

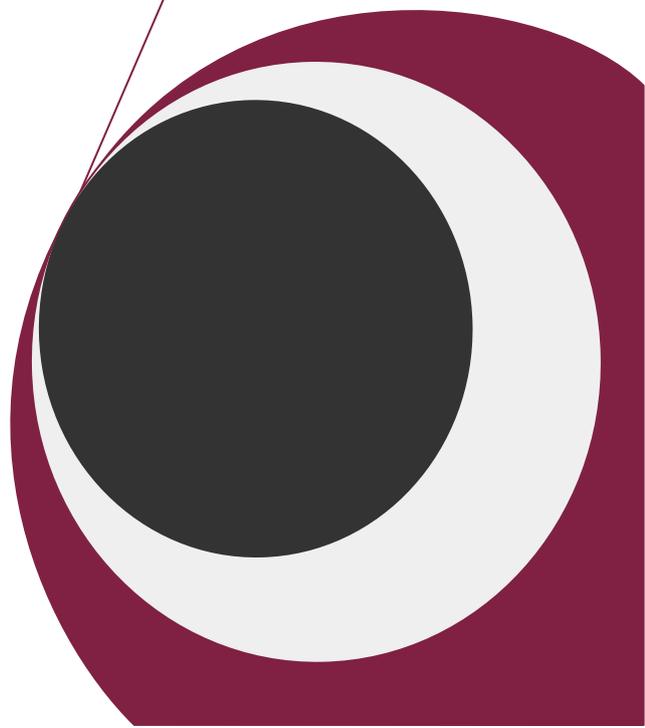
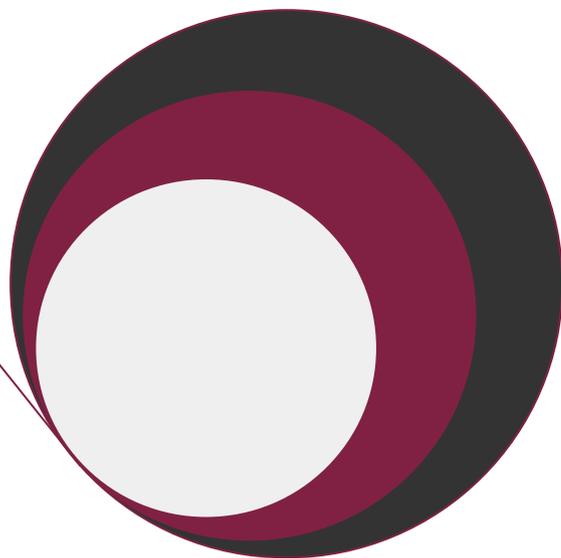


PEGASO

Università Telematica

“PIAGGE MOBILI”

PROF. GIUSEPPE COSIMO DE SIMONE



Indice

1	MARGINALITÀ SOCIALE, DIGITAL STORYTELLING -----	3
2	IL PROGETTO-----	4
3	STRUMENTI -----	6
4	PRODOTTI-----	7
5	CONCLUSIONI -----	8
	BIBLIOGRAFIA -----	9



Attenzione! Questo materiale didattico è per uso personale dello studente ed è coperto da copyright. Ne è severamente vietata la riproduzione o il riutilizzo anche parziale, ai sensi e per gli effetti della legge sul diritto d'autore (L. 22.04.1941/n. 633)

In questa lezione sarà descritto il progetto Piagge Mobili (Ranieri e Bruni, 2012) che ha indagato l'applicazione educativa dei social network in un contesto di marginalità sociale, nel quartiere de Le Piagge a Firenze. L'esperienza ha avuto come obiettivo quello di stimolare un gruppo di preadolescenti a raccontare il loro quartiere servendosi dei telefonini, scattando foto, riprendendo video, ecc. per poi condividere i contenuti creati su Internet e, nello specifico, su Facebook.

1 Marginalità sociale, digital storytelling

La diffusione dei Social Network ha stimolato gli educatori e gli studiosi a indagarne le possibili applicazioni educative. Nel progetto Piagge Mobili (Ranieri e Bruni, 2012) si è cercato di sperimentare l'impiego di questi strumenti in un contesto di marginalità sociale, nel quartiere de Le Piagge a Firenze¹. L'obiettivo è stato quello di stimolare un gruppo di preadolescenti a raccontare il loro quartiere servendosi dei telefonini, scattando foto, riprendendo video, ecc. per poi condividere questi contenuti su Internet e, nello specifico, su Facebook. Gli ideatori del progetto hanno quindi cercato di utilizzare strumenti e pratiche comuni tra i ragazzi, come le bacheche di Facebook, al fine di suggerire loro modalità di impiego più sofisticate e costruttive e per acquisire allo stesso tempo maggior consapevolezza delle potenzialità offerte dai Social Network per raccontarsi, scegliendo modalità e contenuti in maniera consapevole.

¹ Le Piagge, quartiere “difficile” di Firenze (cfr. pagina Wikipedia https://it.wikipedia.org/wiki/Le_Piagge)

2 Il Progetto

Il contesto del progetto è quello del quartiere di Firenze, Le Piagge, in cui sono presenti forme di disagio (famiglie disgregate, a basso reddito o immigrate) e in cui i giovani possono assumere comportamenti a rischio che la scuola trova difficoltà ad affrontare. Può essere utile, in questi casi, intervenire proponendo esperienze di educazione informale finalizzate a ridurre i rischi di devianza ed esclusione sociale. Il progetto R.eTe. (Ragazzi e Territorio), attivo dal 2008, provvede proprio a questo: offrire ai ragazzi delle scuole medie del quartiere de Le Piagge laboratori, attività sportive e di socializzazione. Il gruppo coinvolto nel progetto R.eTe. è costituito da 14 ragazzi tra gli 11 e i 15 anni. La maggior parte sono migranti di prima o seconda generazione e presentano difficoltà sia con la lingua d'origine sia con l'italiano. Tali difficoltà, che la scuola non riesce ad affrontare in maniera efficace, possono costituire un forte limite per il prosieguo della loro vita adulta, in particolar modo, sotto l'aspetto lavorativo e dell'inserimento sociale.

Per dare una risposta a questi bisogni, il progetto "Piagge Mobili" ha fatto ricorso al digital storytelling, ovvero la narrazione attraverso media digitali, e all'impiego delle nuove tecnologie mobili che hanno supportato la creazione di brevi racconti multimediali. Le finalità del progetto sono così riassunte così dalle autrici:

- “-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;

Attenzione! Questo materiale didattico è per uso personale dello studente ed è coperto da copyright. Ne è severamente vietata la riproduzione o il riutilizzo anche parziale, ai sensi e per gli effetti della legge sul diritto d'autore (L. 22.04.1941/n. 633)

-favorire un miglioramento della rappresentazione di sé e della propria comunità” (Ranieri e Bruni, 2012, p. 32).



Attenzione! Questo materiale didattico è per uso personale dello studente ed è coperto da copyright. Ne è severamente vietata la riproduzione o il riutilizzo anche parziale, ai sensi e per gli effetti della legge sul diritto d'autore (L. 22.04.1941/n. 633)

3 Strumenti

Il percorso si è articolato in 6 incontri divisi in 2 settimane: tra i primi 3 incontri e i secondi 3 è stato prevista una pausa poiché in precedenti esperienze gli educatori del progetto R.eTe. avevano notato un calo di attenzione per attività simili. La costruzione delle brevi storie è iniziata con i partecipanti che hanno catturato foto e registrato video che raccontassero il loro ambiente quotidiano, la loro famiglia, il loro quartiere, e servissero anche da punto di partenza per la narrazione. I contenuti poi venivano inviati via bluetooth a un computer e da questo mostrati agli altri componenti del gruppo attraverso un proiettore.

Si è poi provveduto a creare un profilo Facebook, lo strumento per la pubblicazione delle microstorie, che è stato via via aggiornato sia da computer che direttamente dagli smartphone, attraverso il servizio Facebook Mobile, che permette di aggiornare il proprio profilo attraverso l'invio di SMS.

La scelta di Facebook ha aperto un confronto tra educatori e ricercatori e sono emerse ragioni contro e a favore. In particolare, sono state avanzate le critiche che di solito si rivolgono ai social media considerati all'origine di alcuni fenomeni negativi a livello psicologico e sociale (sui quali, come abbiamo visto nella precedente lezione, Selwyn era scettico), come indebolimento dei legami sociali, fragilità dell'identità giovanile e l'incapacità di distinguere tra reale e virtuale. D'altro canto si volevano indagare le potenzialità offerte dai dispositivi mobili connessi a Internet di ampliare la rete sociale esistente e quindi anche l'uso che i ragazzi facevano abitualmente di questi strumenti. I ricercatori e gli educatori impegnati hanno pensato anche ad un'alternativa, il mobile blog, ma hanno ritenuto che questo tipo di servizi in Italia non fosse sviluppato e diffuso come invece lo era Facebook, già utilizzato dai ragazzi. In questo modo hanno potuto sfruttare la loro rete di amicizie per ricevere commenti dai coetanei.

Attenzione! Questo materiale didattico è per uso personale dello studente ed è coperto da copyright. Ne è severamente vietata la riproduzione o il riutilizzo anche parziale, ai sensi e per gli effetti della legge sul diritto d'autore (L. 22.04.1941/n. 633)

4 Prodotti

Le storie, sei in tutto, venivano scritte in maniera collaborativa, secondo due procedure. Tre storie sono state composte attraverso l'uso di un paio di cellulari che venivano utilizzati a turno: i ragazzi scrivevano ognuno un SMS contenente un pezzo di storia e poi passavano il cellulare a un compagno. La storia veniva aggiornata così in tempo reale anche sul profilo Facebook che era stato creato e i ragazzi potevano seguire l'evoluzione del racconto. Altre tre storie invece sono state scritte a mano e pubblicate successivamente. Le tematiche variavano: da riferimenti al mondo dei “reality show” a conflitti intergenerazionali tra giovani e adulti, dall'infrazione della legge e il discredito della scuola alla quotidianità, con storie di amicizia, famiglie, ecc. Le storie non avevano quasi mai riferimenti personali ma si affidavano a generalizzazioni. I ricercatori hanno interpretato questo aspetto come un segno di difficoltà dei ragazzi a parlare di sé. Una storia in particolare, “[Il vecchio e il bambino](#)” ha appassionato i ragazzi i quali hanno deciso di cambiare il finale che era stato scritto in un primo tempo, preferendogli un lieto fine. Questa storia è stata poi drammatizzata con la produzione di un video che è stato anch'esso caricato su Facebook.

PEGASO
Università Telematica

5 Conclusioni

L'esperienza "Piagge Mobili", come testimoniato anche da questo [articolo](#), è stata un tentativo di affrontare le difficoltà linguistiche e di inserimento sociale di ragazzi figli di immigrati, attraverso forme di narrazione collettiva.

La tecnologia, il Social Network e i cellulari hanno supportato la costruzione delle storie e messo a proprio agio i ragazzi: si era pensato, infatti, in un primo momento, di far raccontare oralmente le storie per poi metterle per iscritto, ma i ragazzi si sono rifiutati di parlare di loro stessi mentre si sono sbloccati utilizzando gli SMS.

Tra gli aspetti positivi c'è anche il cambiamento della percezione di sé, valutato con l'ausilio di una psicologa e strumenti di tipo proiettivo. Sono stati confrontati disegni fatti dai ragazzi prima e dopo l'esperienza. Mentre all'inizio lo spazio a disposizione veniva sfruttato solo in parte e le figure erano appena tratteggiate o più simili a pupazzi che a persone, dopo lo spazio veniva utilizzato maggiormente, con una maggiore ricchezza di dettagli. Secondo le ricercatrici questo potrebbe dimostrare che si è passati da una situazione di mancanza di comunicazione e scarsa autostima a una rinnovata capacità di concepire e sognare il proprio futuro. Anche se è difficile, concludono le due autrici, valutare l'impatto di esperienze educative informali, possono essere utili i tentativi rivolti a comprendere le pratiche degli adolescenti (in questo caso Facebook e l'uso dei cellulari) e servirsene per migliorare il loro rapporto con se stessi, gli altri e il mondo che li circonda.

Bibliografia

- Ranieri M., Bruni I. (2012). Piagge mobili: narrazioni digitali tramite Facebook Mobile. *TD-Tecnologie didattiche*, 20, pp. 31-34.

