

The logo consists of a dark green speech bubble shape with the word "TEMA" written in white, bold, uppercase letters inside it.

TEMA

# La fiaba nel web 2.0: tra passato e futuro

**Giovanna Pinna**

Laureata in Scienze dell'educazione e della Formazione, Università degli Studi di Sassari

[giovanna.pinna.gp@gmail.com](mailto:giovanna.pinna.gp@gmail.com)

*"Le fiabe servono soprattutto alla formazione della mente:  
di una mente aperta a tutte le direzioni del possibile.  
Toccano, nel bambino, la molla dell'immaginazione:  
una molla essenziale alla formazione di un uomo completo."*

**G. Rodari**

## TIC si o TIC no?

Uno dei grandi problemi della scuola riguarda l'implementazione delle TIC nella didattica. Potremmo individuare due diversi modi di reagire di fronte alle nuove tecnologie: da una parte c'è quello che si definisce avanguardismo tecnologico o tecnocentrismo, cioè una rincorsa a tutte le ultime novità, che porta le scuole ad attrezzarsi con sempre più sofisticati materiali tecnologici e gli insegnanti ad un continuo aggiornamento e ad una continua sperimentazione (a volte eccessiva); dall'altra parte si può ritrovare quella che viene definita l'impotenza del cambiamento, che porta le scuole a lasciar fuori le tecnologie, con la giustificazione che in questo

modo sia maggiormente tutelabile il patrimonio culturale di cui la scuola è garante; questo atteggiamento vede dunque le TIC come un rischio e un pericolo, ma soprattutto come una perdita di tempo<sup>1</sup>. Fortunatamente nonostante le difficoltà e carenze strumentali vi sono docenti che cercano di implementare le TIC nella didattica. Scopo di questo mio contributo è una rivisitazione del passato mediante gli strumenti del presente. In particolare mi vorrei soffermare sull'uso delle fiabe in rapporto alle TIC.

## L'esperienza

Nel corso di studi in Scienze dell'Educazione e della Formazione tra le altre cose si studia in che modo le TIC possono implementarsi nella didattica scolastica, e nel mio elaborato finale si è voluta compiere una ricerca attinente questi argomenti per dimostrare due obiettivi: da un lato si è voluto dimostrare che Internet può essere uno strumento educativo e che può essere possibile utilizzare le TIC nella didattica della scuola primaria, dall'altro lato si è voluto dimostrare che il cambiamento verso le tecnologie può essere affrontato anche mediante strumenti didattici da sempre utilizzati nella scuola primaria, in questo caso mediante le fiabe.

È noto come la fiaba e la favola facciano parte dei curricoli della scuola primaria, in quanto sono in grado di promuovere attività di lettura e scrittura, permettono la creazione e la distinzione di schemi narrativi, ruoli e funzioni; inoltre partendo da fiabe o favole, con l'uso della fantasia, è possibile crearne altre nuove; il bambino grazie alle fiabe può passare in poco tempo da fruitore a produttore attivo, ed è proprio questo il cambiamento di cui Gianni Rodari si fa promotore nei suoi lavori<sup>2</sup>. Inoltre alla fiaba è riconosciuto un importante ruolo psicologico e pedagogico dato che può aiutare il bambino a crescere, comprendere, rivivere e superare momenti o messaggi complessi, e la morale può prepararlo ad affrontare le difficoltà della vita, in quanto dimostra che oltre al bene esiste anche il male; grazie alla fiaba possono essere affrontate tematiche molto delicate e molto sentite nella scuola, come ad esempio quelle della diversità fisica o culturale.

## La fiaba a scuola ai tempi del web 2.0

Ma in che modo può essere utilizzata la fiaba nel web 2.0? Innanzitutto

<sup>1</sup> L. Masterman (a cura di P. C. Rivoltella), *A scuola di media. Educazione, media e democrazia nell'Europa degli anni '90*, Brescia, La Scuola, 1997 pp 10-20

<sup>2</sup> G. Rodari, *Grammatica della fantasia*, Milano, Einaudi, 1974

in lavori cooperativi che si svolgono all'interno della stessa classe o tra classi di scuole diverse, promuovendo la collaborazione e l'aiuto reciproco; in questi casi si lavora con uno spirito diverso rispetto ai lavori individuali o competitivi, in quanto tutto il gruppo opera con l'obiettivo di portare a termine il progetto globale, nel quale però ogni membro ha dato un suo contributo specifico; solo in questo modo si può arrivare al risultato finale.

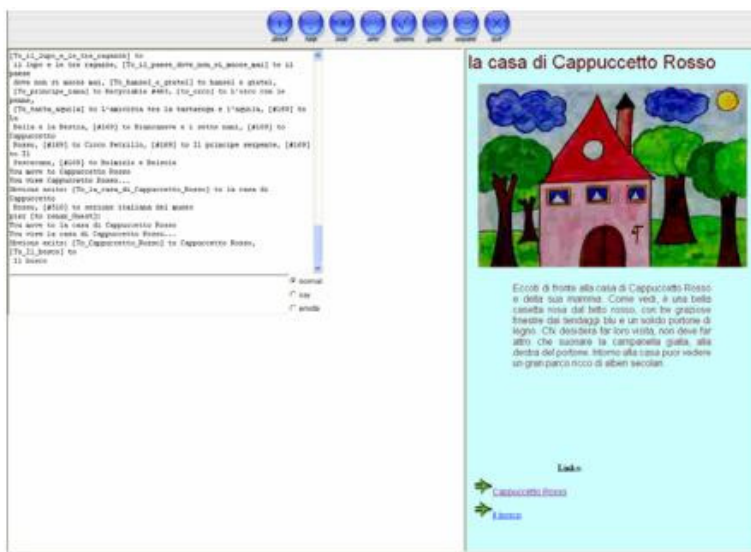
Con approcci di tipo cooperativo si può agire all'interno di piattaforme e-learning, o anche di VLE (*Virtual Learning Environments*), in italiano AVA (Ambienti Virtuali di Apprendimento). Non bisogna dimenticare che la rete è una simulazione della realtà, e all'interno degli Ambienti Virtuali d'Apprendimento le relazioni sociali che esistono già nel gruppo classe possono essere trasferite; addirittura grazie alle tecnologie possono essere promosse nuove forme di socialità, per esempio condividendo il lavoro con bambini di altre classi "remote", in virtù della possibilità di alternare momenti in presenza e a distanza, i contenuti didattici vengono prima introdotti, discussi e avviati in classe, poi gli ulteriori sviluppi avvengono in rete, dove si potranno approfondire determinati argomenti e si potranno svolgere lavori di gruppo con altre classi o scuole. Gli ambienti virtuali sono in grado di offrire ulteriori strumenti utili per la didattica come ad esempio il portfolio e le chat.

## I MOO (Multi-user Object Oriented)

I MOO sono ambienti virtuali all'interno dei quali si possono costruire dei giochi di ruolo; sono spazi virtuali a cui possono accedere più utenti contemporaneamente; questi ultimi possono muoversi e visitare i vari ambienti della piattaforma, che in gergo vengono chiamati stanze.

Un esempio che vale la pena essere citato riguardo all'uso delle fiabe nelle nuove tecnologie è il MOOseeo virtuale delle fiabe (<http://www.istruzioneveneziana.it/mooseo/index.htm>), progetto ideato da Filippo Viola e promosso dall'Ufficio Scolastico Provinciale di Venezia; esso si basa sulle strategie del learning by doing, o imparare facendo, e su quelle del cooperative learning, alternando lavori in presenza a lavori in rete: in classe si svolgono la lettura e la comprensione della fiaba; a queste segue un'analisi dei personaggi, dei loro ruoli e degli ambienti; è prevista poi una rappresentazione grafica manuale dei personaggi e degli ambienti, che in un secondo momento sarà trasferita in rete. Il lavoro in presenza dunque c'è, e permette di promuovere attività grafo-pittoriche, di lettura,

scrittura e rielaborazione, e l'insegnante alterna a dei momenti di lavoro di gruppo dei momenti di lavoro individuali. Solo dopo questi passaggi in aula può avere inizio il lavoro in rete, nel quale la classe può presentare la fiaba alle altre scuole che aderiscono al progetto; a questo livello è possibile anche l'interazione con i personaggi della fiaba, interpretati ognuno da un bambino. La simulazione a distanza avviene soprattutto per mezzo della chat, mediante la quale il bambino può comunicare con gli altri bambini, può sperimentare nuove forme narrative e nuove modalità di scrittura, in un clima di spensieratezza e divertimento, che gli permette di imparare facendo. I bambini possono usare la chat da soli ma le conversazioni vengono salvate e possono essere rilette sia dai bambini che dagli insegnanti; inoltre, anche nel MOOseo così come nel gioco, vengono promossi collaborazione e rispetto; la chat, che molti considerano un potenziale strumento pericoloso diviene in questa forma un'attività altamente pedagogica e formativa visto che promuove una riflessione critica su ciò che si è scritto, e permette una valutazione e un controllo dei contenuti da parte del docente.



In quest'esperienza gioco e fiaba, da sempre presenti nella vita dell'infanzia si arricchiscono di un'interpretazione "virtuale". Le tecnologie grazie al momento cooperativo assumono un carattere fortemente positivo, non vengono cioè subito dal bambino o dall'insegnante, ma impiegate in

modo consapevole e critico.

## Dalla fiaba al digital storytelling

Le tecnologie possono essere utili non solo per parlare del presente e del futuro, ma anche del passato, e questo può avvenire per mezzo dello storytelling. Quest'ultimo è una tecnica narrativa che orienta emotivamente chi ascolta e lo porta ad identificarsi con la vicenda narrata. Lo storytelling potrebbe essere usato nella didattica partendo da contenuti che si ritrovano nei curricula per creare insieme ai bambini delle storie, come è avvenuto nella classe quinta di una scuola sarda che ha aderito al progetto PoliCultura indetto ogni anno da HOC LAB del Politecnico di Milano; il concorso richiedeva di realizzare delle narrazioni multimediali su un tema a scelta; questo è stato interpretato da una classe di Abbasanta (<http://www.1001storia.polimi.it/meusGEN/meuslive.php?public=1&projectid=781>) come la realizzazione di una digital storytelling delle fiabe tradizionali dell'isola.

The screenshot shows a web-based digital storytelling interface. At the top left is the logo of the Politecnico di Milano. The main title is 'Alla scoperta delle ... fiabe'. On the right, there is a 'POLI-CULTURA' logo with a network diagram. The interface is divided into several sections:

- Home**: A button to return to the main page.
- Personaggi delle fiabe sarde**: The current page title.
- Explore this topic:** A list of related topics:
  - Musca Maccedda
  - Ammutadore
  - Surbales
  - Traigolzu
  - Jana Maista
  - Costruiamo una fiaba
- Opzioni navigazione:** Navigation options:
  - Short navigation (selected)
  - Long navigation
  - Manual navigation
- Content Area:** A central image of a yellow hooded figure with red star-like symbols around it, representing a character from a Sardinian fairy tale.
- Text Panel:** A text box on the right containing a description of 'Janas' (fairy spirits) in Sardinian:
 

Janas sono descritte come piccolissime fate che vivevano in buchi scavati nelle rocce (le cosiddette domus de janas). Uscivano solo di notte, affinché i raggi del sole non rovinassero la loro candida pelle. Quando, nelle notti senza luna, si spostavano per andare a pregare presso i templi nuragici, erano costrette a percorrere sentieri ripidi e ricoperti di rovi. Per evitare le spine, le janas diventavano luminose: questo chiarore segnalava la loro presenza. Erano specializzate in ogni tipo di lavoro domestico: tessavano splendide stoffe e preparavano un pane più leggero dell'osta. Secondo la leggenda, possedevano teli d'oro, setacci per la farina fatti d'argento. Ma non solo: esse custodivano un immenso tesoro, fatto di oro, perle, diamanti.
- Navigation:** 'Previous' and 'Next' buttons with a '2/3' indicator.
- Footer:** A 'Hide text' button and a video player control bar showing a duration of 1:22".

La particolarità dell'esperienza sta nel fatto che vengono usati dei personaggi delle fiabe del passato per raccontare una storia in cui sono contenuti temi di estrema attualità (in questo caso l'abuso e la privatizza-

zione dell'acqua) di cui spesso non si parla ai bambini. Quest'esperienza dimostra come la fiaba possa essere un medium tra bambini e attualità, ed è la dimostrazione di come le tecnologie siano in grado di portare l'attualità in classe. Lo storytelling potrebbe prestarsi alla didattica della storia, per coinvolgere meglio i bambini e fare loro apprendere contenuti che spesso sono considerati ostici o noiosi.

Queste sono solo alcune delle possibili attività a costo zero che mettono al centro il bambino facendo un uso appropriato degli strumenti tecnologici. Ci sono poi altre esperienze altrettanto interessanti che permettono di fare del bambino un autore (<http://www.progetto.bambinoautore.it/doceboCms/>) o addirittura di preparare un'insalata di fiabe come suggeriscono gli autori di questo sito ([http://www.retescuole14-15.it/prodotti/03\\_04/classea/insalata\\_di\\_fiabe.htm](http://www.retescuole14-15.it/prodotti/03_04/classea/insalata_di_fiabe.htm)); e il bello della tecnologia, soprattutto ai tempi del web 2.0 può essere proprio questo: permettere in maniera gratuita di convertire normali attività scolastiche in forma digitale, stimolando maggiormente i bambini e attivando strategie di tipo cooperativo.

*"La forza del Web sta nella sua universalità.  
L'accesso da parte di tutti  
[...]  
è un aspetto essenziale."  
T. Berners-Lee*

Allego i link delle due esperienze descritte nell'articolo:

- MOOseo delle fiabe: <http://www.istruzioneveneziana.it/mooseo/index.htm>
- Esperienza di digital storytelling: <http://www.1001storia.polimi.it/meusGEN/meuslive.php?public=1&projectid=781>
- Progetto "Il bambino autore": <http://www.progetto.bambinoautore.it/doceboCms/>

Software "Insalata di fiabe":

- [http://www.retescuole14-15.it/prodotti/03\\_04/classea/insalata\\_di\\_fiabe.htm](http://www.retescuole14-15.it/prodotti/03_04/classea/insalata_di_fiabe.htm); creati con <http://www.softwaredidatticofree.it/miosoftwarecd.htm>; ecco il video di spiegazione <http://www.youtube.com/watch?v=psIOSMhGNmQ>

Ecco altre esperienze che ho ritenuto utili per lavorare in rete e in

maniera cooperativa con la fiaba:

lavori su didapages:

- [http://www.anconanord.it/index.php?option=com\\_content&view=article&id=183:le-fiabe-della-3d-b&catid=43:lavori-al-computer&Itemid=61](http://www.anconanord.it/index.php?option=com_content&view=article&id=183:le-fiabe-della-3d-b&catid=43:lavori-al-computer&Itemid=61)
- [http://www.tortoretoscuola.it/index\\_file/pinocchio/index.html](http://www.tortoretoscuola.it/index_file/pinocchio/index.html)