

Storytelling e creatività nell'era del digitale, un'intersezione possibile

Francesca Finestrone¹, Valentina Berardinetti², Leonardo Palmisano³, Giusi Antonia Toto⁴

¹ *Docente e dottoranda in "Neuroscienze ed Educazione" Università degli Studi di Foggia*

² *Dottoranda Università degli Studi di Foggia*

³ *Università degli Studi di Foggia*

⁴ *Prof Ordinario in Didattica e Pedagogia Speciale – Università degli Studi di Foggia*

Abstract: Storytelling is a way through which you communicate your vision of the world and of events, you know yourself and the other from yourself. Starting from this assumption, this essay proposes some pedagogical reflections on narrative thinking and its ability to build stories, or to explain an event using a precise narrative structure and making use of digital supports such as Digital Storytelling.

Keywords: digital, storytelling, education.

Riassunto: La narrazione è una modalità attraverso cui si comunica la propria visione del mondo e degli eventi, si conosce se stessi e l'altro da sé. A partire da tale presupposto, il presente saggio propone alcune riflessioni pedagogiche sul pensiero narrativo e sulla sua capacità di costruire storie, ovvero spiegare un avvenimento ricorrendo ad una struttura narrativa precisa e facendo ricorso a supporti digitali come il Digital Storytelling.

Parole Chiave: digitale, narrazione, didattica.

1. Introduzione

La creatività è un tema di ricerca esplorato a vario modo e titolo dalle scienze pedagogiche e sociali sempre più come processo poetico applicabile tanto al mondo delle produzioni artistiche in senso stretto quanto all'individuazione di percorsi narrativi alternativi a quelli standardizzati, anche dentro i confini ancora indefiniti dell'intelligenza artificiale e della realtà aumentata. Gli ambiti di indagine e di applicazione sulla creatività sono quindi gli elementi di base per individuare nelle nuove narrazioni intrecci tra una creatività premoderna (prevalentemente artistico letteraria) e una creatività postmoderna (integrata coi processi produttivi informatico narrativi come il gaming). Le narrazioni post-moderne, quindi, esigono il mantenimento di elementi diegetici classici, tipici della morfologia della fiaba, con suddivisione in prove e tempi rintracciabili nelle simulazioni di scenario proprie della realtà aumentata e del gaming con applicazioni didattiche. Questo consente di ravvisare elementi di cerniera tra le narrazioni classiche e le narrazioni contemporanee e di individuare elementi ricorrenti sui quali sviluppare ulteriori forme di creatività con

l'ausilio sempre più opportuno dell'intelligenza artificiale.

2. Il pensiero narrativo: un passaggio creativo dall'io al noi

Il termine “narrazione” affonda le sue radici nel latino antico, dove il suffisso “-zione” trasmetteva il carattere semantico dell'agire, dell'azione e indicava una situazione relazionale. Nella storia dell'uomo, infatti, la narrazione – sia essa affidata alla tradizione scritta o orale – ha risposto e continua a rispondere ad una necessità primordiale: l'essere *πολιτικὸν ζῶον* (*politikòn zōon*), la sua natura sociale e relazione. Attraversando culture, epoche e luoghi diversi, la narrazione è sempre stata utilizzata dall'uomo per conoscere e far conoscere se stesso, per dare forma alla propria identità e allo stesso tempo per conoscere l'altro da sé, in quanto spesso le emozioni più recondite sono affidate alla penna; è uno strumento importante per interpretare la realtà e interagire nel mondo sociale, un modo per comprendere quanto ci circonda e trasmetterlo agli altri. A ragione, la narrazione è una pratica disciplinare comune a tutte le discipline - scientifiche e umanistiche - ed a tutti gli ambiti di ricerca: dietro proverbi, racconti, aneddoti, riflessioni filosofiche e pedagogiche soggiace il bisogno dell'uomo di narrare, di raccontare e fare memoria del tempo. Lo psicologo Daniel Taylor (1996) sostiene che ogni essere umano è il prodotto delle storie che ha ascoltato e vissuto e che quotidianamente racconta, in uno scambio di relazione grazie al quale avviene la negoziazione del proprio sé con quello altrui. Anche Cesare Kaneklin e Giuseppe Scaratti (1998), psicologi italiani, hanno affermato l'importanza della qualità della narrazione come strumento fondamentale per la costruzione di significati e la codifica di cambiamenti sociali. Secondo Bruner, invece, il pensiero narrativo è uno dei modi principali con cui gli esseri umani strutturano la loro esperienza e conoscono il mondo, favorendo lo sviluppo di un sapere aperto in continuo rinnovamento. La narrazione, dunque, consente di esplorare e comprendere meglio se stessi e il mondo, in quanto conosciamo noi stessi e ci riveliamo agli altri attraverso le storie che raccontiamo, grazie alle quali comprendiamo, interpretiamo, decostruiamo e ricostruiamo anche il significato culturale e sociale degli eventi e delle azioni. Sempre Bruner (2002) sottolinea l'importanza di mettere al centro del processo educativo-didattico la capacità narrativa e di svilupparla, in quanto il racconto ha la capacità di trasmettere un sapere pratico in grado di restituire centralità al soggetto e influire sull'azione umana. In sostanza, all'interno dell'azione scolastica, la narrazione può aiutare a recuperare la dimensione del senso e del significato che i saperi hanno per la

formazione dell'identità personale. La scuola, oggi, può e deve sviluppare metodologie in grado di fornire strumenti grazie ai quali gli studenti, i futuri cittadini del domani, possano riuscire a trovare il proprio ruolo nei diversi contesti che la vita offre. Lo sviluppo della competenza narrativa va incontro a questa esigenza, nella consapevolezza che saper narrare non è una dote innata, ma un'abilità che può essere coltivata. Bruner individua due punti fondamentali da cui partire: la conoscenza che ogni bambino deve avere relativamente alle fiabe e ai racconti tipici della propria tradizione culturale; la convinzione che il raccontare storie sviluppa la capacità immaginativa, offrendo così strumenti adeguati per costruire con più sicurezza gli scenari della propria vita. Bruner afferma che un elemento in grado di favorire l'uomo sia la sua tendenza all'intersoggettività, ossia la «capacità di capire attraverso il linguaggio e i gesti o con altri mezzi, cosa hanno in mente gli altri» (Ivi, p. 34), e di relazionare tutto quanto ad un contesto che ne specifichi il significato. In virtù di questa capacità, gli uomini riescono a negoziare i significati al di là del linguaggio verbale. Ciò ha trovato un ottimo campo di applicazione in ambito educativo; essa sostiene l'approccio interattivo e intersoggettivo anche all'interno della classe: non è l'insegnante il detentore del sapere da trasmettere, ma è nello scambio collaborativo e cooperativo tra tutti, alunni e insegnanti che si crea l'apprendimento. In ambito pedagogico, la narrazione, con il suo restituire centralità al soggetto, si avvicina alle problematiche dell'educazione in modo innovativo, divenendo un modo per rileggere la pedagogia nelle sue vocazioni e nei suoi statuti più autentici, dato che ne mette in luce quel suo «porsi al servizio del soggetto [...] presso il quale svolge un ruolo così centrale – poiché connesso al suo aver cura di sé per formarsi [...] che né etica né psicologia possono venire a sostituire, anche se di esso sono vitali 'ingredienti'» (Cambi, F., 2002, p. 122). Narrare vuol dire prendersi cura di sé, decentrarsi per entrare in relazione con le problematiche di una scuola multiculturale, e nella scuola tutto ciò può essere utilizzato come veicolo per l'educazione interculturale, come uno strumento efficace per l'inclusione sociale. È a scuola, di fatti, che avviene il riconoscimento del sé come persone, ed è sempre qui che l'utilizzo di strategie adeguate possono permettere di acquisire le competenze necessarie per poter usufruire di pari opportunità, in quanto questa «[...] rappresenta un progetto e una pratica di tipo relazionale e organizzativo, idonei a predisporre contesti formativi adeguati e facilitare l'inserimento di persone che – in quanto portatrici di diversità – potrebbero non riuscire a trovare da sole le forme e le soluzioni più idonee ad una loro proficua integrazione» (Minerva, 2002, p. 49). Nella

prospettiva dell'educazione interculturale la narrazione – delle storie e/o della propria storia – è tra le attività volte a favorire la visione complessa sia dell'esperienza umana, sia nella sua unitarietà (la sostanziale uguaglianza degli esseri umani nei bisogni fondamentali e nei diritti) sia nella diversità delle esperienze personali e collettive (abitudini, stili di vita, religioni, regole di comportamento e di convivenza, ecc.). Oltre che per gli aspetti esaminati, il genere narrativo si caratterizza per il fatto di coinvolgere fortemente la dimensione affettiva e motivazionale del lettore o dell'ascoltatore. La narrazione non è un semplice resoconto o una lista di eventi, ma le sue forti tonalità emotive possono aiutare bambini e ragazzi a riconoscere e dare un nome alle emozioni vissute, a costruire un vocabolario per parlare dei sentimenti e a illustrare i diversi modi in cui le persone reagiscono, ad esempio, all'ira, alla paura e alla tristezza. Dunque, è possibile affermare come la narrazione sia non soltanto un repertorio accessibile e disponibile di significati, ma anche una vera e propria “palestra di competenze”, le quali non si esauriscono all'interno della produzione, ma assumono senso nel mondo reale. La narrazione è un vero e proprio strumento che aiuta lo sviluppo cognitivo, affettivo e etico-valoriale, lì dove il pensiero narrativo è quel tipo di pensiero che si occupa del particolare, delle intenzioni e delle azioni dell'uomo, delle vicissitudini e dei risultati. Lo stesso Umberto Eco amava ripetere: «Leggere racconti significa fare un gioco attraverso il quale si impara a dar senso alla immensità delle cose che sono accadute e accadono e accadranno nel mondo reale».

3. Digital Storytelling e sviluppo della creatività

L'arte del narrare ha origini antichissime ed è nata principalmente per esigenze comunicative con la nascita dell'uomo, o per meglio dire, della società. Sebbene il concetto di *societas* sia di sviluppo più recente, la necessità di associarsi e costituire un gruppo sociale di appartenenza assume significato e rilevanza in termini di sopravvivenza della specie sin dall'età primordiale dell'uomo. Tuttavia, la sopravvivenza dell'essere umano non risiede soltanto nella possibilità di non estinguere un patrimonio genetico, ma anche nella necessità di perpetuare il patrimonio culturale costitutivo. Si pensi ai poemi epici, ai miti, alle favole, sono tutte sofisticati prodotti della più grande tecnologia messa a punto dall'uomo: il linguaggio. L'abilità creativa dell'uomo che si concretizza nel concatenarsi delle parole e che fornisce l'architettura ai nostri pensieri, è un'abilità generatrice di realtà. Non esiste una realtà che non sia la somma dei nostri racconti e che non viva attraverso gli stessi, la narrazione è amplificatore di significati in qualsiasi

modalità venga tessuta. Negli ultimi vent'anni si sta assistendo ad un processo di digitalizzazione ramificato e pervasivo, in tutti gli ambiti della vita di questa “nuova” *societas* dell'Industria 4.0 e ciò ha portato con sé metamorfosi che hanno investito le modalità narrative dell'uomo, rendendole più spendibili ed accessibili alle urgenze comunicative dell'uomo contemporaneo. Se la necessità di esprimersi e costruire storie-e, dunque, identità- era un tempo affidata alla sola tradizione orale e bisognava ricorrere a tutta l'autenticità di quel racconto per dar forma al disordine dell'esperienza e attivando processi di trasformazione su di sé e su ciò che è altro da sé. Oggi il dispositivo narrativo ha conosciuto differenti forme di divulgazione, contemplando la possibilità di esprimersi mediante il racconto aurale o le pagine di un libro (sia esso cartaceo o digitale), attraverso le forme d'arte, con livelli di immersività crescente, ma anche avvalendosi, al contempo, della precisione e dell'impressione dei pixel, che caratterizzano le odierne narrazioni multimediali. A tal proposito, un dispositivo narrativo di carattere pedagogico particolarmente utile nei contesti educativi formali e informali è il Digital Storytelling (DST), il cui impiego può avere un impatto significativo sullo sviluppo della creatività, grazie alla sua natura interdisciplinare e alla diversità delle modalità espressive coinvolte, incorporando elementi di scrittura, fotografia, videografia, grafica e sound design in un unico prodotto narrativo digitale. Gli studenti sono chiamati ad utilizzare le tecnologie digitali come tool utili a rispondere ad una *dramatic question* (Ohler, 2013), in grado di tessere una relazione tra chi racconta e chi ascolta, instaurando un setting adeguato all'ascolto attivo e per lo sviluppo del pensiero creativo (Tabieh et al., 2021; Karakuş, M., Türkkkan, B. T., & Namlı, 2020). Questo approccio alla didattica consente agli studenti di sviluppare competenze come la ricerca, la capacità di sintesi, la narrazione e la comunicazione efficace, stimolando l'immaginazione e la creatività (Schmoelz, 2018), aiutandoli ad acquisire una comprensione più profonda e significativa dei concetti, in quanto sono costretti a riflettere sui contenuti e ad esprimerli in modo innovativo e multimediale (Limone, Toto, 2022). In questo modo, i discenti sviluppano anche la capacità di *problem solving* e di pensiero critico, utili nella progettazione di un DST di qualità, originale e chiaro, nel quale ci sia una coerenza di intenti e significati tra tutti gli elementi che lo compongono, come ad es. la corrispondenza colonna sonora-immagine-concetto (di Furia, Guarini & Finestrone, 2022). Il Digital Storytelling si configura come una metodologia didattica innovativa in un quadro pedagogico che si basa sulle caratteristiche essenziali dell'apprendimento creativo, tra cui l'esplorazione, la dinamica

della scoperta e l'attività guidata dallo studente. Una delle peculiarità di tale approccio è proprio la sua versatilità ed adattabilità, poiché è possibile utilizzarlo sin dai primi gradi scolastici fino al contesto dell'alta formazione, permettendo di sperimentare ed attualizzare le proprie idee, adoperando tecnologie digitali innovative e significative, come interfacce avanzate di intelligenza artificiale e applicazioni di realtà aumentata/virtuale (Smyrniou, Georgakopoulou & Sotiriou, 2020). Tale combinazione di rappresentazione linguistica, visiva e digitale è arricchita da immagini, suoni e tecniche cinematografiche e può creare un potente strumento di sviluppo cognitivo, anche nell'ambito delle discipline STEM (Henriksen et al., 2021), apparentemente lontane da questa commistione di input e che, di fatto, richiedono un'attitudine alla curiosità e lo sviluppo di fluidità e flessibilità di pensiero, caratteristiche peculiari del pensiero creativo (Guilford, 1970; Torrance, 1974), enfatizzando una dimensione di co-costruzione della conoscenza in situazioni di apprendimento situato ed autentico. Essere direttamente coinvolti e responsabili della creazione di un contenuto può aiutare i discenti a sviscerare in modo coinvolgente anche concetti matematici e scientifici, per poi visualizzarli ed adoperarli in contesti diversi da quelli tradizionali. La creatività è un costrutto dell'essere umano che richiede training continuo e si adopera in modo trasversale a tutte le sfere della vita, trovando nell'utilizzo simbolico delle parole e nel supporto dei nuovi media, uno strumento di espressione dell'io e di conoscenza del mondo (Fiorilli & Donati, 2014). L'intersezione esistente tra creatività, tecnologia e apprendimento costituisce un punto di partenza per orientare l'agire educativo e tracciare le coordinate per una didattica di stampo laboratoriale, orientata alla realizzazione dell'individuo e delle sue potenzialità attraverso i format più congeniali (filmati animati, fumetti o narrazioni digitali con Tangible User Interface etc.). Il racconto didattico deve evolversi costantemente per adattarsi all'innovazione continua e alla diversità linguistica della società odierna. L'obiettivo è quello di creare una didattica fluida e transmediale, dove le conoscenze siano accessibili a tutti e le possibilità di accedervi siano molteplici. Questo favorisce la personalizzazione dei percorsi di apprendimento, lo scaffolding cognitivo, la motivazione, la metacognizione e la partecipazione collaborativa. TikTok, ad esempio, può essere una risorsa preziosa per l'educazione poiché consente di utilizzare diversi codici comunicativi e di rispondere alle esigenze degli studenti, oltre ad essere una piattaforma aperta e diffusa tra i giovani, è anche un contenitore open access di DST; ciascun utente può condividere nano contents di varia natura e veicolare racconti avvalendosi delle opzioni a disposizione

sul social media. Il digital storytelling è una metodologia polivalente, il suo utilizzo nel campo della ricerca qualitativa lo rende una metodologia accurata, che combina media digitali e tradizionali (Saritepeci, 2020), promuovendo la creatività e le capacità narrative di chi li realizza, diventando rappresentazioni artistiche con identità personale e di gruppo (Lambert e Hessler, 2018). Come affermato da Niemi et al (2014) il DST può creare ambienti di apprendimento virtuali incoraggiando l'uso di applicazioni web, tecnologia mobile e social network in contesti educativi sia formali che informali. Ripensare la didattica in chiave sperimentale e con uno slancio verso un framework di narrazione autobiografica offre possibilità di sincretismo tra modelli tradizionali di espressione del sé ed innovative (ma ormai già ampiamente diffuse) forme di racconto, ispirate al plurilinguismo che abita la nostra *societas*, che dunque richiede nuove forme di alfabetizzazione.

4. Conclusioni

Guardando indietro alle nostre origini, ma soprattutto all'origine del linguaggio, appare evidente la stretta connessione tra produzione orale e sviluppo del pensiero narrativo e del pensiero creativo, evidenziando come la scuola possa configurarsi come dispositivo di innovazione e catalizzatore di interventi educativi orientati in tale direzione. Sebbene l'interesse per le soft skills sia crescente e l'agenzia educativa della scuola sia sempre più permeabile all'introduzione di programmi scolastici dinamici e che prevedano una complementarità con le hard skills (di aderenza prettamente disciplinare e contenutistica), l'applicazione di metodologie didattiche innovative utili al *think out of the box* è ancora oggetto di diffidenza nella maggior parte delle realtà del contesto italiano. Il Digital Storytelling coagula differenti abilità e competenze, è versatile e dalla spendibilità multidisciplinare, incontrando le esigenze del corpo docente e della comunità classe, che oggi ha familiarità con i *digital tools*, ma non acquisisce automaticamente confidenza, pensiero critico e creativo circa l'uso delle TIC per raggiungere obiettivi squisitamente disciplinari, di media literacy e trasversali alle molteplici sfere della vita. Parlare, raccontare e raccontarsi restano esigenze fondamentali per l'uomo, assolvendo anche ad funzione terapeutica, mitigando l'angoscia che può derivare dalla complessità e dall'incertezza del mondo reale. Questa funzione terapeutica è stata alla base dell'uso dei miti e delle storie da parte dell'umanità fin dalle origini della nostra storia, poiché la narrazione offre un modo per dare forma al caos dell'esperienza ed offre la possibilità di

negoziare significati, coinvolgendo allo stesso tempo competenze cognitive, relazionali ed emotive.

Bibliografia

Bensenville: Scholastic Testing Services. Trad. It. Sprini, G., & Tomasello, S. (1989). *Test di pensiero creativo*. Giunti O.S. Organizzazioni Speciali, Firenze

Bruner, J. S. (2015). *La cultura dell'educazione*. Feltrinelli, Milano.

Bruner, J. S., Stories, M. (2002). *Law, Literature, Life, Farrar, Strauss and Giroux*. Hardcover: New York, 17; trad. it. (2006). *La fabbrica delle storie. Diritto, letteratura, vita*. Laterza, Roma-Bari.

Cambi, F. (2001). *Intercultura: fondamenti pedagogici*. Carocci, Roma.

Cambi, F. (2002). *L'autobiografia come metodo formativo*. Editori Laterza, Bari

Contini, M. (1992). *Per una pedagogia delle emozioni*. La Nuova Italia, Firenze.

Furia, M., Guarini, P., & Finestrone, F. (2022). *Digital Storytelling as teaching methodology for special needs teachers: a case study*.

Eco, U. (2000). *Sei passeggiate nei boschi narrativi*. Bompiani, Milano.

Fiorilli, C., & Donati, M. (2014). *Le arti espressive a scuola*. Psicologia e Scuola, 33-40.

Guilford, J.P. (1970). *Creativity: retrospect and prospect*. Journal of creative Behavior, 4, 149-169.

Henriksen, D., Creely, E., Henderson, M., & Mishra, P. (2021). *Creativity and technology in teaching and learning: a literature review of the uneasy space of implementation*. Educational Technology Research and Development, 1-18.

Kaneklin, C., Scaratti, G. (a cura di) (1998). *Formazione e narrazione. Costruzione di significato e processi di cambiamento personale e organizzativo*. Cortina, Milano.

Karakuş, M., Türkkan, B. T., & Namlı, N. A. (2020). *Investigation of the Effect of Digital Storytelling on Cultural Awareness and Creative Thinking*. Education & Science/Eğitim ve Bilim, 45(203).

Lambert, J., & Hessler, B. (2018). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. Routledge.

Limone, P., & Toto, G. A. (2022). *Manuale TIC: per una didattica inclusiva*. McGraw-Hill Education.

Niemi, H., Harju, V., Vivitsou, M., Viitanen, K., Multisilta, J., & Kuokkanen, A. (2014). *Digital storytelling for 21st-century skills in virtual learning environments*. Creative Education, 5, 657-671.

Ohler, J. B. (2013). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Corwin Press.

Pinto Minerva, F. (2002). *L'intercultura*. Laterza, Roma-Bari.

Saritepeci, M. (2021). *Students' and parents' opinions on the use of digital storytelling in science education*. Technology, Knowledge and Learning, 26(1), 193-213.

Schmoelz, A. (2018). *Enabling co-creativity through digital storytelling in education. Thinking skills and creativity*, 28, 1-13.

Smyrniou, Z., Georgakopoulou, E., & Sotiriou, S. (2020). *Promoting a mixed-design model of scientific creativity through digital storytelling—the CCQ model for creativity*. *International Journal of STEM Education*, 7, 1-22.

Tabieh, A. A., Al-Hileh, M. M., Abu Afifa, H. M., & Abuzagha, H. Y. (2021). *The Effect of Using Digital Storytelling on Developing Active Listening and Creative Thinking Skills*. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 13-21.

Taylor, D. (1996). *The healing power of stories. Creating Yourself Through the Stories of Your Life*, Doubleday. Hardcover, New York, 1., trad. it. *Le storie ci prendono per mano. L'arte della narrazione per aiutare la psiche*. Frassinelli, Piacenza.

Torrance, E.P. (1974). The Torrance Test of Creative Thinking: Technical-norms manual.