁸ Cit. tratta da: <http://www.memorysharing.it/pisa/il-progetto/>

⁹ <http://www.memoro.org/it/>

¹⁰ <http://www.memorieincammino.it/progetto.asp>

le storie ovviamente non siano fini a sé stesse ma è necessario che siano inserite entro un progetto più ampio di trattazione che le raggruppi per periodo, per luogo, per eventi. Si potrebbe pensare, ad esempio, di coinvolgere gli stessi studenti con storie che hanno potuto interessare i familiari, in modo da personalizzare la storia stessa. Certamente vi sono anche dei limiti, perché si corre il rischio di farsi trascinare da forze troppo centrifughe e si arriverebbe a un risultato che si potrebbe definire “effetto Instagram” (per come viene usato dalla maggior parte degli utenti oggi!), ovvero nell'aver come fine ultimo la condivisione di contenuti che parlino di sé stessi eliminando quindi quel denominatore comune di cui si compongono i progetti sopracitati. È necessario, dunque, che si definiscano sin dal principio i parametri e le finalità del progetto, e che siano ben definite anche alcune figure di riferimento che filtrino i materiali presentati avendo sempre presente il fine didattico del progetto; tali figure, inoltre, è essenziale che abbiano alcune competenze relative non solo all'uso degli strumenti digitali, ma anche proprietà di linguaggio, cognizione delle modalità comunicative sia del linguaggio verbale che non verbale e, non meno importante, che conosca i modi di suscitare interesse negli utenti.

Bibliografia e Sitografia

Petrucco, De Rossi, Apprendere con il Digital Storytelling:

http://www.tdmagazine.itd.cnr.it/files/pdfarticles/PDF46/1_Petrucco_TD46.pdf

Progetto Memoro: <http://www.memoro.org/it/>

Progetto Memory Sharing: <http://www.memorysharing.it/pisa/il-progetto/>

Progetto Memorie in Cammino: <http://www.memorieincammino.it/progetto.asp>

Articolo sul digital storytelling: <https://insegnantiduepuntozero.wordpress.com/2015/02/18/digital-storytelling-cose-come-utilizzarlo-nella-didattica-con-quali-strumenti-si-realizza/>

Cultura digitale: <http://blog.indigenidigitali.com/wp-content/uploads/2012/02/cultura-digitale-ebook.pdf>,

http://www.italia-resistenza.it/in_evidenza/la-storia-nellera-digitale-795/

[http://it.wikipedia.org/wiki/Storytelling_\(narrativa\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Storytelling_(narrativa))

Articolo esplicativo sullo storytelling: <http://econoca.unica.it/public/downloaddocenti/DISPENSA%20STORYTELLING.pdf>