

Digital storytelling per l'infanzia

Digital storytelling for childhood

Alessandra Anichini^a, Cosimo Di Bari^b, Monica Dalbon^c, Fabrizia Lunel^d

^a Indire, a.anichini@indire.it

^b Università degli Studi di Firenze, cosimo.dibari@unifi.it

^c Servizi per l'infanzia Provincia di Trento

^d Servizi per l'infanzia Provincia di Trento

ABSTRACT

We propose the experience carried out by some kindergarten classes in the province of Trento, during the 2019/2020 school year, the first year of the pandemic period. The training activity and the related experimentation in the classes focused on the use of a particular digital tool, *i-Theatre*, which enables the implementation of media education paths in the school of childhood. Proposing a media education path in pre-schools meant a reflection on this issue with the teachers, starting from the basic question of whether the introduction of technology in this kind of school is desirable.

SINTESI

Proponiamo il racconto di un'esperienza condotta da alcune classi di scuola dell'infanzia della provincia di Trento, durante l'anno scolastico 2019/2020, il primo della pandemia. L'attività di formazione e la relativa sperimentazione nelle classi si è incentrata sull'utilizzo di un particolare strumento digitale, *i-Theatre*, che consente l'effettuazione di percorsi di *Media Education* nella scuola dei piccoli. Il percorso ci ha permesso di avviare con i docenti una riflessione su questo tema, partendo dalla domanda di fondo se l'introduzione della tecnologia in questo ordine di scuola sia auspicabile.

KEYWORDS: digital storytelling, digital documentation, Media Education, digital competence, teachers' education

PAROLE CHIAVE: narrazioni digitali, documentazione digitale, *Media Education*, competenza digitale, formazione degli insegnanti

«Si dovrebbero insegnare principi di strategia che permettano di affrontare i rischi, l'inatteso e l'incerto e di modificarne l'evoluzione grazie alle informazioni acquisite nel corso dell'azione. Bisogna apprendere a navigare in un oceano d'incertezze attraverso arcipelaghi di certezza»

(Morin, 2001, p. 14)

Introduzione

Durante l'anno scolastico 2019/2020, sette scuole della provincia di Trento sono state coinvolte in un corso di formazione finalizzato alla sperimentazione di percorsi di *Media Education* (Scuola dell'infanzia "G. Rodari" di Trento, Scuola dell'infanzia di Vattaro, Scuola dell'infanzia "C. Battisti" di Rovereto, Scuola dell'infanzia di Noriglio, Scuola dell'infanzia di Terragnolo, Scuola dell'infanzia di Raossi e Scuola dell'infanzia di Sant'Anna). L'utilizzo di *i-Theatre*, un particolare *device* digitale indicato per questo ordine di scuola, è stato il pretesto per affrontare una feconda riflessione sull'utilizzo delle tecnologie digitali in questa fascia d'età.

i-Theatre è un sistema interattivo che fa uso di una tecnologia intuitiva e di oggetti fisici per costruire storie e narrazioni multimediali: strumento/laboratorio dedicato all'infanzia, nello specifico, è pensato per bambini tra i 4 e i 10 anni di età, ai quali non fornisce niente di precostituito, ma offre piuttosto un contesto, un ambiente e le modalità di lavoro per l'educazione ai media. Si tratta di una tecnologia "vuota", rispetto alla quale i bambini sono protagonisti attivi e non semplici fruitori. Al tempo stesso, è una tecnologia "collettiva", con una funzione di mediazione sociale tra bambini e tra bambino e insegnante. Le attività che si possono proporre con *i-Theatre* fanno riferimento alla narrazione, al teatro, al gioco simbolico, ma non solo. Se ne possono infatti cogliere altre potenzialità d'uso, come risorsa per la progettazione educativo-didattica. Per esempio, può diventare mezzo per costruire documentazioni con i bambini e rendere leggibili i passaggi di lavoro e i loro apprendimenti, anche attraverso i prodotti *in progress*, che danno significato e valore alle esperienze.

L'*i-Theatre* si presta in maniera particolare alla messa in atto di percorsi di *Media Education*, poiché per sua stessa natura consente un approccio diretto da parte dei bambini, anche molto piccoli. Si presenta come un tavolo interattivo in grado di proporre ai bambini la possibilità di realizzare storie animate, tramite l'utilizzo di disegni e figure autoprodotte. Il rimando al teatro come metafora della progettazione richiama proprio la possibilità di "mettere in scena" narrazioni, semplicemente muovendo sullo schermo personaggi e oggetti, potendo contare anche sulla possibilità di registrare voci, suoni, rumori, rendendo i bambini autori di quelle forme di testualità che sono soliti vedere sugli schermi di un televisore o su un tablet. Il tema del "bambino autore" prima che fruitore dei testi dei media è caro, appunto, alla *Media Education*.

La *Media Education* rappresenta una delle sfide della scuola dell'infanzia: una sfida digitale, che ha un obiettivo culturale di ampio respiro, in un ambito di innovazione pedagogica che si apre a linguaggi nuovi e passa attraverso la costruzione di pratiche e la diffusione delle esperienze.

Nell'ambito della *Media Education*, le linee di indirizzo nelle scuole dell'infanzia della Provincia autonoma di Trento vogliono cogliere la necessità di collegare le tecnologie al loro senso d'uso, evidenziando il rapporto tra dispositivi e loro significati. Le tecnologie pensate come strumenti dentro i percorsi attivati nelle scuole possono implementare, diffondere e condividere una didattica innovativa e le pratiche a essa connesse. La scelta di proporre strumenti come *i-Theatre* si fonda su alcuni presupposti. Il primo è rappresentato dal fatto che viviamo in una società in trasformazione, nella quale i nuovi media digitali vengono utilizzati quotidianamente anche dai bambini fin dalla più tenera età, spesso senza una mediazione educativa e senza lo stimolo a interpretarli in chiave critica. Conseguentemente, la costruzione di un pensiero pedagogico e la sperimentazione di strategie di educazione mediale, su cui innestare e diffondere le nuove pratiche, si configura come un bisogno e una responsabilità irrinunciabile. La proposta di strumenti come *i-Theatre* nella scuola dell'infanzia ha fra gli obiettivi di fondo, quindi, quello di promuovere e supportare, già nella fascia 3-6 anni, un avvicinamento critico e intenzionale dei bambini ai dispositivi tecnologici e un loro uso sicuro, significativo e consapevole. Al contempo, il suo impiego favorisce e sostiene in loro apprendimenti e competenze nei diversi ambiti di sviluppo (per esempio, in quello dei molteplici linguaggi, della narrazione, degli aspetti sociali e cooperativi).

A partire dal 2014 nelle scuole provinciali dell'infanzia sono stati distribuiti 21 *i-Theatre*. Dopo una prima fase sperimentale, si è proseguito con l'intento di perfezionare e strutturare, con modalità sempre più efficaci, i diversi passaggi di distribuzione degli strumenti, formazione degli insegnanti, accompagnamento e monitoraggio delle pratiche didattiche.

L'inserimento di *i-Theatre* nelle scuole è stato accompagnato da un imprescindibile investimento in termini formativi, seppur con tempi e modalità diverse, già a partire dall'avvio della fase di sperimentazione. Si è resa evidente la necessità di affrontare fin da subito gli aspetti metodologici e organizzativi legati alla progettazione di attività con *i-Theatre* e al ruolo dell'insegnante. Uno dei primi obiettivi è stato quello di sostenere gli insegnanti nel "ri-significare" le tecnologie, interpretandole e adattandole al contesto, costruendo progettualità in cui le esperienze di *Media Education* siano davvero a misura di bambino, dei loro bisogni espressivi, del loro modo di rapportarsi e di sperimentare il mondo. Gli insegnanti devono promuovere, quindi, cultura e consapevolezza, al fine di mettere a sistema un lavoro progettuale con *i-Theatre*, evitando attività estemporanee, visto che lo strumento non necessita di una progettazione a sé, ma si colloca al servizio delle esperienze introdotte.

L'impianto formativo ha avuto perciò la finalità di accrescere la professionalità degli insegnanti, le competenze progettuali e la qualità dei servizi. In questo senso,

esso ha cercato di essere una risposta efficace a bisogni formativi differenti: attraverso l'accompagnamento progettuale, il formatore ha avuto infatti l'opportunità di situarsi rispetto alle diverse realtà scolastiche.

Sul piano organizzativo si è scelto di privilegiare la creazione di piccoli gruppi di lavoro, al fine di facilitare l'interazione fra i partecipanti e con il formatore, anche attraverso la condivisione e l'analisi di materiali prodotti dal singolo o dal gruppo di scuola. Questo ha permesso di riflettere sui lavori in corso, ossia sul processo di costruzione dell'esperienza di apprendimento, sulle interazioni tra i bambini e tra bambini e insegnanti nel lavorare insieme. Le docenti hanno avuto modo dunque di sperimentare la messa in campo di pratiche d'uso versatili e integrate dello strumento nelle proposte didattiche, le quali diventano oggetto di confronto e condivisione.

In questo scenario si colloca l'esperienza che andremo a descrivere, avvenuta in un anno particolare, quello della pandemia, il 2019/2020.

1. Formare alla *Media Education*

Il tema della *Media Education* è stato il cuore del percorso formativo attivato nell'anno 2019/2020, un tema affrontato in stretta connessione a quello della documentazione dei percorsi educativi e della comunicazione tra scuola, famiglie e territorio.

Il percorso è stato suddiviso in tre fasi: la prima, di progettazione, orientata a introdurre una riflessione sul tema della *Media Education* nella scuola dei piccoli e a prospettare possibili tracce di lavoro all'interno della programmazione annuale; la seconda, di sperimentazione, ovvero di messa alla prova della progettazione prodotta; la terza, che potremmo definire di meta-riflessione e documentazione del percorso, finalizzata a far emergere dalle pratiche un pensiero che a esse si connette e consente di maturare esperienza professionale.

I dubbi e le resistenze espresse da alcune docenti nei confronti delle tecnologie digitali da utilizzarsi con bambini di 3-6 anni hanno costituito il punto di partenza dell'attività, avviata sulla scorta di una serie di interrogativi. È possibile parlare di *Media Education* anche nella scuola dell'infanzia? È giusto che le tecnologie (vecchie e nuove) solchino la soglia della scuola, quando si ha a che fare con alunni dai 3 ai 6 anni? Non è forse vero che la scuola dell'infanzia è il luogo dell'esperienza sensoriale, dei colori e della creta, delle esplorazioni all'aperto, dei giochi in palestra e delle canzoni ritmate? E non è forse compito della scuola salvaguardare per i bambini uno spazio intatto, lontano dai condizionamenti operati nella società? E, infine, i nuovi media sono una "nuova televisione" e rappresentano una "tata" più o meno efficiente per i bambini da 0 a 5 anni?

Questioni legittime, espresse dai docenti, che sono state discusse ed esaminate nella prima fase di lavoro. Si è proceduto al contempo a un'analisi delle principali posizioni della ricerca scientifica su questo tema: una ricerca che oscilla tra visioni apocalittiche e atteggiamenti più possibilisti, che riconoscono i vantaggi

dell'utilizzo delle tecnologie da parte dei bambini piccoli. «Da un lato, esiste l'idea che l'infanzia così come la conosciamo stia cambiando e scomparendo, e che i media ne siano i primi responsabili. Dall'altro, esiste anche l'idea che i media siano oggi una forza di liberazione per i bambini, in grado di creare una nuova generazione elettronica più aperta, più democratica e socialmente più consapevole della precedente» (Cappello, 2006, p. 38). Nel 2003, anno della pubblicazione del volume di David Buckingham, introdotto da Gianna Cappello, il discorso sui media è già avviato. Da qualche anno, Neil Postman, uno dei più convinti detrattori dell'uso delle tecnologie nell'infanzia, ha attribuito alla televisione la responsabilità della progressiva scomparsa dell'età infantile. La sua visione "ecologica" dei media assegna alla scuola il compito di compensare ciò che accade fuori da essa, contribuendo a ristabilire una misura negli usi e abusi in atto. Sulla scorta di Postman, si muovono oggi altri studiosi, tra cui Serge Tisseron, psichiatra infantile, direttore della ricerca presso l'Università Paris Ouest-Nanterre che ha proposto la regola 3-6-9-12, ossia una guida per genitori, che invita a evitare gli schermi prima dei 3 anni; non usare console di gioco prima dei 6 anni; evitare Internet prima dei 9 anni, se non con l'ausilio di un insegnante o un genitore; accesso autonomo a Internet solo a partire dai 12 anni.

Altre ricerche sostengono, al contrario, i vantaggi di un contatto precoce con i nuovi media, ritenuti capaci di sollecitare abilità cognitive e creatività. Molti studi chiamano in causa i genitori, ai quali spetta un importante ruolo di guida dei figli nell'utilizzo dei media. Secondo la prospettiva della *Media Education*, il bambino dovrebbe incontrare anche nella scuola educatori e insegnanti capaci di promuovere uno sguardo critico nei confronti dei media, poiché la nostra realtà è pervasa dai media; essi non sono canali innocenti, finestre aperte sul mondo, ma portatori di un messaggio, di una lettura e interpretazione della realtà; i bambini hanno contatti precoci con i media, che condizionano il loro modo di percepire la realtà; ogni mezzo possiede un proprio linguaggio, che viene appreso informalmente e spontaneamente da chiunque ne faccia uso. Questa acquisizione spontanea può e deve essere in qualche modo controllata dalla scuola, la quale ha il compito di permettere agli studenti di sperimentare i diversi linguaggi comunicativi, confrontandosi con i nuovi media, imparando a esserne lettori e scrittori (spettatori e attori).

Negli ordini di scuola più alti, dalla primaria fino alla secondaria di secondo grado, la *Media Education* significa promuovere negli studenti la conoscenza di uno specifico linguaggio, padroneggiato da lettori e da autori. Per la scuola dei piccoli, le cose sono necessariamente diverse, ma, così come accade per altre competenze, essa rappresenta il tassello chiave di un curriculum verticale che favorisce l'approccio ai diversi linguaggi (visivo, alfabetico, sonoro), suggerendo un uso attivo dei nuovi strumenti. Portare la *Media Education* nella scuola dell'infanzia significa, quindi, proporre attività che presuppongano l'utilizzo di diversi strumenti, di strategie innovative, di operare sui diversi linguaggi espressivi, coinvolgendo, quanto più possibile i bambini nella produzione di testi, siano essi semplici foto scattate e rielaborate a schermo che animazioni, magari realizzate con *i-Theatre*. Tutto questo significa stabilire una continuità tra

tradizione e innovazione, consegnando ai bambini l'idea di un approccio attivo all'utilizzo degli strumenti e dei linguaggi.

2. Partire dalla realtà e formare ai linguaggi

Ogni attività proposta nella scuola dell'infanzia deve necessariamente generarsi a partire dalla realtà dei bambini stessi: «Ogni bambina e ogni bambino, quando entra nella scuola, ha già una sua storia che va accolta¹». Le esperienze vissute fuori dalla scuola sono legate alle relazioni che i bambini hanno stabilito con eventi, oggetti e situazioni. Compito della scuola è farsi carico di questo bagaglio per farne il punto di partenza di ogni acquisizione successiva. La scuola si fa così ponte tra passato e futuro, occupandosi del presente dei bambini (del qui e ora), facendo tesoro del loro vissuto e orientandolo. Assieme a lei operano la famiglia, le istituzioni territoriali (ludoteche, biblioteche, parrocchie) e contesti informali (di gioco, di contatti, ecc.). I media giocano un loro ruolo chiave poiché sono filtri attraverso i quali il bambino legge e osserva la realtà. La scuola non può non tenere conto della loro significativa presenza. Partendo dal vissuto dei bambini, la scuola ha il compito di offrire loro una ricchezza di esperienze ulteriori di cui faccia parte la sperimentazione di molteplici linguaggi espressivi e comunicativi, tra cui, certamente, quelli che sono stati definiti multimediali. La comunicazione assume importanza nella scuola dei piccoli, in una doppia accezione: come necessità di favorire la crescita di una capacità espressiva e comunicativa dei bambini, da un lato, e dall'altro quella di stabilire uno scambio proficuo tra scuola e famiglie e territorio, in un rapporto proficuo e costante.

La scuola dell'infanzia è, per eccellenza, la scuola dei linguaggi. «Grazie ai linguaggi, verbali e non verbali, il bambino organizza la sua percezione dell'ambiente naturale, apprende a conservare o a modificare l'ambiente sociale, struttura ed esprime il suo pensiero ponendosi in comunicazione con gli altri e costruendo insieme a loro i 'suoi' linguaggi²» (Ambito della comunicazione). Il testo degli orientamenti (ancora oggi indicato come testo orientativo nelle scuole della Provincia autonoma di Trento) fa un esplicito riferimento all'educazione mediale, parlando di mezzi di comunicazione sociale, soprattutto di televisione (gli anni in cui si scrive il documento non hanno ancora visto l'esplosione di Internet e dei nuovi social media). La scuola viene incoraggiata a prevedere attività sui mezzi di comunicazione di massa. «I mezzi di comunicazione sociale – in particolare la televisione – hanno rapidamente trasformato la vita quotidiana e il rapporto del bambino con le diverse forme di espressione iconica, musicale e drammatica, fino a creare un contesto multimediale caratterizzato dalla utilizzazione integrata di

¹ Il brano è tratto dal testo guida per le scuole dell'infanzia della provincia di Trento. Decreto del Presidente della Giunta provinciale 15 marzo 1995, n. 5-19/Leg. Approvazione degli orientamenti dell'attività educativa della scuola dell'infanzia (b.u. 2 maggio 1995, n. 20, suppl. ord. n. 2).

² Decreto del Presidente della Giunta provinciale 15 marzo 1995, n. 5-19/Leg. Approvazione degli orientamenti dell'attività educativa della scuola dell'infanzia (b.u. 2 maggio 1995, n. 20, suppl. ord. n. 2).

diversi linguaggi. A livello di scuola dell'infanzia, dovranno trovare congruo spazio, ed essere programmate e gestite in modo non occasionale o episodico³».

La prospettiva della *Media Education* presentata in questa esperienza non considera l'inserimento delle nuove tecnologie all'interno della scuola come la risposta a una moda. Piuttosto, a partire dalla loro sempre più diffusa presenza nella vita quotidiana, attraverso usi spesso poco inclini a valorizzare le caratteristiche interattive, multimediali, partecipative, essa cerca di promuovere approcci più critici e più creativi degli stessi strumenti, prima di tutto sensibilizzando i genitori e poi incoraggiando nuovi utilizzi da parte dei bambini. Oltre alla familiarità con lo strumento tecnologico, si ritiene infatti fondamentale promuovere una progettualità e un'intenzionalità pedagogica che sappiano integrare questi usi all'interno dei tradizionali e irrinunciabili obiettivi della scuola. Se intesa in quest'ottica, la *Media Education* può diventare un vettore per la costruzione di cittadinanza e per la formazione di soggetti più autonomi, più responsabili e più liberi. Infatti, proporre ai bambini un impiego attivo delle tecnologie significa orientare il loro futuro rapporto con i nuovi media, con la tecnologia che dovrà essere intesa come strumentazione volta a consentire la manipolazione, seppur in forma simbolica, della realtà.

3. Il percorso di ricerca/sperimentazione

Dopo il primo incontro di formazione, le docenti delle scuole coinvolte sono state invitate a predisporre una progettazione che prevedesse l'utilizzo di *i-Theatre* all'interno di percorsi aderenti alla programmazione di classe già avviata per l'anno scolastico 2019/2020. Per farlo, hanno avuto due/tre mesi di tempo, durante i quali hanno partecipato a incontri finalizzati a riflettere su alcuni aspetti del linguaggio dei nuovi media, quali l'uso delle immagini, della voce, della musica.

Nei successivi incontri, le attività si sono impostate in modo teorico-pratico, attraverso l'avvio di una serie di riflessioni che portassero le insegnanti a ragionare sulla pertinenza della presenza degli strumenti tecnologici all'interno delle scuole dell'infanzia e sulle strategie per promuoverne usi più critici e più creativi; soprattutto in riferimento alla documentazione e, nello specifico, alla creazione di una documentazione "partecipata", che prevedesse il coinvolgimento attivo dei bambini. Durante il primo incontro di gennaio 2020, le insegnanti sono state divise in gruppi e sono state invitate a confrontarsi sulla documentazione, a partire da alcune domande: per chi si documenta? Perché si documenta? Come si documenta? Quando si documenta? Con quali strumenti? Cosa non si documenta a scuola? All'interno di ciascun gruppo, a un componente è stato chiesto di documentare, appunto, l'attività del gruppo, scegliendo strumenti e strategie a disposizione. Le varie documentazioni (alcune avvalendosi del testo scritto, altre di immagini disegnate, altre ancora di un breve video realizzato tramite lo smartphone) hanno

³ Decreto del Presidente della Giunta provinciale 15 marzo 1995, n. 5-19/Leg. Approvazione degli orientamenti dell'attività educativa della scuola dell'infanzia (b.u. 2 maggio 1995, n. 20, suppl. ord. n. 2).

consentito di impostare un primo lavoro riflessivo sul significato del narrare l'esperienza educativa.

A seguire, nell'ultimo incontro di gennaio 2020, si è ragionato sulla potenzialità della fotografia, cercando di comprendere come essa rappresenti un linguaggio potenzialmente utile anche per promuovere la rappresentazione del mondo da parte dei bambini e per sperimentare strategie di *storytelling*. In particolare, pensando a un'attività che potesse essere replicata e adattata nelle varie scuole con i bambini, attraverso un lavoro di gruppo, è stato chiesto alle insegnanti di scegliere e osservare un oggetto presente nel giardino (cercando quindi di contemplare anche la dimensione *dell'Outdoor Education*); a seguire, a ciascuna insegnante è stato chiesto di scattare una fotografia di quell'oggetto e, al rientro nello spazio interno, si è dovuta costruire una storia, richiedendo a ciascuna partecipante di comporre un segmento a partire dalla visione di una delle immagini. Si è trattato di un esercizio che ha portato a osservare come, spesso, la fantasia adulta sia meno libera di quella infantile e di come le tecnologie possano rappresentare strumenti utili per promuovere attività tradizionali (come la narrazione o l'invenzione di storie).

Nel primo incontro di febbraio 2020, oltre a presentare varie direzioni secondo cui la *Media Education* può essere messa in atto all'interno della scuola dell'infanzia e oltre a fare un punto sulle progettazioni in corso, le insegnanti sono state divise in tre gruppi: a ciascun gruppo è stata assegnata una canzone diversa, chiedendo alle partecipanti di realizzare, servendosi di *i-Theatre*, un video di accompagnamento al testo della canzone. Le insegnanti hanno elaborato scalette o *storyboard* e realizzato immagini, andando poi a montarle attraverso lo strumento tecnologico. La consegna ha previsto che a utilizzare *i-Theatre* fossero soltanto le docenti che non lo avessero mai utilizzato prima, servendosi dei suggerimenti delle colleghe più esperte. Tutti i videoclip realizzati sono stati poi mostrati sullo schermo alle colleghe.

Le successive progettazioni prodotte hanno dimostrato la capacità di cogliere gli stimoli forniti e hanno rivelato il legame con quanto le docenti stavano portando avanti nelle loro scuole.

La scuola di Raossi ha presentato un lavoro dal titolo "Un mondo di colori – un sintetico percorso dell'attività che stiamo facendo sui colori primari e secondari". Il lavoro ha interessato una sezione dai 3 ai 5 anni ed è stato articolato a seconda delle diverse età, partendo dal puro riconoscimento del colore, fino all'interpretazione dello stesso come espressione di stati d'animo. «Il colore è un linguaggio, è comunicazione, espressione, opportunità creativa per vivere emozioni, sensazioni ed esperienze» hanno scritto le docenti. Le attività, ispirate dalla storia di Mago Colore, hanno previsto l'elaborazione di disegni da parte dei bambini, la verbalizzazione, l'apprendimento di filastrocche e di un canto su questo tema. I bambini hanno partecipato, progettando e realizzando scenari e disegni, che sono stati poi raccolti in una narrazione realizzata con *i-Theatre*. «Pensiamo che questa esperienza possa dare grande entusiasmo ai bambini, perché vedere i propri disegni, ma soprattutto sentire la propria voce che racconta ciò che hanno pensato e ideato sia molto gratificante e stimolante per la loro autostima» hanno sottolineato

le docenti. Durante le attività con *i-Theatre* molte insegnanti hanno rilevato quanto contasse per i bambini riascoltarsi e come questo costituisse anche una delle difficoltà maggiori nell'utilizzo dello strumento.

Nella scuola “C. Battisti” di Rovereto, si è pensato di realizzare una documentazione che narri la giornata scolastica dei bambini. Obiettivi dell'attività sono stati imparare a «rielaborare verbalmente e graficamente le esperienze e le conoscenze attraverso strumenti tradizionali e mezzi digitali», ma anche «progettare, formulare ipotesi, sperimentare». L'intento delle docenti è stato quello di «rendere i bambini protagonisti attivi in ogni fase del percorso di documentazione». I bambini hanno collaborato alla progettazione del filmato da realizzare, hanno prodotto poi i materiali (foto e disegni da utilizzare), li hanno selezionati assieme alle loro docenti e hanno realizzato le scene. Ogni fase del lavoro li ha visti protagonisti attivi, dall'ideazione fino alla revisione finale.

Nella scuola “G. Rodari” di Trento, le docenti hanno progettato un percorso dal titolo “Coltiviamo la felicità”, sottotitolato “La caduta dell'albero di cachi”. La genesi della progettazione nasce proprio da un evento, accaduto in autunno nel giardino della scuola, che ha catturato l'interesse dei bambini. Il percorso che ne ha avuto origine ha coinvolto i bambini in un'attività di osservazione del giardino durante tutto il corso dell'anno. L'attività è stata documentata con l'utilizzo di *i-Theatre*. I bambini hanno osservato e registrato le variazioni che si sono verificate nello spazio esterno della scuola, in relazione al trascorrere delle stagioni. La narrazione collettiva ha previsto attività coordinate rispondenti a obiettivi di tipo cognitivo come «riuscire a stare aderenti al tema della narrazione, mantenersi aderenti alla realtà sapendo contestualizzare gli eventi», come anche obiettivi di socializzazione, quali, per esempio, «saper rispettare i tempi, confrontarsi in maniera positiva e aperta ai punti di vista altrui».

Nella scuola di Vattaro, si è lavorato a una progettazione dal titolo “Andiamo alla scuola primaria”, un percorso di presentazione dei bambini, in funzione del loro prossimo ingresso alla “scuola dei grandi”. Il video che le docenti hanno pensato è stato il risultato di «presentazioni autobiografiche di ogni singolo bambino di 5 anni, da mostrare alla scuola primaria durante il progetto continuità». Si è lavorato, quindi, sull'identità e sulla capacità di raccontarsi, in una fascia d'età in cui questa operazione non è scontata. Le docenti hanno proposto una sorta di “esercizio autobiografico”: «per sostenere e aiutare i bambini a superare queste difficoltà abbiamo scelto di preparare precedentemente le foto e i disegni di ognuno. La registrazione viene eseguita poi a coppie con la possibilità di riascoltarla, modificarla, ampliarla seguendo e rispettando le scelte e le caratteristiche della personalità di ciascuno». La scuola ha realizzato un video: un bell'esempio di prodotto/processo che permette di comprendere il grande lavoro messo in atto da bambini e docenti⁴.

Nella scuola di Noriglio, le docenti hanno progettato un video che ha come titolo “La mia scuola: nella mia scuola io...” e ripercorre la giornata scolastica, mettendo

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=YNUIGXZS9h4&feature=youtu.be>.

in evidenza i momenti maggiormente apprezzati dai bambini. Spazi, persone, attività: si racconta la scuola attraverso una rilettura che tiene conto del vissuto emotivo dei bambini. Il percorso di lavoro è stato ben scandito nella progettazione dei docenti: «immaginiamo delle brevi scene con foto scattate dai bambini a coppie. Tutti insieme con il proiettore le scegliamo, ognuno disegna se stesso e qualche personaggio o oggetto».

Le docenti hanno raccontato l'organizzazione: «lavoriamo in vari gruppetti al pomeriggio in collaborazione». Obiettivo di questa attività è dare ai bambini la possibilità di «rielaborare e sedimentare ulteriormente le esperienze vissute e il percorso di crescita», ma tra gli obiettivi figurano anche parole come «emotività, comunicazione, negoziazione».

Le fasi sono ripercorse in dettaglio: «stimolo iniziale; progettazione del canovaccio; produzione del materiale (foto disegni); scelta del materiale attraverso il proiettore; ritaglio; prove di dialogo con registrazione audio; elaborato finale suddiviso in varie scene; esportazione e sistemazione del materiale creato da parte degli insegnanti; visione del prodotto finale e condivisione con le famiglie»⁵.

4. Riflessioni dei docenti sul percorso svolto

La diffidenza iniziale nei confronti dell'introduzione della tecnologia a scuola si è smussata nel corso dei mesi. Le docenti hanno espresso la consapevolezza che si è fatta strada durante il percorso di formazione. Il tema delle tecnologie a scuola è divenuto più urgente a seguito della situazione che il COVID-19 ha determinato e «c'è stato bisogno di capire come utilizzare la tecnologia». Si è riflettuto sulla preparazione degli adulti (anche i genitori) nell'affrontare l'emergenza e sulle disparità sociali che sono emerse nelle famiglie. Si è insistito sulla necessità della formazione da estendere anche alle famiglie, chiamate a gestire la relazione dei propri figli con il mondo della comunicazione.

Per quanto riguarda *i-Theatre*, sono state riconosciute le potenzialità dello strumento, indicato come complementare alla didattica tradizionale. Alcune docenti hanno rilevato i meriti delle attività sperimentate: «Ho imparato con i bambini» dice una docente. Molte sono le valenze didattiche rilevate. Quasi tutte le insegnanti concordano sul fatto che il lavoro di progettazione e sviluppo di documentazioni con *i-Theatre* renda i bambini più attivi nei confronti dell'uso delle tecnologie. Con *i-Theatre* i bambini usano le mani, le dita, giocano con la loro voce, mettendo insieme attività consuete con la novità dello strumento. Con *i-Theatre* i bambini giocano liberamente e abbandonano una certa reticenza nei confronti di strumenti digitali. Molte docenti hanno sottolineato come l'utilizzo di *i-Theatre* abbia accresciuto la consapevolezza educativa, in relazione alle nuove tecnologie, ma non solo. La progettazione delle attività ha favorito, inoltre, gli scambi tra docenti e molte di esse hanno sottolineato l'importanza del confronto con le colleghe. L'entusiasmo dei bambini per le attività proposte ha contagiato tutti: la

⁵ <https://safeyoutube.net/w/26f5>.

progettazione e la documentazione partecipata si sono rivelate una grande scoperta di questo percorso.

Molte docenti hanno rilevato come sia stato significativo accorgersi delle implicazioni legate all'uso della voce. Sentire la propria voce appassiona i bambini più che vedere le proprie foto o i propri disegni muoversi sullo schermo. Le docenti hanno notato come i bambini siano giudici severi dei loro lavori e di come, talvolta, accettino poco volentieri di sentire la loro voce che pronuncia male o non si esprime correttamente. Spiegare loro che la registrazione si può cancellare e può essere sostituita è stato molto importante per portarli a confrontarsi con l'errore e con la possibilità di correggerlo.

Lo strumento è risultato utile anche per osservare le dinamiche che si creano tra i bambini ed esplorarne lati del carattere: *i-Theatre* può avere il potere di liberare i bambini, poiché con esso «ogni bambino fa quello che può».

Alla fine delle attività condotte nelle scuole sono stati realizzati alcuni prodotti. L'analisi di essi è stato un ulteriore elemento di riflessione: si è parlato del valore dei prodotti in relazione ai processi di realizzazione e si è poi riflettuto sul grado di autenticità dei video realizzati e sul rapporto che si stabilisce tra spontaneità dei bambini e intervento dell'adulto. Progettare e realizzare un video con i bambini non è operazione semplice: dalle discussioni del gruppo è emerso forte il bisogno di una maggiore formazione tecnica. La disinvoltura nell'utilizzo della tecnologia è necessaria per poter offrire ai bambini un sostegno più proficuo durante lo svolgimento delle attività. Molte docenti hanno suggerito l'importanza di un aiuto tecnico, soprattutto laddove ci si avvicina all'utilizzo dei nuovi strumenti per la prima volta e c'è bisogno di una sicurezza che solo l'esperienza può permettere di raggiungere. In questo senso viene sottolineata anche l'importanza di un confronto con colleghi più esperti, in grado di fungere da tutor di percorso.

Come si fa ad attribuire valore a un prodotto fatto da bambini, alle prese con una tecnica imperfetta? In realtà, i prodotti realizzati da e con i bambini sono spesso bellissimi e il gruppo si è interrogato su cosa li renda così piacevoli. Abbiamo tentato una risposta: dietro di essi si indovinano, spesso, tre assi portanti del lavoro: coerenza, spontaneità e cura.

La coerenza è relativa al legame che si stabilisce tra prodotto realizzato e le attività svolte dai bambini, il legame profondo tra la loro esperienza e il racconto che essi ne fanno, la relazione tra il progetto del gruppo classe e il prodotto immaginato e realizzato.

La spontaneità è legata alla capacità di un docente di lasciare che i bambini si esprimano liberamente, seppure all'interno di confini segnati (da un progetto chiaro, ancora una volta). Questa libera espressione è possibile dove si siano create le condizioni utili affinché ciò avvenga, nella predisposizione degli spazi e delle situazioni e nella chiarezza degli intenti.

Tutto questo rappresenta appunto la cura, che consiste nel non lasciare niente al caso, nel porre attenzione alle condizioni in cui la creatività degli alunni si possa esprimere senza paura di sbagliare.

5. Documentare nella scuola dell'infanzia

Comunicazione, documentazione e *Media Education* sono state oggetto della riflessione delle docenti: Enzo Catarsi ha scritto che la documentazione serve soprattutto per creare memoria⁶. Come sottolineano le docenti stesse, creare memoria significa lasciare traccia, «non perdere il senso delle cose fatte, trattenere i ricordi, fermare momenti particolari della vita quotidiana». È attraverso questa memoria che si costruisce l'identità, dei singoli componenti così come del gruppo, di un'istituzione come la scuola stessa. La documentazione serve alla scuola per ripercorrere il lavoro svolto, per riflettere sulle pratiche e per «definire o rafforzare l'identità professionale e sociale»: in questo senso, la documentazione è un dispositivo metacognitivo fondamentale (Linee guida per i Servizi educativi alla prima infanzia. Documentazione.).

Ma la documentazione non deve essere considerata solo una raccolta a posteriori di dati o di informazioni che consentano di ricostruire percorsi e attività svolte: essa si configura piuttosto come uno strumento di orientamento e di progettazione, che, utilizzato in corso d'opera, contribuisce a definire e rivedere i percorsi ipotizzati e a riaggiustarli in base alla contingenza e ai contesti.

La documentazione serve anche a comunicare all'esterno quello che la scuola attua, per farsi conoscere e coinvolgere maggiormente nelle proprie attività le famiglie e il territorio. Questo vale per ogni ordine di scuola e certamente per la scuola dell'infanzia chiamata a stabilire un ruolo particolare con le famiglie in un'età assai delicata.

Si può sostenere che la documentazione corrisponda a un atto di “cura” della propria professionalità educativa. In particolare, nei servizi educativi “zerosei” (seguendo l'ottica della continuità raccomandata tanto a livello europeo, quanto a quello italiano), documentare assume vari significati, tutti pregnanti per ciascuno degli attori in gioco nella relazione educativa: per gli insegnanti, che possono ricostruire una traccia della relazione educativa con i bambini, per i bambini stessi, che, attraverso una documentazione partecipata, diventano attori protagonisti e possono rinforzare le esperienze appena vissute, ma anche per i genitori, contribuendo a costruire la relazione tra scuola e famiglie; la documentazione si rivolge poi ad altri insegnanti, ad altri professionisti dell'educazione, alla scuola, che può così curare in modo più efficace la propria e l'altrui comunicazione esterna; inoltre, essa si rivolge all'amministrazione scolastica e, più in generale, alla società, che, spesso, ha molto bisogno di comprendere quale sia il ruolo della scuola dell'infanzia per la crescita dei bambini.

Il percorso formativo si è proposto di non considerare la documentazione come un prodotto conclusivo capace di rendere testimonianza postuma di quanto realizzato, ma come un processo *in itinere*, che si evolve nel testo, secondo una

⁶ Enzo Catarsi (a cura di), Linee guida per i Servizi educativi alla prima infanzia. Documentazione. Edizioni Junior, Comune di Firenze.

logica progettuale che si offre come lente di ingrandimento sui passaggi fondamentali e sui nodi concettuali che trasformano i vissuti in “accadere educativo”. Più che come prodotto, la documentazione è pertanto un processo che si anima attraverso strategie consapevoli, progettate e intenzionali.

In questo scenario, le nuove tecnologie possono rappresentare una risorsa per la documentazione, secondo più direzioni, in quanto esse:

- favoriscono una lettura contemporanea di dati e documenti;
- promuovono interazioni plurime e immediate fra fruitori e oggetti fruiti;
- possiedono la capacità di creare connessioni;
- offrono la possibilità di servirsi di più linguaggi multimediali;
- rendono protagonista il fruitore degli strumenti;
- possiedono un’elevata facilità di condivisione.

In sintesi, documentare, oggi, significa: saper rivolgere lo sguardo verso i bambini, osservando il loro mondo e cercando di mettere al centro delle nostre azioni educative i loro comportamenti; riuscire a promuovere una riflessione sull’agire educativo, perché attraverso la documentazione si possono azionare una serie di pensieri su quanto è accaduto e progettare le esperienze in modo più efficace; narrare, in quanto la scelta delle parole e delle immagini più adeguate per rappresentare l’esperienza educativa e/o didattica del bambino consente di dare un significato ulteriore a quelle stesse esperienze; sperimentare un linguaggio comunicativo semplice, capace di arrivare a tutti gli attori a cui esso è rivolto; curare la dimensione estetica, affinché ci sia una certa piacevolezza nel leggere e rivivere quelle situazioni che vengono rappresentate. La documentazione che abbiamo proposto nel nostro percorso formativo è una documentazione che abbiamo definito “partecipata”, ovvero vissuta in prima persona dai protagonisti stessi, i bambini appunto, accanto alle loro docenti.

Sono le docenti che stabiliscono cosa e come documentare, ma è importante che i bambini stessi possano partecipare alla selezione dei materiali da mandare a memoria: i più rappresentativi delle attività svolte, i più significativi in termini soggettivi e collettivi, i più leggibili per chi avrà modo di vedere e capire cosa sia avvenuto tra le pareti di una classe, in un giardino, o in una palestra.

Questa partecipazione, del resto, è in linea con un’idea di didattica che vede il bambino parte attiva del proprio percorso formativo, portato avanti con la guida di insegnanti che sono anche un po’ complici, capaci di una comunicazione autentica (Gherardi, 2013).

Bibliografia

ANICHINI, A. (2010). *Il testo digitale*. Apogeo.

ANICHINI, A., BOFFO, V., CAMBI, F., MARIANI, A., & TOSCHI, L. (2012). *Comunicazione formativa*. Apogeo.

ANICHINI, A. (2013). *Digital writing*. Apogeo.

- BONACCINI, S. (Ed.). (2015). *Bambini e tecnologie*. Edizioni Junior.
- CAMBI, F. (Ed.). (2010). *Media education tra formazione e scuola*. ETS.
- CAPPELLO, G. (2006). Introduzione. In D. BUCKINGHAM, *Media Education. Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Polity Press, Cambridge Erickson.
- CATARSI, E. (Ed.). (2009). *Linee guida per i Servizi educativi alla prima infanzia. Documentazione*. Edizioni Junior, Comune di Firenze.
- CECOTTI, M. (2015). *Fotoeducando*. Edizioni Junior.
- CIOTOLI, E., & FLORIA, F. (Eds.). (2018). *Piccoli passi*. Anicia.
- M. DE ROSSI, M., & RESTIGLIAN, E. (2013). *Narrazione e documentazione educativa*. Carocci.
- DI BARI, C. (2016). *Educare l'infanzia nel mondo dei media*. Anicia.
- DI BARI, C., & MARIANI, A. (Eds.). (2018). *Media Education 0-6*. Anicia.
- GEE, J. P., & RIVOLTELLA, P. C. (2013). *Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale*. Cortina.
- MARIANI, A. (2006). *Elementi di filosofia dell'educazione*. Carocci.
- MARIANI, A. (2015). *Cultura della qualità nei servizi educativi per la prima infanzia*. Erickson.
- MARIANI, A. (Ed.). (2018). *Educazione affettiva*. Anicia.
- MCLUHAN, M. (1967). *Gli strumenti del comunicare*. Il Saggiatore.
- RANIERI, M. (2011). *Le insidie dell'ovvio*. ETS.
- RIVA, G. (2014). *Nativi digitali*. Il Mulino.
- RIVOLTELLA, P. C. (2017). *Media Education*. Editrice La Scuola.
- TISSERON, S. (2016). *3-6-9-12. Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali*. Editrice La Scuola.
- TOSCHI, L. (2011). *La comunicazione generativa*. Apogeo.