

IX.

Digital Storytelling e inclusione scolastica: come ridurre stereotipi e pregiudizi col supporto di tecnologie digitali**Digital Storytelling and scholastic inclusion: how to reduce stereotypes and prejudices with the support of digital technologies****Luca Ferrari***Università di Bologna***Marco Nenzioni***Università di Bologna***Benedetta Marotti***Paco-design collaborative***abstract**

Una delle sfide educative più rilevanti che la scuola, oggi, si trova ad affrontare è quella di combattere la discriminazione sociale e la disaffezione scolastica degli alunni appartenenti a culture differenti. In questa direzione il contributo presenta alcuni risultati del progetto europeo RISE - Roma Inclusive School Experiences coordinato dall'Università di Bologna. RISE intende promuovere l'inclusione scolastica e sociale di alunni Rom, Sinti e Caminanti che frequentano scuole primarie e secondarie italiane, portoghesi e slovene. Il progetto prevede l'attivazione di percorsi di ricerca-formazione rivolti a docenti e decisori politici e l'organizzazione di una pluralità di laboratori (teatro, cucina, rap, cultura digitale ecc.) indirizzati agli alunni delle classi partecipanti. Il contributo presenta, da un lato, le linee guida che hanno sostenuto l'implementazione metodologica delle attività di Digital Storytelling (DST); dall'altro presenta, in modo parziale, i risultati di un'indagine esplorativa finalizzata a rilevare l'impatto delle attività di DST considerando il punto di vista degli studenti. Il DST in questo contesto è stato inteso sia come agente di cambiamento (invece che riproduttore di diseguaglianze sociali) attraverso il quale sostenere processi di inclusione scolastica assieme a una "cultura dell'incontro e del rispetto reciproco"; sia come leva per promuovere la partecipazione attiva di tutti gli alunni, nonché

mediatore per l'acquisizione di digital skills, in un'ottica di apprendimento di competenze trasversali.

One of the most significant educational challenges today is to prevent social discrimination and scholastic disaffection of student from different cultures. This paper presents some results of the European project named RISE - Roma Inclusive School Experiences coordinated by the University of Bologna. The RISE intends to promote the scholastic and social inclusion of Roma students who attend Italian, Portuguese and Slovenian primary and secondary schools. The project involves a research-training courses aimed at teachers and policy makers and the organization of a plurality of laboratories (theater, kitchen, rap, digital culture etc.) addressed to students of the participating classes. This paper presents, on the one hand, the guidelines that have supported the methodological implementation of Digital Storytelling (DST) activities; on the other hand, it partially shows the results of an exploratory survey aimed at detecting the impact of DST activities considering the students' point of view. DST in this context was intended both as an agent of change (instead of reproducing social inequalities) through which support scholastic inclusion processes together with a "culture of encounter and mutual respect"; and as a lever to promote the active participation of all students, as well as a mediator for the acquisition of digital skills, in a perspective of learning transversal skills.

Parole chiave: Inclusione, Bisogni Educativi Speciali, Digital Storytelling, Discriminazione.

Keywords: Inclusion, Special Educational Needs, Digital Storytelling, Discrimination.

1. Introduzione

La rapida e pervasiva diffusione delle tecnologie nella società globale sta contribuendo (in termini di luci ed ombre) ad amplificare le possibilità – di ogni essere umano – di raccontare e di rappresentarsi anche attraverso i nuovi media.

Se, da un lato, è quanto mai prioritario problematizzare e comprendere, attraverso i contributi della ricerca scientifica, il complesso e reciproco rapporto co-evolutivo che prende forma nell'interazione "uomo-tecnologia", dall'altro, occorre evidenziare che all'apparente logica narcisistica che potrebbe sottostare all'uso delle suddette strumentazioni digitali (intesi sia come device sia come ambienti), si contrappone una logica "collettiva" in grado di amplificare le occasioni di confronto e dialogo, di costruzione partecipativa di significati e di cultura. In questa direzione Joe Labert, Nina Mullen e Dana Atchley sostengono l'idea che utilizzando i nuovi media per raccontare storie si possano rifondere i legami sociali delle comunità, sgretolatesi dalla propria cultura. Il Digital Storytelling (d'ora in poi DST) consiste nell'utilizzo di software multimediali (online e/o offline) e delle risorse presenti nella rete Internet al fine di costruire, raccontare e pubblicare una storia. Ciò che lo differenzia dalla mera pratica di assemblare materiali multimediali per la realizzazione di un video, è la sua caratteristica di basarsi sulla narrazione, cioè su racconti personali dalle forti connotazioni emotive e soprattutto con il preciso intento di condividerlo con altre persone attraverso specifici ambienti online (Petrucco e De Rossi, 2009). Il DST non è solo un prodotto multimediale, ma è un vero proprio processo che non termina con la sua realizzazione poiché si inserisce e continua a vivere in un tessuto formato da attori sociali, artefatti tecnologici e culturali. Il DST, nel contesto di questa pubblicazione, può rappresentare una leva capace di promuovere la partecipazione attiva del singolo alunno all'interno di una dimensione individuale e sociale dell'apprendimento. La prospettiva inclusiva, veicolata dal DST, interpreta l'educazione come un agente di cambiamento, invece che un riproduttore delle disegualianze sociali (Oliver, 1992).

2. Il Progetto Rise

Una delle sfide educative più rilevanti che la scuola, oggi, si trova ad affrontare è quella di combattere la discriminazione sociale e la disaffezione scolastica degli alunni appartenenti a culture differenti. In questa direzione il contributo presenta alcuni risultati del progetto europeo RISE - Roma Inclusive School Experiences (*Projectrise.eu*), coordinato dall'Università di Bologna. RISE intende promuovere l'inclusione scolastica e sociale di alunni Rom, Sinti e Caminanti che frequentano scuole primarie e secondarie italiane, portoghesi e slovene. Il progetto prevede l'attivazione di percorsi di ricerca-formazione rivolti a docenti e decisori politici e l'organizzazione di una pluralità di laboratori (teatro, cucina, rap, cultura digitale ecc.) indirizzati agli alunni delle classi partecipanti. Il contributo presenta, da un lato, le linee guida che hanno sostenuto l'implementazione metodologica – nelle 18 classi pilota collocate nella città di Bologna – delle attività di DST; dall'altro delinea i primi risultati di un'indagine esplorativa sull'attività condotta.

Il progetto RISE si sviluppa all'interno della categoria "Alunni con svantaggio sociale, culturale e linguistico", raccogliendo con forza la sfida data dal diritto all'inclusione e all'istruzione, in ambito educativo, dei bambini ROM su cui, da alcuni anni, esiste un acceso dibattito all'interno dell'Unione Europea (GU Unione Europea, 2011). Promuovere una cultura dell'inclusione vuol dire, anche, abbattere tutti gli atteggiamenti discriminatori e i pregiudizi che causano non solo un tasso di disaffezione scolastica, ma anche un'esclusione dalla vita sociale. Infatti, come descritto in precedenza, il laboratorio di DST presentato in questo contributo, si è sviluppato in questa direzione.

Per garantire una maggiore partecipazione di ogni studente nel processo lavoro, si è fatto ricorso ad un setting educativo proprio (anche) del cooperative learning. In tutte le 3 fasi di lavoro (stesura testuale della storia, creazione delle grafiche, editing finale della clip digitale) la classe è stata suddivisa in piccoli

gruppi di lavoro eterogenei, sia dal punto di vista delle caratteristiche comportamentali e delle abilità scolastiche, sia dell'appartenenza culturale. All'interno delle squadre di lavoro è stata prevista l'assegnazione di un preciso ruolo ad ognuno dei partecipanti (scrittore, grafico, coordinatore, gestore del tempo) per favorire le dinamiche di "interdipendenza positiva": ogni membro percepisce di essere indispensabile per l'intero gruppo comprendendo che, senza il suo contributo, la squadra non può raggiungere gli obiettivi prefissati, e viceversa. Tutto questo, poi, implica il raffronto con le cosiddette competenze sociali, come, ad esempio: rispettare opinioni differenti; imparare a prendere decisioni; sostenere i colleghi supportandoli nelle attività che concernono il proprio ruolo e tante altre dinamiche proprie dell'insieme di competenze sociali ed emotive (Marani & Schiralli, 2012; Goleman, 2015).

3. Il processo di lavoro

Di seguito si descrive brevemente l'articolazione del processo di lavoro nel laboratorio di DST. I° incontro: dopo un'introduzione generale alle attività e al concetto di DST, si suddivide la classe in gruppi di lavoro (eterogenei) e si effettua la stesura della narrazione scrivendone le parti principali: introduzione, svolgimento, conclusione e messaggio finale. In questa fase, i gruppi hanno a disposizione tre tipologie di potenziali scenari (ambiente animale, pianeta sconosciuto, mondo di oggetti inanimati) da cui partire per redigere la storia. II° incontro: si riprende quanto scritto nella prima giornata e si traduce graficamente (disegni a mano libera) il testo della storia. Durante l'attività il conduttore, coadiuvato dai tutor di classe, supporta i gruppi nell'organizzare il lavoro di creazione dello "Storyboard". III° incontro: vengono raccolte in digitale le realizzazioni grafiche e, dopo averle inserite in sequenza all'interno di un software per l'editing video, ogni membro del gruppo registra la propria voce leggendo parte della