

## WiFiabe: un'esperienza di storytelling dal territorio al web 2.0

---

**Marco Carnesecchi**

*Università degli Studi di Siena*

### **Abstract**

L'impatto iniziale di WiRoni sulla popolazione di Monteroni d'Arbia (Siena) è stato limitato alla fruizione dei contenuti caricati dal team di design, in particolare le storie per i bambini. Mancavano infatti brani audio prodotti dalla comunità locale. In realtà, però, la competenza tecnica necessaria a trasmettere i contenuti nel parco e in rete è minima (upload da CMS wordpress) e anche le tecnologie per registrare e arricchire l'audio con effetti sonori sono alla portata di tutti, se opportunamente guidati da esperti. Da queste osservazioni è nato il progetto WiFiabe. Nel corso dell'anno scolastico 2010/2011 20 bambini tra 6 e 13 anni, coordinati da un'educatrice durante l'attività di doposcuola del Comune, hanno lavorato in gruppi e creato storie di fantasia. In seguito, alcuni studenti dell'Università di Siena, con l'aiuto di un musicista per la parte degli effetti sonori, hanno assistito i ragazzi nel diventare autori digitali e apprendere in prima persona come trasformare le loro storie in contenuti audio. In questo modo i partecipanti hanno interagito con il web non in quanto fruitori ma come autori, e messo in moto un processo per rendere WiRoni uno strumento per dare voce alle varie anime della comunità.

**Parole chiave:** storytelling, comunicazione, apprendimento sociale, creatività.

### **Summary**

---

The initial impact of WiRoni on the population of Monteroni d'Arbia (Siena) was limited to the use of the contents loaded by the design team, in particular stories for children. Audio tracks produced by the local community were missing. Mostly this was due to the lack of technology literacy. However, the technical expertise required to broadcast the files in the park and the network is minimal (i.e. upload files from wordpress CMS) as well as the technologies for recording audio and enrich the sound effects are available to everyone. These observations motivated the development of the project WiFiabe. In the 2010/2011 school year 20 children, led by an educator during the after-school activities, worked in groups and created fictional stories. As a result, some students at the University of Siena, with the help of a musician for the part of sound effects, assisted the children to become digital authors by learning how to turn their stories into rich audio contents. This allowed participants to interact with the web not just as passive but as authors, and set in motion a process for making WiRoni a tool for the whole local community.

**Keywords:** storytelling, communication, social learning, creativity..

## Introduzione

In quest'articolo parliamo del progetto WiFibe, spin-off del progetto WiRoni, inizialmente nato per rispondere all'esigenza di rendere interattivo un ambiente urbano come il Parco della Gora a Monteroni d'Arbia (Siena). Il progetto permette la fruizione di contenuti web e crea un punto d'accesso a Internet. L'idea alla base di WiRoni inoltre è quella ridurre il digital divide per gli utenti del parco che non hanno uno smartphone o un portatile, offrendo loro l'accesso a un set di contenuti presenti in rete: web radio, podcast e files mp3 scelti per la comunità.<sup>1</sup>

Lo scopo generale è stato quello di offrire uno strumento semplice nelle modalità d'interazione, da qui la scelta di una gesture-based Interaction, dai contenuti fruibili in modo sociale e non esclusivamente individuale, e quindi la scelta di puntare sui files audio. In questo modo lo strumento è stato reso rapidamente utilizzabile da più persone in sequenza, allo scopo di sviluppare la socializzazione attraverso la tecnologia.

## Analisi del contesto

Da una prima analisi condotta nei mesi successivi all'installazione di WiRoni sul territorio alcuni elementi sono emersi nel delineare come fruizione dei contenuti e socializzazione non andassero di pari passo, in modo particolare era chiaro come i brani audio fossero effettivamente apprezzati, ma in maniera passiva. Ai frequentatori abituali del parco sono stati somministrati 100 questionari in forma anonima con domande riguardanti l'attività e l'interazione con WiRoni; è emerso come le potenzialità non fossero pienamente sfruttate e una delle ragioni pareva essere imputabile alla mancanza di contenuti creati dagli stessi frequentatori del parco, o comunque facenti parte della comunità. Tra i contenuti più apprezzati c'erano sicuramente le favole caricate nel canale voci, ovvero narrazioni di classici per l'infanzia che i bambini restavano ad ascoltare con pazienza e chiedevano ai genitori di far partire nuovamente come nei grafici 1, 2 e 3. All'interno della comunità cui WiRoni si rivolge, le fasce d'età da coinvolgere maggiormente sono state individuate nei frequentatori del parco, quindi giovani in età scolare e anziani. Anche nella distribuzione dei questionari queste sono state le categorie maggiormente rappresentate.

---

<sup>1</sup> Viene spiegato nel corso dell'articolo come inizialmente siano stati scelti file mp3 di favole e racconti di letteratura popolare reperibili all'URL: <http://wironi.aidilab.com/voci>. Nel corso del progetto questi mp3 sono stati sostituiti dalle WiFibe scritte e arricchite dai ragazzi partecipanti.

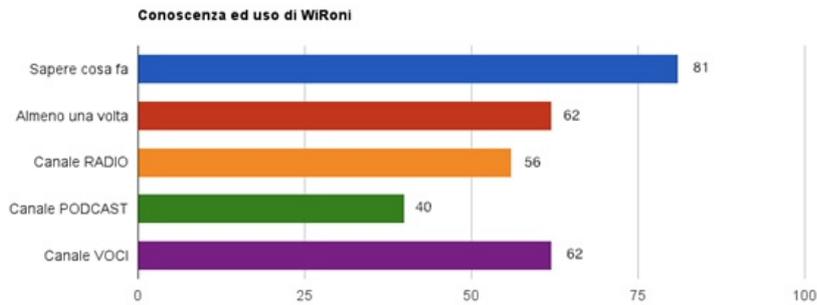


Fig. 1 Risposte affermative alle domande del questionario relative a: 1) Sapete cosa fa WiRoni; 2) Avete utilizzato almeno una volta WiRoni; 3) Avete utilizzato almeno una volta il canale RADIO; 4) Avete utilizzato almeno una volta il canale PODCAST; 5) Avete utilizzato almeno una volta il canale VOICI.



Fig. 2 In caso di risposta affermativa alla domanda precedente: percentuali d'uso di WiRoni.

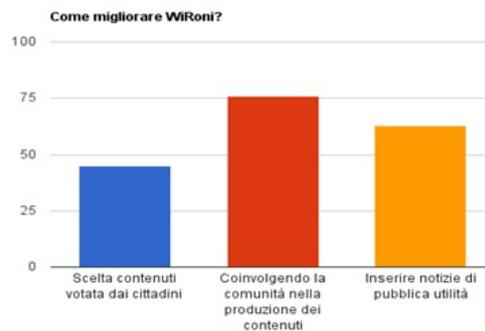


Fig. 3 Risposte alla domanda: Come migliorare WiRoni. Domanda a risposta multipla, era possibile selezionare fino a 2 risposte su 3

## **La scelta dello storytelling**

Nella ricerca di un tipo di contenuti come veicolo in grado di stimolare la socializzazione all'interno del parco è emerso come le storie fossero sicuramente il contenuto più apprezzato e che coinvolgere gli utenti nella produzione dei contenuti fosse vissuto come la migliore via per trasformare WiRoni in uno strumento del quale potersi appropriare e sentire come spazio che appartiene ai cittadini. Attraverso una forma narrativa è anche possibile creare un legame tra chi racconta e chi ascolta. Attraverso lo storytelling, infatti, viene stimolato il pensiero narrativo che serve più di ogni altro processo cognitivo a situare l'esperienza vissuta da chi racconta in un uno spazio fisico e temporale in contatto con chi di tale contesto è parte. Trasmettere le proprie storie agli altri, dunque, è uno spunto efficace per condividere anche le proprie intenzioni, vicissitudini e identità (Bruner, 1988). Declinare questa visione al setting di WiRoni significa tracciare un cammino che tende a creare una comunità intergenerazionale tra i frequentatori del parco. A partire dagli anni Novanta, di pari passo con la diffusione di tecnologie consumer per la produzione multimediale, si è iniziato a parlare di Digital Storytelling (Petrucco e De Rossi, 2009) ponendo l'accento in maniera rilevante sull'impatto sociale di questa pratica educativa. La leva che stimola all'uso di queste tecnologie consiste nel favorire un processo di re-storification, ovvero riscoprire la tradizione delle narrazioni intra-comunità, che fanno da punto cardine per creare un'identità comune prima e legami sociali tra singoli individui poi.

## **WiFiabe e l'apprendimento collettivo: la creazione di contenuti digitali**

Nel delineare il progetto WiFiabe si è quindi scelto di puntare su tale forma narrativa per ancorare l'installazione WiRoni al territorio e permettere alla comunità dei frequentatori del parco, tramite un percorso formativo, di avere uno strumento a disposizione per esprimere le proprie esperienze. La sperimentazione è stata condotta da un gruppo di lavoro formato da ricercatori dell'Università di Siena e da educatori delle scuole primarie nell'ambito delle attività di doposcuola del Comune di Monteroni d'Arbia (Siena). La leva di partenza è stata la volontà di creare un'alfabetizzazione alle nuove tecnologie non attraverso un'esposizione passiva, ma con un processo che renda i bambini creatori di contenuti da trasmettere agli altri attraverso WiRoni. In questo senso intendiamo come alfabetizzazione una definizione di computer literacy in senso aperto, ovvero non finalizzato all'apprendimento di capacità tecniche specifiche, ma come base sulla quale costruire un'esplorazione delle potenzialità offerte dalla conoscenza degli strumenti utilizzati (Calvani, Landriscina, Tanoni, Ranieri e Ferroni, 2007). I partecipanti a questo percorso formativo sono stati i ragazzi del doposcuola organizzato dal comune di Monteroni e gli educatori che ne hanno guidato l'attività nel corso dell'anno scolastico 2010/2011. Ciò ha influito notevolmente sullo scopo al quale il progetto è stato diretto. In particolare, scegliere di creare contenuti multimediali, e in questo modo fare apprendere le tecnologie necessarie per produrli, si è rivelato un obiettivo alla loro portata, se opportunamente guidati. Richiedere a ragazzi tra 6 e 13 anni di essere in grado di padroneggiare le tecnologie utilizzate nel progetto in modo autonomo sarebbe stato un obiettivo irraggiungibile. Gli obiettivi del progetto WiFiabe sono invece andati di pari passo; da un lato quello collettivo di stimolare la creatività per rendere WiRoni uno strumento per la comunità, e dall'altro quello individuale di fare apprendere ai ragazzi gli strumenti da utilizzare per diventare autori di uno storytelling digitale.

Nella prima fase del progetto si è privilegiato un lavoro collettivo in modo da non fare emergere conflitti tra gruppi o asimmetrie nell'apprendimento degli strumenti digitali, quindi il ruolo degli educatori si è limitato soltanto all'assistere i ragazzi nella creazione delle loro storie senza influenzarli e facendoli lavorare in gruppi di età diverse alternando ogni volta i componenti dei gruppi. Questa fase è durata circa 2 mesi con incontri settimanali di circa tre ore ciascuno. La creazione delle storie è stata condotta senza che ai ragazzi venisse presentato il progetto, ed è stato detto loro semplicemente che le storie scritte sarebbero state narrate a un pubblico, senza però introdurre WiRoni né spiegare che a partire da queste storie sarebbero originati contenuti digitali. Tutto ciò per impedire che le storie fossero inventate pensando a come realizzarle in forma digitale. I motivi di questa scelta sono da ricercarsi nell'effetto che le rappresentazioni esterne hanno nei compiti legati al linguaggio e all'espressività. In particolare, come affermato da studi recenti sul rapporto tra cognizione ed external representation, il ruolo di strumenti che permettono di annotare, manipolare, riprodurre un processo cognitivo non è solo quello di prevenire il sovraccarico cognitivo, ma di trasformare il compito stesso richiedendo a ciascun individuo una fase di coordinazione tra rappresentazioni interne, esterne e ambiente (Kirsh, 2010). Declinato quest'impatto in WiFiabe abbiamo ipotizzato che gli strumenti tecnologici immessi nel processo fin dalla creazione delle storie avrebbero costituito un vincolo espressivo più aperto rispetto alla narrazione tradizionale orale, ma se da un lato ciò poteva apparire interessante, dall'altro mettere loro a disposizione strumenti di audio editing avrebbe significato rendere formativa anche l'unica parte di pura creatività. Inoltre, chiedere di essere creativi utilizzando strumenti non ancora padroneggiati avrebbe significato rendere attivo il ruolo degli educatori come mediatori non tra le storie e gli output digitali finali, ma come guida nella creazione delle storie stesse. Le storie raccolte alla fine sono state 14 e sono state scritte e illustrate dai bambini con disegni e raccolte in un libretto distribuito alle famiglie.

### **WiFiabe e l'apprendimento individuale: gli strumenti**

A questo punto, una volta raccolte le storie, i bambini sono stati introdotti agli strumenti per trasformarle in contenuti digitali. Inizialmente gli studenti dell'università di Siena hanno registrato le fiabe lette dai ragazzi stessi. Successivamente il gruppo di lavoro composto anche da un musicista esperto in montaggio digitale dei suoni ha iniziato la fase di editing. Le favole sono state prima divise in brani di durata variabile, successivamente è stato scelto un accompagnamento che facesse da suono di background di tutta la storia e, quindi, una serie di effetti sonori che sottolineassero i personaggi e le situazioni narrate. Per la fase di montaggio audio è stato scelto il software semiprofessionale CUBASE AI <sup>2</sup> e durante questa fase i ragazzi hanno scelto i suoni da associare alle proprie creazioni. In una prima fase i ragazzi hanno assistito il musicista nell'inserire i suoni vedendo come funzionava la complessa interfaccia dello strumento. Successivamente sono stati i bambini, guidati dagli studenti dell'Università di Siena, a inserire i suoni nelle loro storie nonché a scegliere come sottolineare le loro creazioni.

---

<sup>2</sup> CUBASE AI, reperibile all'URL:  
[http://www.steinberg.net/en/products/cubase/cubase6\\_start.html](http://www.steinberg.net/en/products/cubase/cubase6_start.html).

### WiFiabe in rete e nel parco

Una volta assemblate le storie e trasformate da narrazioni con testi e disegni in contenuti audio arricchiti da effetti sonori e musica di sottofondo, oltre che dalle voci dei bambini stessi, è stato portato avanti l'aspetto di condivisione di questi brani. WiRoni permette di caricare da un pannello Wordpress attraverso l'apposito sito <sup>3</sup> e di trasmettere nel canale voci on air i contenuti selezionati. Questo tipo di condivisione è stata appresa dai ragazzi in maniera semplice e, una volta mostrato loro come compiere quest'operazione, anche i bambini più piccoli sono stati in grado di eseguirla in modo meccanico.



Fig. 4 Un momento dell'evento organizzato per presentare WiFiabe alla comunità

### Conclusioni

Tutte e 14 le storie create sono state inserite in WiRoni nel canale VOCI in sostituzione delle storie precedentemente caricate e scelte dalla redazione, inoltre, per coinvolgere il resto della comunità nel progetto, è stato organizzato un evento di presentazione delle storie. In tale occasione, oltre a valorizzare il processo formativo dei partecipanti, il

---

<sup>3</sup> <http://wironi.aidilab.com/>.

funzionamento di WiRoni è stato nuovamente illustrato alla comunità che ne ha visto le potenzialità in termini di possibilità di creazione di nuovi contenuti da aggiungere alle WiFiabe. A partire da quest'evento sono state gettate le basi per nuovi progetti che vedranno nuovamente coinvolte diverse fasce della comunità. Nel prossimo anno scolastico saranno condotti altri laboratori con i partecipanti coinvolti nel creare contenuti per realizzare una WebRadio da trasmettere in diretta nel parco<sup>4</sup> ed è in corso la fase di registrazione da parte del gruppo «Consulta degli anziani di Monteroni d'Arbia» del racconto da parte dei cittadini circa i cambiamenti attraversati dal paese. Una volta terminata la fase di editing anche questi contenuti arricchiranno il canale Voci. Il processo cui si vuole dar vita mira a rendere la rete come luogo nel quale i cittadini possano conservare la memoria di sé stessi e del loro paese, non limitando soltanto la fruizione al computer ma ancorando queste realtà a un mondo fisico.

Grazie alla semplicità di creare e condividere contenuti propria del web 2.0, l'interazione privilegiata tra bambini in età scolare e tecnologia che abbiamo affrontato in questo progetto non è quella passiva che può avvenire in altri aspetti formativi. In questo caso, sfruttando le capacità infantili di familiarizzare molto rapidamente con le nuove tecnologie presentate in forma interattiva, si è riusciti a rendere i partecipanti non solo fruitori della rete come medium, ma anche attori e possessori di uno spazio virtuale fatto proprio grazie alle WiFiabe. Sul lato dell'interfaccia delle tecnologie coinvolte, inoltre, è da sottolineare come essa non sia più quella ampia e dispersiva attraverso il browser, ma un approccio che trasforma la rete in un territorio da esplorare fatto dalle proprie esperienze. Il contributo di WiRoni in questo senso è unico perché i contenuti non restano solo sul web, ma essendo direttamente trasmessi nel parco, entrano a far parte della vita quotidiana della comunità locale e sono creati e fruiti in modo sociale da più bambini senza bisogno di ulteriori tecnologie quali smartphone o computer portatili, ma semplicemente accessibili con un semplice gesto della mano.

## **Bibliografia**

- Bruner J.S. (1988), *La mente a più dimensioni*, Roma-Bari, Laterza.
- Calvani A., Landriscina F., Tanoni I., Ranieri M. e Ferroni A. (2007), *Tecnologia, scuola, processi cognitivi: per un'ecologia dell'apprendere*, Milano, FrancoAngeli.
- Kirsh D. (2010), Thinking with external representations, *AI & Society*, vol. 25, n. 4, pp. 441-454.
- Petrucchio C. e De Rossi M. (2009), *Narrare con il digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni*, Roma, Carocci.

---

<sup>4</sup> Il servizio online individuato che permette di creare WebRadio e trasmetterle in rete è disponibile all'URL: <http://www.spreaker.com>.