

Un'esperienza innovativa sull'utilizzo da parte di adolescenti di dispositivi mobili e strumenti di Social Network nella produzione di brevi narrazioni multimediali

Report of an innovative experience concerning adolescents' use of mobile devices and Social Networking tools in the production of short multimedia narratives

Il lavoro è frutto di riflessione comune tra le due autrici. In particolare, Maria Ranieri ha curato il paragrafo introduttivo e le osservazioni conclusive, mentre Isabella Bruni ha redatto i paragrafi dedicati all'esperienza.

# PIAGGE MOBILI: NARRAZIONI DIGITALI TRAMITE FACEBOOK MOBILE

Piagge mobili: digital narratives  
through Facebook Mobile

Viviamo in un mondo sempre più "connesso e mobile" (Rheingold, 2003). Cellulari e dispositivi simili sono sempre più diffusi e capaci di supportare forme comunicative via via più sofisticate, nonché l'accesso e la navigazione su Internet: possiamo dire con Castells *et al.* (2008) che sta emergendo una sorta di connettività ubiquitaria che ci permette di essere in qualsiasi momento in contatto con i nostri network sociali. L'importanza assunta dai cellulari nella vita quotidiana è ormai evidente: numerose ricerche ne analizzano gli effetti sulla comunicazione e l'interazione sociale, sottolineando come siano in particolare i giovani a manifestare un'affinità elettiva e peculiari abilità nel processo di appropriazione (Caronia e Caron, 2010; Scifo, 2005). La diffusione dei Social Network è, invece, un fenomeno più recente ma esplosivo: in breve tempo ha raggiunto una dimensione planetaria capillare che continua a crescere in maniera esponenziale (Nielsen, 2011). Tuttavia, rimane ancora difficile valutare le forme di utilizzo e le opportunità offerte dai diversi social media.

Il progetto Piagge Mobili nasce dalla volontà di sperimentare l'utilizzo a fini educativi di questi strumenti in un contesto di marginalità sociale<sup>1</sup>: l'idea di fondo è quella di stimolare un gruppo di preadolescenti a utilizzare i propri telefonini come dispositivi per fotografare, riprendere e raccontare la loro quotidianità, il loro quartiere, il loro mondo<sup>2</sup>. Il luogo privilegiato per la diffusione di questi contenuti rimane Internet e, in particolare, le reti sociali come Facebook: per i giovani, infatti, le bacheche dei profili spesso fungono anche da diario personale, online e tutt'altro che segreto. Si tratta, quindi, di innestarsi su strumenti e pratiche piuttosto comuni tra le

nuove generazioni di adolescenti (Livingstone, Ólafsson e Staksrud, 2011), cercando però di suggerire modalità più articolate e costruttive, quali la scrittura creativa e il *digital storytelling*, così da acquisire maggiore consapevolezza della propria attività online e del potenziale espressivo del web. Riva (2010) sottolinea che il successo dei Social Network risiede nella flessibilità di utilizzo: ogni utente può cogliere opportunità diverse e via via più sofisticate. Applicando la piramide di Maslow (1973) ai social media, possiamo classificare i diversi utilizzi a seconda che appaghino bisogni di sicurezza, associativi, di autostima o di autorealizzazione; il posto più elevato della scala, il più complesso da attuare, è appunto l'autorealizzazione, che si esplica anche nella capacità di raccontarsi scegliendo in maniera consapevole modalità e contenuti.

Maria Ranieri | Dipartimento di Scienze dell'Educazione e dei Processi Culturali e Formativi, Università degli Studi di Firenze | maria.ranieri@unifi.it

Isabella Bruni | Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale, Università di Roma "Sapienza" | isabella\_bruni@yahoo.it

✉ Maria Ranieri | Dipartimento di Scienze dell'Educazione e dei Processi Culturali e Formativi, Università degli Studi di Firenze | via Laura 48, 53121 Firenze | maria.ranieri@unifi.it

- 1 L'esperienza Piagge Mobili è stata realizzata da Fabrizio Martini (educatore), Maria Ranieri (ricercatrice della Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Firenze), Isabella Bruni (media educator e dottoranda in Scienze della Comunicazione alla Sapienza di Roma). Si ringraziano la Comunità di Base delle Piagge e tutti gli educatori del Progetto R.eTe.
- 2 Il progetto trae ispirazione da un'esperienza analoga condotta in Sud-Africa, lo Yoza Project (prima noto con il nome m4Lit, ossia "mobile for literacy"). Avviato nel 2009, il progetto si rivolge ai giovani, specie di aree svantaggiate, con l'obiettivo di esplorare le potenzialità della telefonia mobile per lo sviluppo delle capacità di letto-scrittura. Ha portato alla pubblicazione nel 2009 di *Kontax*, una m-novel in più episodi scritta in Inglese e isiXhosa (una delle lingue ufficiali del Sud Africa), e dal 2010 al lancio di una nuova iniziativa di scrittura mobile: *Yoza*. Per ulteriori informazioni si rinvia al sito del progetto: <http://yozaproject.com/>

## L'ESPERIENZA

### Contesto, obiettivi e attori

La finalità del progetto è strettamente legata al suo contesto di attuazione: le Piagge, un quartiere popolare alla periferia nord-ovest di Firenze dove si manifestano forme di disagio con un'alta casistica di famiglie disgregate, a basso reddito o immigrate (Manuelli, 2007). In un'area che presenta simili problemi, i giovani possono manifestare difficoltà socio-relazionali e affettive e adottare comportamenti a rischio, che spesso la scuola non è in grado di sanare (Neresini e Ranci, 1992). Fondamentale diventa in questi casi intervenire proponendo anche esperienze di educazione informale, atte a ridurre i rischi di devianza ed esclusione sociale (Izzo, Mannucci e Mancaniello, 2003). Dal 2008, la Comunità di Base delle Piagge<sup>3</sup>, con il sostegno dei servizi sociali del Comune di Firenze, promuove il progetto R.eTe. - Ragazzi e Territorio, che offre a giovani delle scuole medie laboratori e attività sportive e di socializzazione.

Il gruppo dei frequentatori del progetto R.eTe. è costituito da una quindicina di ragazzi e ragazze, di età compresa tra gli 11 e i 15 anni. La maggior parte sono di origine straniera, soprattutto di seconda generazione<sup>4</sup>, e presentano difficoltà sia con la lingua d'origine sia con l'italiano; tali difficoltà linguistiche spesso non vengono superate durante il ciclo di istruzione obbligatoria, venendo ad incidere negativamente sulle future opportunità di inserimento sociale e lavorativo, nonché sulla capacità comunicativa complessiva dei ragazzi.

In questo contesto, con il duplice scopo di favorire l'apprendimento linguistico e migliorare le capacità espressive dei soggetti, si è deciso di fare ricorso alla tecnica dello storytelling, un metodo particolarmente indicato per l'alfabetizzazione in età infantile (Petrucco e De Rossi, 2009), restituendo un contesto propizio per l'apprendimento della lettura e della scrittura.

Accanto a ciò si è fatto ricorso all'impiego di nuove tecnologie web e mobili per supportare la produzione di brevi racconti multimediali: attraverso il sistema degli SMS il cellulare si presta, infatti, per attività di microscrittura<sup>5</sup>.

Schematizzando, le finalità dell'esperienza Piagge Mobili possono essere così sintetizzate:

- indagare le rappresentazioni che gli adolescenti hanno dei cellulari e dei Social Network;

- sviluppare competenze sulle molteplici funzioni dei dispositivi mobili, in particolare in relazione alla multimedialità e alla connettività;
- migliorare le capacità di espressione e narrazione dei soggetti coinvolti;
- incentivare la scrittura collettiva attraverso diversi linguaggi mediali;
- aiutare a socializzare la propria esperienza attraverso i Social Network;
- favorire un miglioramento della rappresentazione di sé e della propria comunità.

### Metodo e strumenti

Il percorso si è articolato in due fasi ciascuna della durata di una settimana, intervallate da una pausa e caratterizzate da tre incontri settimanali di due ore (per un totale di sei incontri). La prima fase ha avuto come obiettivo quello di allestire e condividere gli strumenti da utilizzare nelle attività di laboratorio; la seconda fase, invece, è stata dedicata alla produzione di narrazioni attraverso l'uso di differenti linguaggi mediali. La scelta di prevedere una sospensione è stata suggerita dagli educatori del progetto R.eTe., che avevano registrato in passato un calo di attenzione da parte dei ragazzi per attività troppo strutturate e durature.

Per avviare il percorso, ai partecipanti è stato chiesto prima di tutto di realizzare con i loro dispositivi foto e video di se stessi, del proprio ambiente familiare e scolastico, nonché del quartiere. I materiali così acquisiti potevano costituire il punto di partenza per raccontare se stessi e la propria condizione, ma anche per inventare storie di fantasia: i contenuti venivano inviati via *bluetooth* ad un computer collegato con un proiettore, così che tutto il gruppo potesse fruirne. Un intero incontro è stato dedicato alla creazione del profilo collettivo del progetto su Facebook<sup>6</sup>, utilizzato come canale di diffusione; si è trattato di un'attività molto coinvolgente per i ragazzi, che facevano a gara nel mostrare le proprie abilità di utilizzo, e tutti i passaggi sono stati oggetto di accesa discussione.

Negli incontri successivi, il profilo Facebook è stato utilizzato per pubblicare le microstorie inventate dal gruppo. La pubblicazione è avvenuta inizialmente attraverso il computer, poi direttamente da cellulare: è stato, infatti, attivato il servizio Facebook Mobile, che consente di associare al proprio profilo uno o più numeri di telefono per pubblicare aggiornamenti attraverso l'invio di semplici SMS.

La scelta di avvalersi di un Social Network come Facebook è stata oggetto di discussione tra educatori e ricercatori. Da un lato, non sembrava opportuno ricorrere a Facebook senza un'introduzione alla fruizione di questo dispositivo; sono note, infatti, le critiche sempre più frequenti legate all'impatto negativo dei cosiddetti social media sui comportamenti dei più giovani, con risvolti rilevanti sul piano

<sup>3</sup> Si tratta di una comunità di base cattolica nata nel 1994 con l'arrivo alle Piagge di Don Santoro. Da allora, nel solco della lezione di Don Milani, si è sempre contraddistinta per le attività sul fronte delle tematiche sociali, politiche ed educative. Per maggiori informazioni: <http://www.comunitadellepiagge.it/>

<sup>4</sup> Dei partecipanti al progetto R.eTe., 4 sono italiani, mentre 10 sono migranti, di cui 6 di seconda generazione. I paesi di provenienza sono Albania, Cina, Kosovo, Marocco, Perù, Romania, Santo Domingo.

<sup>5</sup> Il tema della microscrittura mobile, per quanto nuovo, è già oggetto di diverse ricerche. Si segnala in particolare un numero speciale della rivista *Journal of Computer Assisted Learning*, interamente dedicato all'argomento: Special Issue on "Mobile and Literacy", *Journal of Computer Assisted Learning*, 7 (1), 2011, pp. 1-102.

<sup>6</sup> <http://www.facebook.com/ilpizzodellarete>

<sup>7</sup> La scelta di fornire i dispositivi mobili ai ragazzi ha permesso di non far ricadere su di loro alcun costo di connessione e invio messaggi.

emotivo (Riva, 2010). Anche Sherry Turkle (2011), nel suo ultimo libro, sottolinea come i social media siano all'origine di fenomeni socioculturali e psicologici tutt'altro che desiderabili: maggiore fragilità dell'identità giovanile, indebolimento dei legami sociali, incapacità di distinguere tra reale e virtuale.

Dall'altro, il percorso intendeva approfondire le potenzialità comunicative aperte dalla connessione dei dispositivi mobili alla rete e favorire lo sviluppo di una cultura della partecipazione (Jenkins, 2010), connettendo singoli soggetti dotati di dispositivi a uso individuale (il cellulare) con una più ampia rete sociale. Inizialmente, sono state valutate alcune alternative a Facebook, tra cui quella di costruire un *mobile blog*, che sembrava particolarmente affine anche con il tema della narrazione personale. Tuttavia, allo stato attuale questi servizi non sono ancora pienamente sviluppati in Italia e quindi la scelta di Facebook è risultata obbligata.

Entrando nello specifico delle procedure seguite, le storie venivano scritte collettivamente, utilizzando a turno un paio di cellulari, messi a disposizione dagli operatori<sup>7</sup>: ognuno dei partecipanti scriveva un SMS con un pezzo di storia, lo inviava al profilo e passava il cellulare al compagno successivo. Gli aggiornamenti di Facebook avvenivano in tempo reale e i presenti potevano così seguire in diretta l'andamento della narrazione.

La procedura seguita s'ispira, per certi versi, alle tecniche di scrittura collettiva di Don Milani (Scuola di Barbiana, 1967): ogni SMS può essere paragonato a un foglietto, contenente un'idea da discutere e valutare con i compagni per decidere poi quali idee sviluppare e quali invece scartare. La modalità di scrittura collettiva è stata scelta con l'intento di abbattere le resistenze alla partecipazione e le paure ad esporsi in prima persona, e di favorire l'acquisizione di alcune regole fondamentali di attenzione, ascolto e rispetto reciproco, coerenza narrativa.

### Prodotti

Delle sei storie prodotte, tre sono state scritte con l'invio degli SMS direttamente sul profilo Facebook, tre sono state scritte a mano e pubblicate successivamente. In ambedue i casi sono presenti abbreviazioni ed errori di ortografia e i ragazzi hanno teso ad una sostanziale brevità, a cui fanno da corollario una estrema semplicità della trama e la creazione di personaggi quasi anonimi, appena abbozzati. Sono quasi totalmente assenti riferimenti alla vita reale dei ragazzi, a indicare una certa difficoltà a parlare di se stessi, per cui si preferisce ricorrere a generalizzazioni o a immaginari presi "in prestito". L'analisi dei temi ricorrenti nelle produzioni narrative porta a individuare quattro filoni:

- la *quotidianità* - le narrazioni hanno per protagonisti adolescenti e trattano tematiche comuni come amicizia, rapporto con la famiglia e con i pari;

- l'*immaginario "reality show"* - compare anche il riferimento ai media mainstream, in particolare alle produzioni rivolte al target giovanile;
- il *conflitto intergenerazionale* - le storie rappresentano un rapporto conflittuale tra giovani e adulti, talvolta connotato anche in termini violenti;
- la *ricerca dell'eccesso* - ricorre più di una volta il tema dell'infrazione della legge e della ricerca di evasione; le istituzioni, soprattutto la scuola, vengono rifiutate o screditate.

A titolo esemplificativo, riportiamo qui la storia "Il vecchio e il bambino", che ha particolarmente appassionato i partecipanti al laboratorio, tanto da voler cambiare il finale tragico pensato da uno dei ragazzi in un happy end:

*C'era una volta un bambino rumeno non integrato nella comunità, per colpa di un vecchio. Il vecchio approfittava della sua stupidità e pensava che le cose che diceva fossero giuste. Spesso il bambino litigava con il vecchio, prendeva e andava via, ma poi tornava per chiedere delle spiegazioni: «Ma perché mi tratti così?» Vecchio: «Perché io non ho mai avuto figli perciò ti tratto in questa maniera!» Bambino: «Ma fai male a comportarti così con me.»*

*1° finale – il vecchio alla fine morì d'infarto.*

*2° finale – il vecchio andò all'ospedale e i medici lo salvarono con una cura miracolosa per i vecchi, solo per i vecchi... Il bambino lo andò a salutare all'ospedale portandogli dei fiori.*

Questa storia è stata poi selezionata dal gruppo per essere drammatizzata (Figura 1), simulando i lavori di una vera e propria troupe televisiva: ognuno dei ragazzi si è calato in un ruolo differente (attore, regista, cameraman, direttore della fotografia, costumista e scenografo, operatore per il backstage).

Pur essendo evidentemente inesperti, i partecipanti



Figura 1. L'immagine ritrae la drammatizzazione della storia: uno degli operatori impersona il vecchio, mentre una delle ragazze interpreta il ruolo del medico.

hanno mostrato grande entusiasmo e capacità; in brevissimo tempo è stato allestito il set e sono state decise e provate le scene, che sono state girate con l'utilizzo della videocamera di uno dei cellulari in dotazione al progetto. I quattro spezzoni filmati sono stati immediatamente pubblicati sul profilo Facebook. Possiamo dire che la produzione video è stata l'attività più coinvolgente e gratificante per i ragazzi, forse perché ciascuno ha potuto esprimersi al meglio, assumendo il ruolo che più si addiceva alle proprie inclinazioni personali.

Durante l'ultimo incontro del progetto è stato ripreso il lavoro con il linguaggio audiovisivo, simulando l'attività giornalistica; quel giorno, infatti, presso il centro della Comunità era in programma la presentazione di un libro sulla malattia mentale e i ragazzi del progetto R.eTe. erano stati invitati a partecipare e a documentare l'evento. Cellulare alla mano, un gruppetto di ragazzi ha videointervistato l'autrice del libro e ha poi postato anche questo contenuto sul profilo di Facebook.

### OSSERVAZIONI CONCLUSIVE

I sistemi educativi sono oggi chiamati ad affrontare sfide sempre più difficili. A fronte dell'intensificarsi dei fenomeni migratori, la scuola si trova di fronte a nuove criticità (difficoltà linguistiche degli allievi di seconda generazione, nuove forme di marginalità e disagio) che non sempre riesce a fronteggiare. Il territorio e l'educazione informale, in questi casi, possono essere una risorsa importante. Il progetto Piagge Mobili si è mosso in tal senso, cercando di coinvolgere un gruppo di adolescenti in attività di narrazione collettiva supportate da tecnologie mobili e Social Network.

L'utilizzo di una piattaforma come Facebook, così nota ai ragazzi, ha contribuito a coinvolgerli nel progetto e ha accelerato i tempi di socializzazione, permettendo di sfruttare la rete delle loro amicizie e ricevendo così commenti dai coetanei o da altri membri della comunità. L'integrazione tra telefonia mobile e re-

te si è rivelata, invece, un servizio che conoscevano solo per sentito dire: se questo elemento ha contribuito ad accrescere il loro interesse, hanno tuttavia individuato come limite i costi della pubblicazione via sms, dato che attraverso Internet sarebbe stato possibile postare gratuitamente sul profilo Facebook. Passando al rapporto tra linguaggi mediali e capacità narrative dei partecipanti, si possono fare alcune osservazioni. In fase di progettazione era stato ideato un percorso di avvicinamento graduale alla scrittura, passando attraverso il racconto orale; gli adolescenti si sono rifiutati, però, di parlare di se stessi e si sono sbloccati solo grazie all'uso della tecnologia mobile, incuriositi dalla possibilità di inviare SMS direttamente al profilo Facebook. Una volta rotto il ghiaccio, le storie hanno cominciato a prendere forma e con l'utilizzo del video la partecipazione ha toccato il massimo livello.

Un'altra considerazione riguarda il cambiamento della percezione di sé, che è stato valutato utilizzando anche strumenti di tipo proiettivo (Kock, 1993) con il supporto di una psicologa. Molti dei disegni iniziali testimoniano situazioni di mancanza di comunicazione o di scarsa autostima. Lo spazio a disposizione viene usato solo in piccola parte e le figure sono appena tratteggiate, a volte più simili a pupazzi che a persone, a volte prive della bocca o con gli occhi sbarrati; nei disegni proiettivi in uscita si è, invece, registrato un certo miglioramento con un maggior utilizzo dello spazio e una ricchezza di elementi e di dettagli che fanno pensare a una rinnovata capacità di concepire e sognare il proprio futuro.

Concludendo, se rimane indubbiamente difficile valutare gli effetti di esperienze educative informali supportate dalle tecnologie, crediamo al tempo stesso che tentativi in questa direzione possano e debbano essere fatti, soprattutto nell'ottica di comprendere maggiormente le pratiche degli adolescenti e valorizzarne il ruolo nel loro rapporto con se stessi, gli altri e il mondo che li circonda.

## BIBLIOGRAFIA

- Caronia L., Caron A. H. (2010). *Crescere senza figli. I nuovi riti dell'interazione sociale*. Milano: Raffaello Cortina.
- Castells M., Fernandez-Ardevol M., Qiu J. L., Sey A. (2008). *Mobile communication e trasformazione sociale*. Milano: Guerini e Associati.
- Izzo D., Mannucci A., Mancaniello M. R. (2003). *Manuale di pedagogia della marginalità e della devianza*. Pisa: ETS.
- Jenkins H. (2010). *Culture partecipative e competenze digitali. Media education per il XXI secolo*. Milano: Guerini e Associati.
- Kock K. (1993). *Il reattivo dell'albero*. Firenze: OS.
- Livingstone S., Ólafsson K., Staksrud E. (2011). *Social Networking, Age and Privacy*. LSE, London: EU Kids Online.
- Manuelli F. (2007). *Le Piagge. Storia di un quartiere senza storia*. Napoli-Roma: L'Ancora del Mediterraneo.
- Maslow A. H. (1973). *Motivazione e personalità*. Roma: Armando.
- Neresini F., Ranci C. (1992). *Disagio giovanile e politiche sociali*. Roma: La Nuova Italia Scientifica.
- Nielsen (2011). *State of The Media: The Social Media Report Q3 2011*. NM Incite, <http://blog.nielsen.com/nielsenwire/social/> (ultima consultazione 09.12.2011).
- Petrucchio C., De Rossi M. (2009). *Narrare con il digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni*. Roma: Carocci.
- Rheingold H. (2003). *Smart Mobs. Tecnologie senza figli, la rivoluzione sociale prossima ventura*. Milano: Raffaello Cortina.
- Riva G. (2010). *I social network*. Bologna: Il Mulino.
- Scifo B. (2005). *Culture mobili: ricerche sull'adozione giovanile della telefonia cellulare*. Milano: Vita e Pensiero.
- Scuola di Barbiana (1967). *Lettera a una professoressa*. Firenze: Libreria Editrice Fiorentina.
- Turkle S. (2011). *Alone Together. Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.

### SITOGRAFIA

- <http://scaccoalweb.dotblog.it/2011/03/mobile-learning-alla-periferia-di-firenze.html> (ultima consultazione 09.12.2011).
- <http://altracitta.org/blog/2011/04/06/piagge-mobili-educazione-ai-tempi-di-internet-e-del-cellulare/> (ultima consultazione 09.12.2011).