



ISSN: 2038-3282

**Publicato il: 08 Aprile 2013**

©Tutti i diritti riservati. Tutti gli articoli possono essere riprodotti con l'unica condizione di mettere in evidenza che il testo riprodotto è tratto da [www.qtimes.it](http://www.qtimes.it)

Registrazione Tribunale di Frosinone N. 564/09 VG

## **Learning Through storytelling: from *Once upon a time* to Digital Storytelling L'apprendimento attraverso la narrazione: dal *Once upon a time* al Digital Storytelling**

*di* Stefania Nirchi

Università degli Studi di Cassino

[s.nirchi@unicas.it](mailto:s.nirchi@unicas.it)

### **Abstract:**

L'articolo intende presentare l'efficacia del dispositivo del *Digital Storytelling* inserito come attività di apprendimento.

**Parole chiave:** storytelling, digitale, apprendimento, scuola

### **L'arte del narrare storie**

Il passaggio da una generazione all'altra è stato sin dai tempi più remoti caratterizzato dalla narrazione di storie come modalità di trasmissione delle proprie storie di vita. Tutti noi siamo profondamente immersi nella narrazione al punto che ancora oggi si raccontano e si ascoltano storie in ogni momento della vita quotidiana. Pertanto possiamo dire che narrare storie (o *storytelling*) rappresenta un elemento che permea la vita di ciascuno di noi. Appartengono sia al passato che al presente forme diverse di narrazione: miti, leggende, saghe e tradizione insegna che narrare rappresenta l'arte del "rendere noto". Lo studioso che più di altri si è posto il problema di arrivare a definire in maniera rigorosa le caratteristiche fondamentali del testo narrativo è Bruner (1990, 1996). Egli pone l'accento in prima battuta sulla *opacità referenziale*, intendendo con essa il fatto che non deve esserci necessariamente, da parte di chi ascolta, la ricerca spasmodica della

veridicità del racconto, ma ciò che conta è che questo sia verosimile. La sua analisi si spinge alla ricerca del principio della *intenzionalità*, ovvero i protagonisti della storia sono sempre presentati “al pubblico” nella loro dimensione psicologica, rendendo chiari i loro stati d’animo le loro idee e i loro propositi per rendere più semplice la comprensione della narrazione stessa, attraverso la decodifica degli stati mentali altrui. Un altro elemento che sussiste per Bruner nella narrazione è la *rottura della canonicità* dovuta alla presenza di eventi improvvisi e, gioco forza, all’impegno per ritrovare l’equilibrio originale. Gli altri aspetti sui quali lo studioso si sofferma fanno riferimento a due scenari distinti: lo *scenario dell’azione e quello della coscienza*. Il primo è relativo a ciò che accade e a chi, il secondo invece fa riferimento a ciò che i personaggi e il narratore pensano, sentono a livello di emozioni e intuiscono. “Attraverso la narrazione, intesa come contesto privilegiato di rielaborazione di dati e informazioni, è possibile attivare veri e proprio processi di costruzione di nuova conoscenza e apprendimento. Ciò attiverrebbe la capacità di mettere in relazione gli stati interiori con la realtà esterna, di ricollegare il passato con il presente in un’ottica di proiezione nel futuro e, infine, di rendere possibile la percezione degli individui come soggettività dotate di scopi, valori e legami”<sup>1</sup>.

Possiamo allora dire che lo storytelling rappresenta un processo interessante sia dal punto di vista di strumento di rielaborazione cognitiva dei contenuti e valori sia come meccanismo per trasmettere socialmente la conoscenza, condividerla e riscriverla insieme. La natura più intima della narrazione è stata nel corso del tempo oggetto di interesse di diverse discipline, solo per citarne alcune: la filosofia, la semiologia (Barthes, 1973; Greimas, 1983; Eco, 1979), la psicologia che ne ha indagato le potenzialità come strumento cognitivo e mnemonico (Bruner, 1986); in ambito sociologico invece l’attenzione è stata posta sul ruolo delle storie nel collocare socialmente l’ossatura dell’esperienza individuale (Bateson, 1979). Dalla pedagogia invece lo storytelling è stato interpretato come strumento fondamentale nei processi di riflessività al punto che si sono sperimentate nel corso degli anni varie metodologie narrative sia nei processi formativi indirizzati all’infanzia, sia nei processi di apprendimento per tutta la vita (*lifelong learning*). L’aspetto che più di altri ha catalizzato l’attenzione degli studiosi anche in ambito educativo è stato fondamentalmente il binomio emozione-narrazione. Narrare con emozione vuol dire toccare le corde dell’intensità e della immediatezza raggiungendo quell’equilibrio necessario che ci permette, conoscendo le proprie emozioni e quelle degli altri, di narrare storie di vita efficaci sul piano della comunicazione, ma soprattutto passionali. Nel corso degli ultimi decenni il rapido sviluppo dei media ha portato ad una trasformazione profonda delle modalità di esposizione dei contenuti narrativi sia di natura politica, sociale, religiosa, o educativa. Proprio nell’educazione in generale e nella didattica in particolare lo *storytelling* è «da sempre» parte importante, anche se a volte questa strategia viene messa in atto in maniera inconsapevole, proprio perché è implicita nello stesso comunicare al punto da diventare impercettibile. Basti pensare a tale riguardo ai docenti più preparati ed efficaci che sono sempre stati abili narratori di storie. Ciò che cambia oggi attraverso l’impiego dei media è il fatto che le storie indossano abiti nuovi, quelli della multimedialità e della *crossmedialità*, e il fatto che i contenuti narrativi vengono costruiti e trasmessi in modo completamente nuovo: basti pensare al fenomeno di condivisione di storie nei *blog* o dei video su YouTube. Questa nuova forma di comunicazione prende il nome di *Digital Storytelling* e

---

<sup>1</sup> C. Petrucco e M. De Rossi, *Narrare con il Digital Storytelling a scuola e nelle organizzazioni*, Carrocci Editore, 2009, p.25.

rappresenta un artefatto che modifica le storie, inserendole all'interno di una scenografia fatta non solo di parole, ma anche di immagini e suoni. Gli effetti che si riescono a produrre mettendo in scena storie di questo tipo sono coinvolgimento e attenzione, elementi importanti che contribuiscono a portare i fruitori ad acquisire una comprensione significativa e fortemente legata al contesto.

### **Il ruolo della narrazione nei processi di apprendimento**

La narrazione di storie rappresenta la modalità attraverso la quale riuscire a sviluppare creatività e a migliorare il processo di apprendimento. Del resto è noto che le interazioni sociali hanno un ruolo decisivo nella strutturazione del pensiero narrativo sia perché la vita sociale gioca un ruolo strategico nello sviluppo del pensiero, dell'intelligenza e della vita affettiva, sia perché gli scambi sociali possono essere considerati essi stessi narrazioni. Una storia è un *collage* di fatti, predisposti e ordinati nel tempo che richiamano alla memoria una relazione di causa effetto fra alcuni fatti: una situazione iniziale negativa, conduce l'eroe della storia ad abbandonare la sua patria, per compiere delle azioni che in qualche modo capovolgano la situazione iniziale (Propp, 1966). Molto spesso ciò che regna, soprattutto nelle fiabe, è l'elemento di irrealtà dei fatti narrati, tanto che il concetto di finzione si basa sul fatto di supporre che i fatti superficiali della narrazione non sono rilevanti, mentre invece le relazioni di causa effetto della storia mantengono la loro priorità. Possiamo allora dire che «l'attività narrativa non consiste semplicemente nell'accostare un episodio all'altro, ma anche nella costruzione di totalità significative a partire da eventi distinti. La capacità di narrare, così come la corrispondente capacità di seguire una storia, richiede dunque che si sia capaci di delineare una configurazione a partire da una semplice successione » (Ricoeur, 1981). In un ambiente di apprendimento narrativo, quindi, la narrativa viene pensata come strumento didattico proprio perché permette di *rendere delineabile una configurazione a partire da una semplice successione* di elementi, e di mettere in atto il processo di costruzione di significato nell'individuo che la realizza o semplicemente ne fruisce. È proprio in questa *funzione di supporto cognitivo* che viene fatto convergere il potere educativo della narrativa e che delinea gli ambienti narrativi di apprendimento. A ragione di questo vengono in aiuto le caratteristiche intrinseche della narrazione a servizio della didattica, ovvero il fatto di essere:

- un processo che permette agli individui di trovarsi connessi tra loro, attraverso l'uso delle tecnologie digitali;
- pienamente in linea con il modello costruttivista, poiché incarna un canale di comunicazione delle esperienze e uno strumento utile alla riflessione per la costruzione di significati interpretativi della realtà;
- elemento che mette insieme in maniera efficace la didattica contestualizzata ed euristica dell'*I-learning* (Petrucco, De Rossi, 2009).

Dagli studi condotti nel corso degli anni è stato dimostrato che il processo di insegnamento/apprendimento risulta più efficace se si utilizzano modalità narrative basate su contesti concreti presi al di fuori dell'ambiente formativo e che coinvolgono la vita sociale degli studenti. A tale proposito interessante è la proposta di ipotizzare un vero e proprio *story-centered curriculum* [Schank, 2007], da esplicitare nella didattica quotidiana in tutte le discipline. Anche nella scuola dunque si possono raccontare delle buone "storie", utilizzando dei racconti con

protagonisti nei quali ci si può immedesimare emozionalmente e quindi cercando di stimolare l'apprendimento in un modo che non sia freddo, ma che coinvolga anche le emozioni e riferimenti alla vita reale.

### **Verso il Digital Storytelling**

Il *Digital Storytelling* (DST) si è diffuso soprattutto con le sperimentazioni condotte negli anni '90 dal "Center for Digital Storytelling", fondato a San Francisco da Joe Lambert e Dana Atchley. La mission, inizialmente, era quella di ricucire i legami sociali ed emotivi delle comunità disperse, frammentate e isolate nella percezione della propria cultura e prive di un comune senso di appartenenza: «il centro ha aiutato molte persone a utilizzare gli strumenti digitali per raccontare le loro storie di vita, dimostrando che le stesse tecnologie che hanno creato distanza e frammentazione potevano essere usate in modo nuovo per ri-connettere, creare nuovi legami, sentirsi partecipi di una comunità» (Petrucco, De Rossi, 2009, p. 50). Nel giro di pochi anni è diventato un luogo di aggregazione importante in cui artisti, educatori e professionisti della comunicazione sono riusciti a curvare il Digital Storytelling su prospettive diverse: da quello comunitario e socializzante, al dialogo tra generazioni diverse, alle pratiche riflessive, all'arte, alla didattica, e infine anche a tutti i contesti di apprendimento. Si tratta di un prodotto multimediale inteso «come intelligenza collettiva che cerca di codificarsi in forme dinamiche e collaborative attraverso strumenti che permettono la libera condivisione e la memoria dei discorsi, delle pratiche, dei segni» (Petrucco, De Rossi, 2009). Nella progettazione di un DST è necessario tenere insieme ben stretti due elementi: la sfera emotiva e quella cognitiva, con l'obiettivo di costruire una comunicazione efficace. In tal senso significativa è la teoria del *Dual Coding* (Paivio, 1986), secondo la quale il nostro cervello immagazzina le informazioni verbali e visuali in maniera distinta ma comunicante: se stimoliamo entrambi i canali di codifica la comprensione diventa più efficace e con maggiore facilità riusciamo a ricordare i contenuti. Secondo l'autore, le figure sono più facili da ricordare perché attivano una codifica di tipo analogico a cui può affiancarsi una codifica verbale se l'individuo ha già memorizzato la corrispondente etichetta verbale: in questo caso l'elemento narrativo subisce una doppia codifica. Analogamente, anche gli stimoli verbali con un alto valore di immagine determinano una doppia codifica, verbale e visiva, quest'ultima relativa all'immagine associata alla sollecitazione verbale; le parole con un basso valore di immagine non possono invece avvalersi della codifica immaginativa, ma solo di quella verbale. Questa doppia codifica, secondo Paivio, è alla base della maggiore facilità di memorizzazione delle parole concrete e dell'incremento delle prestazioni mnestiche osservato grazie all'uso di immagini mentali. Sulla stessa scia troviamo Kress che afferma che la rappresentazione grafica di una storia attraverso le immagini svolge una funzione chiarificatoria della realtà, differente rispetto all'uso del testo tradizionale, favorendo il processo di costruzione e comprensione della realtà che ci circonda. Scrive a tal proposito Didi-Huberman: «le immagini non sollecitano soltanto la visione. Dopo lo sguardo, sollecitano anche il sapere, la memoria, il desiderio e la loro capacità di intensificazione. È come dire che esse implicano la totalità del soggetto, sensoriale, psichico e sociale» (Didi-Huberman, 2006, p. 140). Le narrazioni digitali hanno un potenziale metacognitivo e generativo di significato, in quanto permettono la riflessione e l'interpretazione soggettiva della realtà influenzata dai sistemi valoriali e personali del soggetto. L'abilità narrativa dell'uomo è data dalla necessità della nostra mente di ricordare gli eventi e le esperienze. Lambert ritiene che le narrazioni digitali si inseriscono in questo contesto e fungono da

supporto alla nostra mente, ampliando la capacità di ricostruzione della memoria attraverso l'interpretazione di immagini, video, audio e altri supporti tecnologici.

**Riferimenti Bibliografici:**

- BATESON G., BATESON M.C., *Dove gli angeli esitano. Verso un'epistemologia del sacro*, Milano, Adelphi, 1989;
- BATINI F., FONTANA A., *Storytelling Kit. 99 esercizi per il pronto intervento narrativo*, Milano, Etas, 2010;
- BRUNES J.S., *La mente a più dimensioni*, Roma-Bari, Laterza, 2000;
- Center for Digital Storytelling*, <<http://www.storycenter.org>>.
- DETTORI G., GIANNETTI T., *Ambienti narrativi per l'apprendimento*, TD-Tecnologie Didattiche, 2006, pp.39-42;
- FONTANA A., SGREVA G., *Il ponte narrativo. Le scienze della narrazione per le leadership politiche contemporanee*, Milano, Lupetti, 2011;
- GARDNER H., *Cinque chiavi per il futuro*, Milano, Feltrinelli, 2007;
- HAVELOCK E.A., *La musa impara a scrivere. Riflessioni sull'oralità e l'alfabetismo*, Roma-Bari, Laterza, 1986;
- KRESS G., *Literacy in the New Media Age*, London, Routledge, 2003;
- LAMBERT J., *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*, Digital Diner Press, Berkeley, 2009;
- LAMBERT J., *Digital Storytelling Cookbook*, Digital Dinner Press, Berkeley, 2010, <<http://www.storycenter.org/storage/publications/cookbook.pdf>>.
- LÉVY P., *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli, 1996;
- LORÈ B., *Omero. L'educatore orale*, Roma, Monolite editrice, 2004;
- OHLER J., *Digital Storytelling in the Classroom. New Media Pathways to Literacy, Learning and Creativity*, Cowin Press, Thousand Oaks, 2008;
- ONG W., *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, Bologna, Il Mulino, 1986;
- PETRUCCO C., DE ROSSI M., *Narrare con il Digital Storytelling a scuola e nelle organizzazioni*, Roma, Carocci, 2009;
- SALMON C., *Storytelling, la fabbrica delle storie*, Roma, Fazi, 2008.