

PIAGGE MOBILI

MOBILE STORYTELLING ALLA PERIFERIA DI FIRENZE

Isabella Bruni e Fabrizio Martini*

ABSTRACT:

Piagge Mobili è un'esperienza sull'utilizzo di dispositivi mobili e *social network* nella produzione di brevi narrazioni multimediali. Il progetto si è svolto presso la Comunità di Base delle Piagge e ha coinvolto un gruppo di circa dieci adolescenti. L'uso delle tecnologie mobili, già ampiamente diffuse tra i giovani, per lo *storytelling* può rivelarsi una strategia che li avvicina alla narrazione e consente loro di migliorare la percezione di sé e del proprio contesto di vita.

Parole chiave:

cellulare, *social network*, *digital storytelling*, adolescenza, inclusione, auto-stima

Piagge Mobili is an experience on the use of mobile devices and social networks in the production of short multimedia narratives. The project was held at the *Base Community of Piagge*. It involved a group of about ten teenagers. The use of mobile technologies, already widely spread among young people, for *storytelling* activities can be a strategy to approach them to narrative texts and enhance their perception of themselves and their own life context.

Keywords:

mobile phone, social network, digital storytelling, adolescence, inclusion, self-esteem

* Il lavoro è frutto di riflessione comune tra i due autori. In particolare Isabella Bruni ha curato i paragrafi *Premessa*, *Procedura e metodo* e *Conclusioni* e Fabrizio Martini i paragrafi *Finalità e obiettivi* e *Il prodotto*.

Isabella Bruni
Dottoranda in Scienze della Comunicazione
Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale
Università La Sapienza, Roma
isabella_bruni@yahoo.it

Fabrizio Martini
Educatore «Progetto R. e Te.»
Associazione di Volontariato «Il Muretto»
Laureando in Scienze della Formazione
Università degli Studi di Firenze
fabriziomart@gmail.com



LUOGO: Firenze, Comunità di
Base delle Piagge
UTENTI: ragazzi/e dagli 11 ai 14 anni
DURATA: 12 ore complessive di laboratorio più un incontro di
chiusura tra febbraio e marzo 2011
MATERIALI E TECNOLOGIE: cellulari, schede telefoniche, pc,
videoproiettore, connessione internet, macchina fotografica e
videocamera, casse audio, lavagna con fogli bianchi e pennarelli
PRODOTTO REALIZZATO: racconti brevi collettivi

PREMESSA

Viviamo in un mondo sempre più connesso alla rete grazie alla diffusione dei dispositivi mobili, che in pochi anni hanno visto aumentare e affinare le proprie funzioni. L'esempio più lampante è probabilmente quello del cellulare che, nato come strumento di comunicazione orale, si è poi sviluppato come un dispositivo polifunzionale: dalla scrittura alla multimedialità, dalla navigazione su internet ai servizi di geolocalizzazione. A questo si aggiunge

un aumento dell'interattività grazie allo sviluppo di interfacce sofisticate ma di buona usabilità, e un potenziamento dell'hardware e dei sistemi operativi integrati. Piccolo ma funzionale, il cellulare ci accompagna durante la giornata, rimane con noi, agganciato al nostro corpo come un orologio da polso, e forse anche per questo è penetrato tanto rapidamente nelle nostre vite, fino a sembrarci indispensabile: tutti noi conosciamo bene la sensazione di smarrimento e di isolamento che proviamo quando ci accorgiamo di aver dimenticato il telefonino a casa, oppure quando la batteria ci avverte che sta per scaricarsi. E i giovani sembrano essere gli utilizzatori per eccellenza, con percorsi originali di appropriazione delle tecnologie mobili. Un'affinità elettiva che trova riscontro anche nei numeri: secondo una recente ricerca il 92% degli adolescenti europei (12-18 anni) possiede un cellulare personale, percentuale che sale al 98% nel nostro Paese.¹

Di fronte a queste cifre, è interessante osservare la reazione istituzionale della scuola: era il marzo del 2007 quando l'allora Ministro della Pubblica Istruzione Fioroni si vide costretto a vietare espressamente agli studenti, ma anche agli insegnanti, di portare il cellulare in classe, per via di alcuni casi eclatanti di cyberbullismo che ebbero molta risonanza sui media. Per contro, negli ultimi anni si sono moltiplicate le sperimentazioni di *mobile learning*, ovvero di percorsi di apprendimento che si avvalgono proprio dei dispositivi mobili, puntando su personalizzazione dell'offerta e flessibilità di fruizione: esperienze e ricerche che sembrano quindi ridefinire un *device* considerato semplicemente ricreativo come una nuova opportunità formativa, anche perché ha costi limitati ed è già largamente diffuso anche in contesti considerati arretrati, come i Paesi in via di sviluppo o situazioni di marginalità sociale.

Il progetto Piagge Mobili nasce dall'incontro tra una ricercatrice universitaria, un educatore e una *media educator* con la volontà di sperimentare l'utilizzo a fini educativi del cellulare in un contesto di marginalità sociale con preadolescenti:² l'idea era quella di sfruttare

¹ Si veda Rivoltella, 2006, dove vengono presentati i risultati della ricerca europea Mediappro.

² Piagge Mobili nasce dalla proposta fatta dalla professoressa Maria Ranieri della Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Firenze a Fabrizio Martini, educatore del progetto R.eTe., invitandolo a svolgere una sperimentazione per la propria tesi di Laurea su adolescenti marginali e cellulare: per progettare e sviluppare il percorso sul campo è stata coinvolta Isabella Bruni, *media educator* e dottoranda in Scienze della Comunicazione, sui temi del *mobile learning* e del *digital storytelling*.

l'onnipresenza nelle loro vite dei telefonini per fotografare, riprendere e raccontare collettivamente la loro quotidianità, il loro quartiere, il loro mondo, ma anche per stimolare il loro immaginario. Si trattava quindi di innestarsi su pratiche d'uso assolutamente comuni tra i giovani, utilizzandole per creare un racconto di sé verso l'esterno, verso un pubblico immaginario e potenziale in rete.

IL PROGETTO

Finalità e obiettivi

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 questa tipologia di problematiche, la crescita adolescenziale diventa un periodo a rischio, in cui i giovani possono manifestare forme di disagio, che prendono corpo attraverso «la manifestazione presso le nuove generazioni delle difficoltà di assolvere ai compiti evolutivi che vengono loro richiesti dal contesto sociale per il conseguimento dell'identità personale e per l'acquisizione delle abilità necessarie alla soddisfacente gestione delle relazioni quotidiane» (Neresini e Ranci, 1992). L'ambiente in cui si manifestano i primi comportamenti a rischio è molto spesso la scuola, luogo privilegiato per l'osservazione di indicatori come la difficoltà di socializzazione, i comportamenti aggressivi o di chiusura, la mancanza di concentrazione: molto spesso infatti il disagio giovanile si traduce in disagio scolastico, scarso rendimento e rifiuto da parte dell'adolescente dell'istituzione educativa. In queste situazioni, quindi, è consigliabile intervenire anche proponendo ai giovani esperienze di educazione informale, come centri giovanili, associazionismo e pratiche sportive, così da scongiurare il rischio di devianza ed esclusione sociale.

Per questo motivo, dal 2008 la Comunità di Base delle Piagge³ attraverso l'associazione «Il Muretto» ha promosso un progetto deno-

³ Si tratta di una comunità di base cattolica nata nel 1994 con l'arrivo alle Piagge di don Santoro, e che da allora si è sempre contraddistinta per le attività sul fronte delle tematiche sociali e politiche.

minato R.éTe. – Ragazzi e Territorio, rivolto a giovani delle scuole secondarie di primo grado e del biennio di secondo grado. Il progetto, riconosciuto e finanziato dai servizi sociali del Comune di Firenze, si propone di creare un gruppo di riferimento positivo all'interno del quartiere, lavorando non solo *per* i giovani ma prima di tutto *con* loro e con chi vive il territorio, con la pratica del coinvolgimento diretto e la logica dell'autodeterminazione sociale. Il progetto R.éTe. offre un doposcuola quotidiano pomeridiano e, con frequenza trisettimanale, laboratori ludici, artistici, creativi e attività sportive e socializzanti.

Il gruppo dei partecipanti è costituito all'incirca da una quindicina tra ragazzi e ragazze, in età compresa tra gli 11 e i 15 anni: la maggior parte di loro è di origine straniera, soprattutto di seconda generazione, per un totale di 8 nazionalità differenti. La provenienza dei genitori e il loro basso livello di scolarizzazione sono fattori che influiscono sensibilmente sullo sviluppo delle capacità di letto-scrittura dei figli, che si trovano prima a utilizzare oralmente in casa la lingua d'origine, e solo in un secondo momento cominciano a studiare l'italiano e a saper scrivere. Questa difficoltà linguistica spesso non viene colmata durante il ciclo di istruzione obbligatoria, e incide quindi anche sulle future possibilità di integrazione sociale e lavorativa, nonché sulla globale capacità comunicativa del soggetto. Se è vero che «in età infantile lo *storytelling* è un'attività che contribuisce in maniera notevole all'alfabetizzazione, in quanto è proprio la contestualizzazione di tale processo entro il quadro della narrazione che facilita la costruzione di senso intorno all'apprendimento complesso della lettura e della scrittura» (Petrucco e De Rossi 2009, p. 39), attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie nella narrazione, il cosiddetto *digital storytelling* può rappresentare una metodologia analoga ma più accattivante per degli adolescenti, spingendoli così a colmare le proprie lacune.

Le finalità del laboratorio di *mobile storytelling* possono essere così sintetizzate:

- indagare le rappresentazioni che gli adolescenti hanno dei cellulari;
- far sviluppare loro 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;
- incentivare la scrittura collettiva attraverso diversi linguaggi mediali;

Il digital storytelling può stimolare gli adolescenti e colmare le loro lacune

- socializzare la propria esperienza attraverso la rete;
- migliorare la rappresentazione di sé e della propria comunità.

Procedura e metodo

In fase di progettazione, la preoccupazione dei formatori era mantenere vivo l'interesse dei ragazzi, che spesso manifestano insofferenza per attività che si protraggono nel tempo, soprattutto quando sono strutturate: da una parte, quindi, si è scelto di puntare sul coinvolgimento diretto, proponendo molte delle attività laboratoriali come giochi da svolgere in gruppo o divisi in più squadre; dall'altra si è deciso di dividere il percorso in due fasi, e di lasciare tra esse una pausa di una settimana.

Le due fasi, ciascuna costituita da tre incontri di due ore nell'arco di una settimana, hanno avuto funzioni e modalità di svolgimento in parte diverse: la prima è servita per condividere e mettere appunto gli strumenti da utilizzare durante il laboratorio, nonché per permettere alla *media educator* di prendere confidenza con il contesto e con i ragazzi, generalmente ostili o diffidenti verso adulti non appartenenti alla propria quotidianità; nella seconda invece è stata preponderante la costruzione di narrazioni collettive attraverso l'uso di differenti linguaggi medialità.

La prima parte del percorso ha avuto un ritmo disteso, con momenti dedicati alla spiegazione e all'esplorazione degli strumenti, attraverso la ripetizione di semplici attività che alcuni dei partecipanti, in particolare quelli più grandi, hanno finito per trovare ovvie o ripetitive; negli altri tre incontri invece il livello della proposta è divenuto più complesso e il ritmo si è fatto più veloce, anche perché le attività venivano svolte come giochi di squadra o di simulazione che risultavano più coinvolgenti (in Allegato in calce all'articolo, uno schema sintetizza gli incontri e le attività proposte).

Inizialmente, ai partecipanti è stato chiesto di realizzare con i propri dispositivi foto e video di sé, del proprio ambiente familiare e scolastico, nonché del proprio quartiere. I materiali venivano inviati attraverso il *bluetooth*⁴ a un computer collegato con un proiettore, così che tutto il

⁴ Bluetooth è una specifica industriale per reti personali senza fili: fornisce un metodo gratuito per scambiare dati tra dispositivi diversi attraverso una frequenza radio sicura a corto raggio.

gruppo potesse vederli e ascoltarli: l'idea era quella di utilizzare questi elementi multimediali come punto di partenza per raccontare se stessi e la propria condizione, ma anche per inventare in maniera creativa storie di fantasia. La costruzione delle narrazioni avveniva collettivamente e veniva pertanto presentata come un gioco in cui ognuno dei partecipanti, quando arrivava il suo turno, doveva aggiungere un pezzo di storia: in questo modo si intendeva da un lato abbattere le resistenze alla partecipazione e le paure a esporsi in prima persona, dall'altro favorire l'acquisizione di alcune regole fondamentali di attenzione, ascolto e rispetto reciproco, coerenza narrativa.

Ulteriore obiettivo del progetto era quello di esplorare le nuove funzionalità dei dispositivi mobili per la connessione a internet, e in particolare dei *social network*. Per questo motivo è stato creato un profilo del progetto su Facebook che è stato utilizzato come canale di diffusione sia delle storie che dei materiali multimediali.

La pubblicazione dei materiali è avvenuta sia in maniera classica attraverso il computer che direttamente dai cellulari: è stato infatti attivato il servizio Facebook Mobile che permette di aggiornare lo stato del proprio profilo semplicemente inviando un sms, senza dover quindi disporre di uno *smartphone* con applicativo dedicato o di connessione wifi.



Questo ha permesso di creare le storie collettive utilizzando un cellulare che passava di mano in mano: ognuno dei partecipanti scriveva in un sms un pezzo di storia e poi lo inviava al profilo, cosicché tutti i presenti potevano seguire in diretta l'andamento della narrazione.

Questa pratica risulta particolarmente interessante sia perché sono stati proprio i giovani a contribuire all'affermazione delle funzioni di *short text messaging* nella telefonia mobile (Caronia e Caron, 2010, pp. 181-201), sia in relazione alla crescente diffusione delle forme di narrazione breve.

I formatori hanno a lungo riflettuto sull'opportunità di utilizzare la piattaforma Facebook, tanto conosciuta e adoperata dai ragazzi quanto criticata da adulti e opinione pubblica: quello che interessava, infatti, era approfondire le possibilità comunicative aperte dalla connessione dei dispositivi mobili alla rete, e non tanto la problematizzazione di uno specifico *social network*. Inizialmente, quindi, sono state valutate alcune alternative, tra cui quella di costruire un *mobile blog*, che sembrava particolarmente affine anche con il tema della narrazione personale: purtroppo però questi servizi non sono ancora pienamente sviluppati da operatori di telefonia mobile e provider italiani (a meno di disporre di uno *smartphone*), pertanto la scelta di Facebook è stata praticamente obbligata. Comunque, la creazione del profilo collettivo si è rivelata un'attività molto coinvolgente per i ragazzi, che facevano a gara nel mostrare le proprie competenze di utilizzo. Tutti i passaggi necessari alla costruzione sono stati oggetto di accesa discussione, in particolare la scelta del nome, che è ricaduta su «Il Pozzo della Rete», sintesi tra il nome del centro sociale in cui si svolgevano le attività e il nome del progetto territoriale per adolescenti in condizione di disagio.

Gli spazi dove l'esperienza si è svolta sono stati in realtà due: il centro sociale «Il Pozzo» e il laboratorio «Bricolandia». La sede consueta del progetto R.eTe. è appunto il primo luogo, dove però il mercoledì vengono svolte in contemporanea anche altre attività della Comunità di base delle Piagge: quindi, per evitare l'eventuale compresenza e la distrazione dei partecipanti dalle attività del laboratorio, si è deciso di spostarsi in gruppo nel secondo spazio, raggiungibile a piedi in pochi minuti. Ciò ha dato lo spunto per realizzare una sorta di esplorazione del quartiere, durante la quale i ragazzi sono stati invitati a scattare foto o girare brevi filmati di se stessi e dei luoghi che ritenevano più significativi.

Un ultimo interrogativo che gli operatori si sono trovati ad affrontare nella progettazione del laboratorio è stato se utilizzare i cellulari personali dei partecipanti o piuttosto provvedere a fornire un paio di dispositivi da usare collettivamente. Ovviamente, ciascuna delle due ipotesi aveva i suoi pro e i suoi contro: da una parte, infatti, utilizzare i telefonini personali sarebbe stato più facile, avrebbe permesso di accedere a materiali già realizzati dai ragazzi e li avrebbe spinti maggiormente a riflettere sui loro usi quotidiani; dall'altra, però, non si

poteva presumere che tutti possedessero un cellulare, per di più dotato di funzionalità multimediali. Inoltre, l'interfacciamento con il social network, per quanto non richieda un modello di ultima generazione, comporta comunque il pagamento di una piccola somma per ciascun sms inviato al profilo, che certo non poteva gravare sulle finanze dei partecipanti. Queste valutazioni hanno quindi portato all'elaborazione di una strategia mista: chi possedeva un telefonino poteva utilizzarlo durante il laboratorio per scattare foto, fare video e condividere contenuti via *bluetooth*, mentre chi non lo aveva⁵ poteva utilizzare due cellulari messi a disposizione nell'ambito del progetto, che sono stati usati poi da tutto il gruppo per la scrittura di storie via sms.

IL PRODOTTO

Durante il laboratorio sono state scattate molte fotografie, soprattutto dei partecipanti. Nell'adolescenza, il corpo è sottoposto a modificazioni continue, che i soggetti spesso non riescono a comprendere e a controllare, con atteggiamenti altalenanti dal rifiuto alla costante esposizione dell'immagine di sé: queste osservazioni sono particolarmente vere per la componente femminile, che è quella che più si è espressa con autoritratti, primi piani e fotografie in posa.

Le immagini raffiguranti il quartiere sono molte, e rivelano un'attenzione più per i dettagli che per i paesaggi. Il quartiere delle Piagge è noto per la particolare forma delle case di edilizia popolare, che sembrano assomigliare a delle navi e che in prospettiva creano un *landscape* molto riconoscibile: il fatto che nessuno dei ragazzi abbia scattato foto a questi edifici né a quelli in cui si svolgeva il progetto può forse essere ricondotto alla normalità con cui questi vengono percepiti da chi ci vive dentro o a un loro rifiuto, che spinge quindi a soffermarsi di più su dettagli avulsi dal contesto.

Quanto alle storie, tre sono state prodotte con l'utilizzo degli sms direttamente sul profilo Facebook, mentre altre tre sono state scritte a mano: in ambedue i casi sono presenti abbreviazioni ed errori di or-

⁵ In realtà la quasi totalità dei partecipanti ha dichiarato di possedere un cellulare, ma a volte capitava che lo avessero dimenticato a casa, che avesse la batteria scarica o la *memory card* piena.

tografia e si tende a 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 sorta di difficoltà a parlare di se stessi, per cui si preferisce ricorrere a generalizzazioni o a immaginari «in prestito»: l'analisi dei temi porta a individuare quattro filoni che ricorrono nelle produzioni narrative:

- la quotidianità — le narrazioni sono spesso pertinenti con la propria condizione, 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, a cui si aspira senza potervi però partecipare;
- conflitto intergenerazionale — le storie rappresentano un rapporto conflittuale tra giovani e adulti, talvolta connotato anche in termini violenti;
- 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», realizzata scrivendo a turno su foglio, e 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 muore d'infarto.

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

Questa storia è stata selezionata per essere messa in scena dai partecipanti, che simulavano i lavori di una vera e propria troupe televisiva: dietro suggerimento degli operatori, 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, tutti i partecipanti sono stati coinvolti nella simulazione e hanno mostrato grande entusiasmo e capacità: in brevissimo tempo è stato allestito il set e sono state decise e provate le scene, poi 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, con enorme soddisfazione di tutti i ragazzi, che sono rimasti fino al completamento dell'operazione, benché l'orario del laboratorio fosse già terminato da dieci minuti. Si può quindi affermare che la produzione video sia stata l'attività più coinvolgente e gratificante per i ragazzi, poiché ciascuno di loro 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 la produzione video, volta però a finalità giornalistiche: quel giorno, infatti, presso il centro sociale «Il Pozzo» era in programma la presentazione di un libro sulla malattia mentale, e i ragazzi del progetto R.eTe. erano stati invitati a partecipare e realizzare una specie di «copertura giornalistica» dell'evento. Cellulare alla mano, un gruppetto di loro ha videointervistato l'autrice del libro e ha poi postato anche questo contenuto sul profilo Facebook.

CONCLUSIONI

Vorremmo innanzitutto sottolineare la grande flessibilità adottata nel modificare *in itinere* il percorso che era stato pianificato. Ci siamo da subito resi conto che in un contesto di attuazione extrascolastico le dinamiche erano molto particolari: non è possibile fare leva sull'autorità o il dovere ma è necessario alimentare costantemente l'interesse dei partecipanti e garantire loro piccole gratificazioni. Questo ci ha condotto a mettere in atto un meccanismo di revisione delle attività, in modo da adattare a capacità e tempi dei ragazzi e alla necessità di mantenere sempre alto il livello di coinvolgimento. Vorremmo anche sottolineare che gli operatori presenti hanno giocato un ruolo molto importante, sia nelle attività collettive, in cui servivano da esempio e incoraggiamento, sia in quelle di squadra, durante le quali erano integrati come veri e propri membri del gruppo, riuscendo così più facilmente a focalizzare l'attenzione degli altri sulle attività da portare a termine. Possiamo

quindi dire che tra adulti e giovani si sia spontaneamente instaurato un buon clima di collaborazione, superando i classici atteggiamenti di chiusura o conflittualità.

Una delle variabili di questa sperimentazione era legata alla possibilità di risignificare il cellulare come strumento da utilizzare anche per finalità educative, di produzione di senso: abbozzeremo qui alcune riflessioni sulla relazione che questi giovani hanno mostrato di avere con i loro telefonini, basandoci sia sull'osservazione svolta durante il laboratorio sia sul questionario distribuito durante il primo incontro, in cui venivano poste alcune domande esplicite, in particolare rispetto al possesso e agli utilizzi più comuni.

La totalità dei partecipanti dichiara di avere un cellulare personale, anche se per i più giovani si tratta di un'acquisizione molto recente, e più volte sono stati menzionati problemi di manutenzione (credito, ricarica) a dimostrazione di una ancora non sviluppata com-

La sfida è stata
risignificare il cellulare
come strumento educativo

petenza nella gestione. Emerge anche chiaramente una percezione storica delle tecnologie mobili, come se fossero sempre esistite nella forma in cui le conosciamo oggi, nonché l'ovvietà della loro diffusione in tutta la popolazione. Quanto agli usi, il te-

lefonino è indubbiamente uno strumento utile per comunicare con la propria famiglia o per coordinarsi con gli amici, ma la sua desiderabilità sembra venire molto di più dalla dimensione ludica e creativa: quasi tutti i partecipanti dichiarano di ascoltarvi la musica, alcuni di vedere video, altri di giocare.

Aggiungiamo alcune considerazioni sull'usabilità delle tecnologie adottate durante il laboratorio. Rispetto alla dimestichezza che i partecipanti mostravano di avere con i propri apparecchi e con lo scambio di contenuti multimediali via *bluetooth*, si sono invece manifestate alcune difficoltà quando si trattava di utilizzare i cellulari messi a disposizione nell'ambito del progetto, con particolare riferimento alla tastiera e all'assenza della scrittura veloce. Questo può essere in parte ricondotto al fatto che si tratta, sì, di utilizzatori di telefonini, ma da un periodo di tempo relativamente breve, in cui hanno avuto soltanto un modello di apparecchio personale, verso il quale si sono fidelizzati, senza conoscere altre tipologie e marche. L'integrazione tra telefonia mobile e rete, è invece un servizio che i ragazzi conoscevano «per sentito dire», ma che la maggioranza non aveva mai utilizzato, neppure dai cellulari di amici

e parenti: ciò ha sicuramente contribuito ad aumentare il loro interesse, benché abbiano sollevato critiche circa il fattore economico, poiché ritenevano assurdo sostenere il costo degli sms, pure se irrisorio, quando attraverso internet sarebbe stato possibile «postare» gratuitamente sul profilo Facebook. Il contesto di artificiosità dell'esperimento, che si svolgeva in un luogo fisso e dotato di pc e rete internet, non ha permesso loro di immaginare la funzionalità e comprendere le opportunità della connettività in movimento.

Veniamo adesso ad alcune considerazioni sul rapporto tra linguaggi mediali e capacità narrative dei partecipanti: in fase di progettazione era stata ideata una sorta di percorso di avvicinamento graduale alla scrittura, passando attraverso il racconto orale, ma i ragazzi hanno rifiutato anche di parlare e si sono sbloccati solo grazie all'uso della tecnologia mobile, incuriositi dalla possibilità di inviare sms direttamente al profilo. 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.

Infine, alcune osservazioni sul cambiamento della percezione di sé che è stato valutato anche utilizzando strumenti di tipo proiettivo, adatti all'età evolutiva dei partecipanti: in entrata il disegno di sé e della propria famiglia, in uscita la raffigurazione di sé come un albero in mezzo a un giardino (Kock, 1993). Per l'analisi di questi materiali è stata contattata una psicologa, che vanta una decennale esperienza con adolescenti in situazioni di disagio. Molti dei disegni iniziali sono effettivamente testimonianza di 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 una maggior occupazione dello spazio del foglio e una ricchezza di elementi e di dettagli che facevano pensare a una rinnovata capacità di pensare e sognare il proprio futuro.

Riteniamo che la dimensione dell'autostima, per quanto difficile da indagare, diventi assolutamente centrale in contesti di marginalità sociale, e che pertanto dovrebbe essere tenuta in particolare considerazione nella progettazione di percorsi educativi extrascolastici: ci sembra di poter affermare che l'uso delle tecnologie associato alla narrazione si sia rivelato un connubio fertile per rivolgersi a questo gruppo di adolescenti

e rompere la barriera del silenzio e della incomunicabilità, restituendo loro il diritto alla parola.⁶

BIBLIOGRAFIA

- Bachmair B., Cook J. e Pachler N. (2010), *Mobile learning: Structures, agency, practices*, New York, Springer.
- Caronia L. e Caron A.H. (2010), *Crescere senza fili. I nuovi riti dell'interazione sociale*, Milano, Raffaello Cortina.
- Castells M., Fernandez-Ardevol M., Qiu J.L. e Sey A. (2008), *Mobile communication e trasformazione sociale*, Milano, Guerini e Associati.
- Federici P. (2005), *Gli adulti di fronte ai disegni dei bambini. Manuale di interpretazione del disegno per educatori e operatori*, Milano, FrancoAngeli.
- Freire P. (1970), *Pedagogia do oprimido*, Rio de Janeiro, Brasil, Paz e Terra.
- Kock K. (1993), *Il reattivo dell'albero*, Firenze, OS.
- Manuelli F. (2007), *Le Piagge. Storia di un quartiere senza storia*, Napoli-Roma, L'Anchoredel Mediterraneo.
- Neresini F. e Ranci C. (1992), *Disagio giovanile e politiche sociali*, Roma, La Nuova Italia Scientifica.
- Petrucchio C. e De Rossi M. (2009), *Narrare con il digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni*, Roma, Carocci.
- Rheingold H. (2003), *Smart mobs. Tecnologie senza fili, la rivoluzione sociale prossima ventura*, Milano, Raffaello Cortina.
- Rivoltella P.C. (2006), *Screen generation. Gli adolescenti e le prospettive dell'educazione nell'età dei media digitali*, Milano, Vita e Pensiero.

SITOGRAFIA

- www.comunitadellepiagge.it
<http://www.facebook.com/ilpazzodellarete>
<http://scaccoalweb.dotblog.it/2011/03/mobile-learning-alla-periferia-di-firenze.html>
<http://www.altracitta.org/2011/04/06/piagge-mobili-leducazione-ai-tempi-di-internet-e-del-cellulare/>

⁶ Facciamo qui riferimento alla prospettiva di Paulo Freire (1970) sull'alfabetizzazione come processo di emancipazione dei soggetti più deboli della società e alla necessità quindi che tale percorso prenda avvio da temi, parole e strumenti appartenenti alla quotidianità e all'esperienza dei soggetti in formazione.

ALLEGATO

Schema degli incontri e delle attività proposte

FASE I	
Avvio delle attività: cellulare e multimedialità	
1° incontro	lunedì 14/02, ore 17-19 – Centro sociale «Il Pozzo»
Svolgimento	<ul style="list-style-type: none"> • Presentazione progetto • Gioco «Il cellulare a parole»: si chiede ai ragazzi di elencare le prime parole che associano al cellulare, le parole vengono poi discusse e organizzate in sezioni così da ottenere una mappa concettuale del cellulare • Socializzazione dei contenuti multimediali: si chiede ai ragazzi di condividere foto, video o canzoni che hanno sul cellulare, dandone una breve descrizione. Possono ad esempio condividere lo sfondo del proprio cellulare o lo <i>screen saver</i> • Interfacciamento di tutti i cellulari personali con il PC via <i>bluetooth</i> «Compiti a casa» – raccolta di immagini, frasi, suoni e musiche del loro ambiente, ad esempio tema della loro giornata tipo. In particolare si chiede di raccogliere almeno 3 immagini diverse come base per una storia
Esplorazione del quartiere	
2° incontro	mercoledì 16/02, ore 17-19 – Laboratorio «Bricolandia»
Svolgimento	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorazione del quartiere per realizzare foto e video • Condivisione dei materiali, selezione delle foto migliori a cui viene dato un titolo • Messa in sequenza di alcune foto così da creare oralmente microstorie di fantasia
Costruzione del profilo Facebook e attivazione del servizio mobile	
3° incontro	venerdì 18/02, ore 17-19 – Centro sociale «Il Pozzo»
Svolgimento	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione del profilo collettivo su social network e attivazione del servizio Facebook Mobile con due cellulari • Gioco della storia in cerchio: creazione di storie collettive oralmente e via sms, con turni di parola a cerchio (regole di attenzione, ascolto e coerenza narrativa)
FASE II	
Scrittura creativa di storie	
4° incontro	lunedì 28/02, ore 17-19 – Centro sociale «Il Pozzo»
Svolgimento	<ul style="list-style-type: none"> • Gioco della storia a squadre: creazione di storie scritte su carta, con turni di parola a cerchio, a partire da immagini condivise nel corso della fase 1 • Lettura e discussione ad alta voce delle storie prodotte
Ripresa video di una storia	
5° incontro	mercoledì 02/03, ore 17-19 – Laboratorio «Bricolandia»
Svolgimento	<ul style="list-style-type: none"> • Trasposizione video di una delle storie, simulando il lavoro e la divisione di ruoli di una troupe cinematografica • Pubblicazione degli spezzoni di video sul profilo Facebook
Copertura giornalistica con il cellulare	
6° incontro	venerdì 04/03, ore 17-19 – Centro sociale «Il Pozzo»
Svolgimento	<ul style="list-style-type: none"> • Copertura giornalistica di un evento presso la CdB delle Piagge utilizzando il cellulare • Intervista con l'autrice del libro, registrata e ripresa con il cellulare e pubblicata sul profilo Facebook