

**RICERCHE**

## Storytelling digitale ed educazione al patrimonio immateriale: una revisione descrittiva.

## Digital storytelling and intangible heritage education: a descriptive review.

Ilaria Fiore, Università degli Studi di Bari.

Elisabetta Lucia De Marco, Università del Salento.

### ABSTRACT ITALIANO

Il presente contributo intende esplorare la relazione che intercorre tra la metodologia del digital storytelling e la valorizzazione del patrimonio culturale immateriale nell'ambito della formazione ed educazione.

Da un'attenta analisi della letteratura scientifica sull'argomento ci si aspetta di comprendere se il digital storytelling possa essere un'efficace metodologia nei contesti di apprendimento formale per sviluppare il senso di appartenenza alla comunità, portando ad un riconoscimento e alla valorizzazione del patrimonio culturale immateriale locale.

### ENGLISH ABSTRACT

This contribution aims to explore the relationship between digital storytelling and the valorisation of intangible cultural heritage in the context of training and education.

From a careful analysis of the scientific literature on the subject, we expect to understand whether digital storytelling can be an effective methodology in formal learning contexts to develop a sense of belonging to the community, leading to recognition and valorisation of local intangible cultural heritage.

### Introduzione

Nel settore del patrimonio culturale gallerie, biblioteche, archivi e musei hanno sviluppato con le nuove tecnologie esperienze di "visita" e di fruizione di tale patrimonio sempre più creative e immersive. Queste esperienze combinano la narrazione con i media digitali: realtà virtuale (VR), realtà aumentata (AR), applicazioni digitali (*web* e *mobile*), ricostruzioni tridimensionali (3D) di edifici o siti. Le istituzioni culturali preposte alla tutela e alla conservazione del patrimonio artistico, culturale e del paesaggio, infatti, si dotano sempre più spesso di spazi digitali (*digital spaces*) e/o di applicazioni *mobile* geolocalizzate che offrono percorsi di fruizione dei patrimoni entro cornici narrative (Bonacini, 2020). La riflessione sulle "condizioni educative" del patrimonio culturale e sulle dinamiche di cambiamento già in atto e sui modi in cui si manifestano possono essere incentivate e appaiono strategiche per ridefinire i confini organizzativi e attivare la ricerca e l'innovazione continua (Del Gobbo *et al.* 2018). Pensiamo ad esempio a *Father and son* il videogioco (1) che intende valorizzare il patrimonio del Museo Archeologico Nazionale di Napoli (MANN) (2) sviluppato in sette lingue e scaricato da oltre 1,2 milioni di utenti in tutto il mondo che ruota attorno alla storia di Michael, un ragazzo che arriva a Napoli per cercare suo padre archeologo.

Gli eventi narrati nel videogioco si intrecciano con i percorsi reali e virtuali che l'utente compie con il suo cellulare e sono volti alla valorizzazione del patrimonio culturale, storico e artistico presente nel museo e nella città di Napoli (3).

Le esperienze creative favorite dall'uso di questi nuovi media in funzione narrativa pongono, però, molte domande teoriche e pratiche che intersecano i campi di ricerca di differenti discipline.

L'approccio narrativo dei nuovi media, sempre più utilizzato nel settore della valorizzazione del patrimonio culturale, apre linee di ricerca inedite che riguardano il valore aggiunto della narrazione nei processi di educazione al patrimonio culturale.

Lo sviluppo di strumenti efficaci per l'educazione al patrimonio culturale sta diventando sempre più importante nell'epoca in cui viviamo. La molteplicità di esperienze interattive proposte all'utente facilita l'immersione nel mondo del patrimonio culturale materiale e immateriale, ma occorre riflettere sulle condizioni che le rendono esperienze di apprendimento. Quest'ultimo attraverso le risorse storico-culturali digitali può essere visto come un processo, incentrato non solo sulla conoscenza, ma anche sul riconoscimento dell'importanza del patrimonio culturale comune e nazionale).

A partire da tali riflessioni, la presente revisione si pone l'obiettivo di mappare le differenti esperienze formative realizzate in contesti di educazione formale in cui si intrecciano competenze disciplinari, digitali e di cittadinanza per concorrere «alla maturazione del soggetto affinché, da membro 'competente', possa contribuire al benessere della comunità locale» (Troia, Cameron-Curry & Pozzi, 2014, p. 870). Il contributo si focalizza sullo *storytelling* digitale come elemento di promozione della partecipazione comunitaria e della cittadinanza attiva in funzione della valorizzazione del patrimonio culturale immateriale quale elemento identitario costitutivo della comunità di riferimento. L'articolo comprende una rassegna di diversi approcci basati sul *digital storytelling* come strumento di condivisione di risorse storico-culturali digitali a fini educativi nei percorsi formali.

### **Educazione alla cittadinanza, comunità e scuola**

Le origini di ciascuna comunità sono definite dalle storie che custodiscono, ricostruendone il presente e modellandone il futuro. Per questo motivo esse devono essere preservate e tramandate affinché possano essere conosciute dalle generazioni avvenire (Osuchukwu & Udeze, 2021). I membri di una comunità, infatti, producono innumerevoli testimonianze tangibili e intangibili, generando un vero e proprio patrimonio. Risulta essenziale, dunque, comprendere quali strumenti utilizzare per migliorare i sistemi di protezione, conservazione e conoscenza del patrimonio culturale delle comunità in modo da evitare di renderlo obsoleto e sconosciuto. Le future generazioni, infatti, hanno bisogno di sapere da dove vengono e dove si trovano per poter sviluppare la propria competenza culturale in modo da divenire dei cittadini attivi e responsabili (Clarke, 2020). Ciò presuppone, però, un impegno che coinvolga non soltanto la scuola, ma l'intera società, contribuendo alla crescita dei soggetti e dei loro contesti di vita. Il benessere di una comunità, infatti, è strettamente legato alla qualità dei processi educativi che la caratterizzano (Colazzo, 2018). Le storie aprono a possibilità di confronto con il territorio

(Bevilacqua, 2007; Borghi, 2017) poiché è qui che si rintracciano le sue memorie materiali e immateriali. In questo senso i più giovani sviluppano competenze trasversali di cittadinanza, facendo esperienza, nel e con il territorio. È qui che si inserisce una sfida importante, ovvero, ripensare la scuola nell'ottica della cittadinanza e dell'etica civile, fornendo ai suoi studenti competenze e formazione insieme (Cambi, 2017). Per la realizzazione di ciò diviene necessaria anche una nuova cultura per la scuola, alla cui base ci sono l'apprendere motivato che tende a valorizzare la mente dell'alunno, conducendolo verso un ampliamento della sua *forma mentis* e una dialettica aperta alle altre culture (Cambi, 2017). La scuola, infatti, non è un'isola, ma vive in uno spazio/ tempo intriso di vita e di storia all'interno di un territorio che contiene anche altre agenzie formative in una logica di rete (Cambi, 2009). È da qui che nasce l'idea di un "sistema formativo integrato", in cui è l'extra scuola a partecipare alla vita della scuola stessa e ad esaltarne il ruolo di costruttrice di comunità (Cambi, 2009). Questo modello consente di ripercorrere il pensiero di Dewey e di orientarsi verso la realizzazione di una cittadinanza attiva, tenendo conto di quelli che sono i principi della democrazia: uguaglianza, partecipazione, decisione e responsabilità (Cambi, 2009). Sulla base di tali principi, si innesta l'educazione al patrimonio che diviene indispensabile nel coinvolgimento attivo delle nuove generazioni. Occorre ripensare la relazione tra archivi, biblioteche, musei, che per loro missione sono deputate alla conservazione, tutela e valorizzazione del territorio e le scuole mediante la realizzazione di una progettazione comune che sappia negoziare obiettivi e forme di fruizione e anche di arricchimento del patrimonio. Gli strumenti digitali in un'ottica di rete supportano processi di progettazione condivisa tra le diverse istituzioni educative. L'idea è quella di creare spazi digitali in cui coesistono sguardi plurali e prospettive interpretative del patrimonio differenti.

### Educazione al patrimonio

Educare al patrimonio significa educare alla conoscenza e al rispetto dei beni e della cultura, «adottando la prospettiva della formazione ricorrente e permanente alla cittadinanza attiva e democratica di tutte le persone» (Mascheroni, 2016, p.1). Questo tipo di educazione coincide con il pensiero esposto nelle *Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari* del 2018 in cui sono espressi gli obiettivi irrinunciabili dell'educazione alla cittadinanza, ovvero, «la costruzione del senso di legalità e lo sviluppo di un'etica della responsabilità, che si realizzano nel dovere di scegliere e agire in modo consapevole e che implicano l'impegno a elaborare idee e a promuovere azioni finalizzate al miglioramento continuo del proprio contesto di vita, a partire dalla vita quotidiana a scuola e dal personale coinvolgimento in routine consuetudinarie» (MIUR, 2018, p.6). Questa azione educativa si inserisce nel contesto di una società culturalmente polifonica, in cui il patrimonio culturale consente di aprire un dialogo ed un confronto con le altre culture grazie anche ai processi di contaminazione e integrazione, divenendo così un potente strumento per il riconoscimento e la comprensione critica dell'identità come della diversità (Mascheroni, 2016). Infatti, «essere stranieri rispetto al patrimonio significa assumere un approccio "interrogativo": suscitare curiosità e saper suggerire risposte» (Mascheroni, 2016, p.1).

In tal senso, il concetto di patrimonio accoglie sia «un valore conoscitivo per la cultura di appartenenza degli studenti e per le diverse culture» (Bortolotti, 2008, p.80) sia un valore formativo riscontrabile nella tutela e valorizzazione mediante le azioni concrete dei cittadini (Regni, 2008). A partire da tale definizione, dunque, è possibile distinguere due paradigmi interpretativi di patrimonio culturale (Mascheroni, 2016, p.3):

- insieme di beni statici, sedimentati, di “valore universale”, da conservare e trasmettere;
- insieme di beni da condividere, ricostruire nei significati, ricollocare in uno spazio sociale di scambio.

Sulla base di questi due paradigmi si innestano le numerose esperienze educative e formative prodotte a livello nazionale e internazionale che dimostrano come il patrimonio culturale tangibile e intangibile sia uno strumento educativo estremamente importante per la crescita di un individuo (Muscarà, Romano, 2021). Esso, infatti, è una componente essenziale per lo sviluppo della creatività, del pensiero critico e delle abilità sociali e relazionali (Panciroli, 2015; Poce, 2017; Del Gobbo *et al.*, 2018; Muscarà & Romano, 2020). È possibile, dunque, definire il patrimonio culturale sia materiale sia immateriale come un dispositivo ad alta valenza educativa in grado non soltanto di concorrere alla selezione, conservazione e trasmissione dei principi e dei valori all'interno di una comunità, ma anche di contribuire ai processi di costruzione di identità e di valorizzazione delle differenze (Muscarà, Romano, 2021). È bene, però, focalizzare l'attenzione in particolare sul patrimonio culturale immateriale, considerato l'anima di quello materiale (Thwaites *et al.*, 2019). All'interno del concetto tradizionale di patrimonio, infatti, già con la Convenzione Unesco del 2003 furono fatte confluire tutte le testimonianze immateriali e materiali riconosciute dalla comunità, specificando i cinque ambiti dell'attività umana mediante cui si manifesta il patrimonio culturale immateriale:

- tradizioni ed espressioni orali, incluso il linguaggio, in quanto veicolo del patrimonio culturale immateriale;
- le arti dello spettacolo;
- le consuetudini sociali, gli eventi rituali e le feste;
- le cognizioni e le prassi relative alla natura e all'universo;
- l'artigianato tradizionale.

Successivamente, nella Convenzione di Faro (2005) il costrutto fu ulteriormente ampliato, definendolo come «l'insieme di risorse ereditate dal passato che le popolazioni identificano come riflesso ed espressione dei loro valori, credenze, conoscenze e tradizioni, in continua evoluzione» (Montella, 2016, p.14). Un ulteriore passo in avanti nella definizione di patrimonio culturale è rappresentato dalle Conclusioni del Consiglio del 21 maggio 2014 relative al patrimonio culturale come risorsa strategica per un'Europa sostenibile, invitando a continuare a promuovere l'istruzione in materia di patrimonio culturale e attivare forme di sensibilizzazione circa il suo potenziale in modo da incentivare la partecipazione soprattutto di bambini e giovani.

Con l'evoluzione del concetto di patrimonio è mutato, dunque, anche l'approccio delle scuole alle esperienze legate ad esso: non ci si limita più soltanto alle visite di studio presso musei o monumenti tramite cui l'allievo assimila conoscenze in modo passivo, ma

vengono adoperati metodi didattici innovativi, interdisciplinari e laboratoriali che aprono ad un confronto stimolante con il patrimonio (Benetton & Zanato, 2020) in modo da ampliare l'orizzonte ad un'educazione diffusa (Mottana & Campagnoli, 2017). In Italia stanno fiorendo alcune esperienze di "educazione diffusa" in vari contesti e con varie modalità, ne è un esempio il Progetto "Bimbisvegli" (4), il primo esperimento di educazione diffusa in una scuola pubblica che diventa un'opportunità educante a disposizione della comunità. Tale esperienza consente da un lato di valorizzare dal punto di vista sociale ed etnografico le professionalità e le realtà culturali, artigiane e produttive del territorio e dall'altro fornisce la possibilità di realizzare una scuola in movimento, attiva, pienamente inserita nel contesto di riferimento e in interazione dinamica con esso (Mottana & Campagnoli, 2020).

### Digital storytelling per l'educazione al patrimonio

Negli ultimi tempi nell'ambito della cultura e del patrimonio sono state realizzate numerose iniziative di documentazione digitalizzata del patrimonio culturale materiale e immateriale. Ne sono un esempio le scansioni laser, la riproduzione di oggetti in stampa 3D, le mostre e molto altro ancora (Bautista, 2014; Din & Wu, 2014). Al giorno d'oggi nei contesti di vita quotidiana dei bambini, degli adolescenti e dei giovani, infatti, sono sempre più diffusi dispositivi digitali, quali computer, smartphone e tablet, integrati con estrema naturalezza nelle pratiche socio-relazionali e culturali. Lo sviluppo di queste tecnologie pone in situazioni di apprendimento inedite all'interno di contesti educativi formali, non formali e informali (Panciroli & Macaudo, 2018).

In questa cornice è possibile inserire la narrazione, ed in particolare il *digital storytelling* (DST), tramite cui è possibile raggiungere un equilibrio individuale e collettivo nel mondo reale (Demetrio, 2012). Nello specifico, il DST diviene uno strumento in grado di trasformare le modalità di approccio al patrimonio culturale (Vrettakis *et al.*, 2019), questo grazie alle sue caratteristiche peculiari, ovvero, la manipolazione dei molteplici codici e formati della narrazione orale, scritta e visuale con l'aggiunta dell'elemento digitale. In questa direzione il DST fornisce connessioni significative per la comunità locale (Mutibwa, 2016) poiché la digitalizzazione delle narrazioni può contribuire ad arricchire il processo per cui gruppi di persone possono conservare e trasmettere qualcosa di importante derivante dal passato (MacDonald *et al.*, 2015). Inoltre, il DST, in un'ottica generativa e trasformativa, favorisce la comprensione della realtà e delle sue criticità, inducendo ad una loro risoluzione attiva (Crippa, 2017) nella direzione di una crescita culturale e civica. In questo modo è possibile costituire delle memorie collettive e individuali, consentendo la realizzazione di azioni e iniziative volte ad apportare miglioramenti alla propria qualità di vita e a quella della comunità di appartenenza (Repetto & Talarico, 2021), andando oltre le logiche di brandizzazione dei luoghi e del proprio patrimonio.

Numerose ricerche si interrogano su come incrementare l'interesse delle comunità locali e nazionali nella gestione e valorizzazione dei patrimoni culturali. A tal proposito, emerge il frequente ricorso al DST, utilizzato per raccontare le storie delle comunità mediante una mobilitazione di oggetti e artefatti, fondendo testi, immagini, racconti e canzoni. Lo storytelling digitale fornisce l'opportunità di mettere in atto un processo di

democratizzazione del patrimonio. Grazie all'ausilio delle nuove tecnologie, infatti, la memoria può essere digitalizzata e conservata, ma affinché venga decifrato il presente e progettato il futuro, risulta fondamentale anche l'attivazione di tutte le pratiche sociali che si disegnano attorno ad essa (Colazzo, 2011).

Per tali ragioni, il digitale si configura come strumento per archiviare, conservare i patrimoni ma anche mezzo tramite cui generare *empowerment* di comunità e quindi, presa di consapevolezza dell'identità comunitaria in vista di una sua rigenerazione continua e dinamica. In particolare, l'utilizzo dello storytelling applicato alla salvaguardia del patrimonio culturale immateriale coinvolge varie tipologie di pubblico (visitatori, comunità, studenti, ecc.) nei processi di organizzazione, gestione e fruizione di quest'ultimo, portando inevitabilmente a delle ricadute sull'educazione alla cittadinanza, strettamente legata all'educazione al patrimonio. Il DST, dunque, diviene un dispositivo partecipativo in grado di dare voce alle comunità, sostenendo un *engagement* comunitario. Mediante l'utilizzo del DST la comunità, che sente sempre più il bisogno di riconoscimento e di riaffermazione del proprio valore, ha la possibilità di riscoprirsi, tornando ad essere la dimensione in cui ciascun soggetto prende coscienza della propria e altrui compiutezza (Colazzo, Manfreda, 2019).

### Metodologia della ricerca

Nel presente contributo si è voluto indagare il rapporto che intercorre tra la metodologia del *digital storytelling* e il patrimonio culturale immateriale, presentando i risultati emersi da una revisione narrativa della letteratura scientifica pubblicata negli ultimi dieci anni. Per la fase di avvio della ricerca è stato adottato un approccio informato da evidenze (Pellegrini & Vivinet, 2018), rilevabili dall'analisi delle ricerche primarie condotte sul campo con l'obiettivo di individuare le piste di ricerca rilevanti. La principale domanda di ricerca è:

D: Il digital storytelling può essere un'efficace metodologia nei contesti di apprendimento formale per sviluppare il senso di appartenenza alla comunità portando ad un riconoscimento e valorizzazione del patrimonio culturale immateriale locale?

La revisione della letteratura è stata condotta a partire dal 22 luglio 2022 e si è conclusa il 22 settembre 2022. Le risorse selezionate afferiscono al campo dell'educazione, della formazione e delle scienze sociali, a partire da due banche dati: Eric e Scopus. Si tratta, dunque, di una ricerca di tipo qualitativo, la cui prima fase è stata incentrata sull'individuazione di 2 termini da inserire nella *query: digital storytelling (AND) cultural immaterial heritage*, privilegiando, dunque, un approccio inclusivo (Colazzo & De Marco, 2021).

Per quanto riguarda la ricerca mediante Eric, adottando la suddetta stringa e applicando come filtri "solo articoli in rivista", "*elementary education*" e "*heritage education*" sono pervenuti soltanto 4 risultati. Per tali ragioni, in un secondo momento si è scelto di selezionare soltanto come filtro di ricerca "articoli in rivista", reperendo così 11 risorse.

Per la banca dati Scopus, invece, la *query* scelta è stata *digital storytelling (AND) cultural heritage*. È stata adottata questa soluzione per ottenere un maggior numero di articoli, infatti, tenendo conto dei contributi scritti in lingua italiana e inglese sono stati reperiti 97 risultati. Per restringere il campo sono stati letti tutti gli abstract degli articoli trovati e ne sono stati selezionati 18, in quanto inerenti all’ambito dell’educazione e della formazione scolastica e universitaria. Gli articoli sono stati poi categorizzati in base alle seguenti caratteristiche:

- Informazioni generali (titolo, autore, anno di pubblicazione, Paese, lingua);
- Rivista;
- Parole chiave;
- Argomento principale;
- Impiego del DST;
- Contesto;
- Riferimenti teorici;
- Metodologia della ricerca;
- Tipologia del campione;
- Strumenti adoperati per la ricerca;
- Domanda di ricerca;
- Contesto;
- Durata del progetto;
- Caratteristiche del campione;
- Obiettivo di ricerca.

Più nello specifico, la seguente tabella (Tab. 1) riporta i 33 articoli selezionati, in cui sono indicati in ordine alfabetico gli autori, l’anno, il Paese di pubblicazione, la rivista e le parole chiave. Le indicazioni bibliografiche complete degli articoli inclusi nella revisione sono riportati in Appendice.

**TAB. 1 - ELENCO CONTRIBUTI INCLUSI NELLA REVISIONE**

Autori	Anno	Paese	Titolo contributo	Rivista
Alghamdi <i>et al.</i>	2017	Arabia Saudita	Teaching Sustainable Practices as Part of a Holistic Education in the Saudi Context	International Journal of Whole Schooling
Bonacini	2018	Italia	Partecipazione e co-creazione di valore culturale. #iziTRAVELSicilia e i principi della Convenzione di Faro	Il Capitale culturale
Chu & Mazalek	2019	USA e Canada	Embodied Engagement with Narrative: A DesignFramework for Presenting Cultural Heritage Artifacts	Multimodal Technologies and Interaction
Clarke	2020	Stati Uniti	Walk a Day in My Shoes: coltivare la comprensione interculturale attraverso l'alfabetizzazione digitale	The Reading Teacher
Çocuk <i>et al.</i>	2018	Turchia	The Effect of the Web Based Digital Story Applications on the Digital Literacy Levels of Turkish Teacher Candidates	Asian Journal of Education and Training
Cozza <i>et al.</i>	2021	Italia	Dive in the Past: A Serious Game to Promote the Underwater Cultural Heritage of the Mediterranean Sea	Heritage
Craig	2013	Stati Uniti	Opportunities and Challenges in Representing Narrative Inquiries Digitally	Teachers College Record

Cushing <i>et al.</i>	2013	Stati Uniti	Developing cultural responsiveness in environmental design students through digital storytelling and photovoice	Journal of Learning Design
Grant	2016	Stati Uniti	Digital Storytelling: A Method for Engaging Students and Increasing Cultural Competency	Journal of Effective Teaching
Hood & Reid	2018	Regno Unito	Social media as a vehicle for user engagement with local history: A case study in the North East of Scotland	Journal of Documentation
Katifori <i>et al.</i>	2020	Grecia	"Let Them Talk!": Exploring Guided Group Interaction in Digital Storytelling Experiences	ACM Journal on Computing and Cultural Heritage
Kong & Zhang	2021	Cina	Developing a co-design process model for the digital presentation of intangible cultural heritage: a case study of "warm inheritors digital diablo"	ISPRS Annals of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences
Kristiawana <i>et al.</i>	2022	Indonesia	Promoting Vocabulary Building, Learning Motivation, and Cultural Identity Representation through Digital Storytelling for Young Indonesian Learners of English as a Foreign Language	Iranian Journal of Language Teaching Research
Kumpulainen <i>et al.</i>	2020	Finlandia	Children's Augmented Storying in, with and for Nature	Education Sciences
Kutin & Telban	2021	Estonia	Legends of places as part of the sustainable development of regions	Folklore
Leow & Ch'ng	2021	Cina	Analysing narrative engagement with immersive environments: designing audience-centric experiences for cultural heritage learning	Museum Management and Curatorship
Moran	2016	Stati Uniti	Telling our story: using digital scrapbooks to celebrate cultural capital	International Journal of Designs for Learning
Mutibwa	2016	Regno Unito	Memory, Storytelling and the Digital Archive: Revitalising Community and Regional Identities in the Virtual Age	International Journal of Media and Cultural Politics
Nikolova & Georgiev	2022	Bulgaria	A Comparative Analysis of Tools for Presenting Cultural-historic Resources in Education	TEM journal
Nijdam	2021	Canada	Semi-digital storytelling: Survivance and revitalization in Indigenous digital games	New Media & Society
Nosrati <i>et al.</i>	2018	Canada	Connecting people with city cultural heritage through proximity-based digital storytelling	Journal of Librarianship and Information Science
Ortega-Sánchez <i>et al.</i>	2019	Spagna	Didactics of historical-cultural heritage QR codes and the TPACK model: An analytic revision of three classroom experiences in Spanish higher education contexts	Education Sciences
Osuchukwu & Udeze Nkechi	2021	Nigeria	Enabling cultural heritage spaces in Nigerian public libraries: A case study of the Anambra State Library Board	IFLA Journal
Pazarlia <i>et al.</i>	2021	Grecia	"Hack the map", a digital educational program inspired by Rigas Velestinlis'Charta of Greece (1796-1797)	International Journal of Cartography
Prada	2022	Canada	Articulating Translanguaging as Pedagogy of Empowerment for Racialized, LanguageMinoritized Bilinguals: From Concept to Proyecto through Digital Storytelling	TESL Canada Journal

Larraz <i>et al.</i>	2014	Spagna	An interdisciplinary study in initial teacher training	Journal of New Approaches in Educational Research
Rizvic <i>et al.</i>	2020	Bosnia	Interactive digital storytelling: bringing cultural heritage in a classroom	Journal of Computers in Education
Ruppert <i>et al.</i>	2017	Stati Uniti	Digital Storytelling: A Tool for Identifying and Developing Cultural Competence with Preservice Teachers in an Introduction to Middle Level Education Course	Current Issues in Middle Level Education
Skublewska-Paszkwsk <i>et al.</i>	2022	Polonia	3D technologies for intangible cultural heritage preservation—literature review for selected databases	Heritage Science
Thwaitesa <i>et al.</i>	2019	Malesia	A Malaysian cultural heritage digital compendium	Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage
Tzima <i>et al.</i>	2020	Grecia	Harnessing the potential of storytelling and mobile technology in intangible cultural heritage: A case study in early childhood education in sustainability	Sustainability
Valtolina	2016	Italia	A Storytelling-Driven Framework for Cultural Heritage Dissemination	Data Science and Engineering
Vrettakis <i>et al.</i>	2019	Grecia	Narralive – Creating and experiencing mobile digital storytelling in cultural heritage	Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage

Dall’analisi emerge il carattere eterogeneo dell’argomento trattato, infatti, i 33 articoli sono stati pubblicati su 31 riviste differenti e afferenti ad ambiti disciplinari diversi. Sul tema sono stati presentati due articoli, rispettivamente sulle riviste *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage* e *Education Sciences*.



**FIG. 1 - DISTRIBUZIONE DI FREQUENZA DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI DAL 2013 AL 2022.**



adattandolo alle esigenze degli studenti universitari. In Cushing *et al.* (2013), invece, alla metodologia dello storytelling digitale si fa coincidere sempre la valenza formativa, mettendo in relazione le università e le scuole secondarie di secondo grado. Anche gli studi di Kristiawana *et al.* (2022) volgono in questa direzione, coinvolgendo gli studenti di scuola secondaria di secondo grado in modo da migliorare le loro competenze linguistico-comunicativo e culturali. Inoltre, il DST viene impiegato come “dispositivo” formativo in ambito universitario per:

- acquisire competenze culturali e professionali per i futuri docenti (Ruppert *et al.*, 2017);
- migliorare le competenze di progettazione dei futuri insegnanti correlandole all’educazione al patrimonio culturale (Çocuk *et al.*, 2018);
- promuovere competenze medial e culturali (Grant *et al.*, 2016).

Il DST viene adoperato anche in un’ottica di conoscenza e comunicazione del patrimonio, coinvolgendo sia le scuole (Bonacini, 2018; Cozza *et al.*, 2021; Tzima *et al.*, 2020) sia le università (Rada *et al.*, 2014; Vrettakis *et al.*, 2019) sia altre istituzioni culturali presenti sul territorio locale quali musei (Chu & Mazalek, 2019; Katifori *et al.*, 2020; Kong & Zhang, 2021; Leow & Chn’g, 2021), siti del patrimonio culturale e locale (Rizvic *et al.*, 2020) e biblioteche (Nosrati *et al.*, 2018; Osuchukwu & Udeze Nkechi, 2021; Pazarlia *et al.*, 2021). In particolare, negli studi analizzati il DST viene principalmente impiegato per raccontare il patrimonio culturale, miti, storie antiche sulla comunità locale e sui siti culturali o per attirare l’attenzione su oggetti, luoghi storici eventi o arti (Skublewska-Paszkowska *et al.*, 2022) e per mostrare contenuti di museologia, utilizzando la realtà virtuale in un ambiente pubblico (Thwaitesa *et al.*, 2019).

Un’altra macroarea che emerge dal lavoro di analisi è quella dell’impiego del DST come mezzo per monitorare e comunicare i risultati di una ricerca, come nello studio effettuato da Craig (2013) nelle scuole dell’infanzia, primaria e secondaria di primo grado per valutare la sua efficacia come strumento di ricerca qualitativa sempre nell’ambito dell’educazione al patrimonio culturale.

Negli articoli analizzati sono menzionati i relativi risultati, prodotti o artefatti realizzati durante le esperienze, mettendo in campo differenti risorse. Emerge, dunque, l’interesse per la realizzazione di curricoli scolastici che integrino competenze narrative e tecnologiche (Çocuk *et al.*, 2018) che esitano in:

- attivazione di progetti di *service learning* in un corso di laurea di design ambientale, basato sul tutoraggio tra pari per la produzione di storie digitali di comunità culturali differenti (Cushing *et al.*, 2013);
- progettazione di e-book nel campo curricolare del patrimonio culturale (Rada *et al.*, 2014);
- realizzazione di mostre virtuali con QR code (Clarke, 2020);
- produzione cooperativa di oggetti in realtà aumentata per l’insegnamento e apprendimento dei beni culturali locali (Ortega-Sanchez *et al.*, 2019);
- sviluppo di giochi e narrazioni digitali sui temi del patrimonio culturale intangibile (Biz Nijdam, 2021);
- produzione di audioguide (Bonacini, 2018);

- costruzione di una piattaforma interattiva online co-progettata per condividere narrazioni digitali e per favorire l'espressione creativa della comunità (Mutibwa, 2016);
- produzione di contenuti narrativi a partire da raccolte fotografiche sviluppate dalle organizzazioni della comunità stessa (Hood & Reid, 2018);
- sviluppo da parte di esperti di informatica, arti visive, regia cinematografica, letteratura, psicologia, comunicazione e interazione uomo-macchina di un nuovo metodo per la narrazione digitale interattiva dei patrimoni, ovvero, *l'hyper storytelling* (Rizvic *et al.*, 2020).

## Conclusioni

La triangolazione dei risultati presentati nel paragrafo precedente è stata finalizzata a fornire (1) indicazioni per la progettazione e la pratica didattica, mettendo in luce quelle su cui essi tendono a convergere e (2) indicazioni per la ricerca futura, sia relativamente alle ipotesi da sottomettere ancora a riscontro empirico sia agli elementi della ricerca in cui si rilevano limiti metodologici.

Per la dimensione della progettazione e della pratica didattica si riscontra una certa convergenza verso modalità di utilizzo del *digital storytelling* per coinvolgere i membri delle comunità nei processi formativi e di comunicazione del patrimonio. Il patrimonio culturale materiale e immateriale diventa spesso il contenuto di produzioni digitali (video, e-book, giochi, simulazioni) per la conoscenza, la diffusione e la promozione di un territorio, di una tradizione, di un sito archeologico e di un museo. Nella maggior parte delle ricerche incluse nella revisione si descrivono gli artefatti digitali prodotti sul patrimonio ma spesso è assente o soltanto accennato il modello di progettazione adottato. Si evidenzia, inoltre, una mancata formalizzazione di modelli di progettazione condivisa tra istituzioni culturali ed educative per negoziare obiettivi e interventi e per co-valutare le ricadute degli stessi nei territori e per lo sviluppo locale.

Inoltre, si segnala come la maggior parte degli studi descrivono interventi a breve termine su progetti limitati nei tempi e su piccoli campioni, che non consentono di valutare l'efficacia dell'intervento e la continuità degli apprendimenti, per la cui stima sarebbe necessario utilizzare maggiormente rilevazioni di *follow-up*.

Rispetto al tema dell'integrazione del digitale nelle pratiche di narrazione del patrimonio culturale, in ricerche successive si intende indagare meglio quali aspetti delle esperienze educative di *digital storytelling* possono o non possono essere sostituite con esperienze virtuali, nonché in che misura questa sostituzione o integrazione influenzi lo sviluppo delle competenze di cittadinanza.

Spostando l'attenzione sulla dimensione degli sviluppi della ricerca futura, emerge la necessità di ulteriori indagini per sottoporre a riscontro empirico differenti ipotesi utili a stimare il livello di inclusività del nostro patrimonio e di ricercare dispositivi formativi efficaci per favorire il dialogo tra la polifonia di voci e di culture che possono trovare nei patrimoni possibili spazi di confronto. Un approccio inclusivo al patrimonio diventa il compito prioritario di scuole e istituzioni territoriali deputate alla tutela e alla conservazione del patrimonio e alla formazione di cittadini attivi e responsabili. La riflessione sui meccanismi di elaborazione dei patrimoni culturali comprende il tema dei

segni del passato di difficile rielaborazione e le tracce di eredità molteplici e ambigue che finora risultano escluse dalle narrazioni dominanti dei nostri patrimoni che prendono forma – seppure in modo differente – in musei, tradizioni popolari, quadri, racconti orali.

La ricerca pedagogica, quindi, mette così al centro non il patrimonio in sé, ma la relazione che si può costruire con esso: la narrazione, in questo senso, può costituire la chiave di rigenerazione del reale nella misura in cui è capace di de-costruire narrazioni ereditate e ambigue e di includere narrazioni inedite rispetto a quelle ereditate. Lo *storytelling*, allora, rappresenta uno strumento di mediazione non soltanto linguistica ma culturale e di condivisione di saperi sia soggettivi (es. le storie individuali) sia istituzionali, potenziamento di un legame sociale tra musei e pubblico, stimolo al coinvolgimento (*engagement*) dei nuovi pubblici (Bonacini, 2020).

Il patrimonio culturale allora diventa un concetto politico, e non semplicemente un insieme di oggetti, tradizioni, pratiche di lavoro e di vita e, quindi, l'uso che se ne fa nel mondo contemporaneo, determinato dalle esigenze del nostro presente, diventa l'oggetto dell'educazione alla cittadinanza. Soltanto se l'educazione alla cittadinanza si configura come un "viaggio a ritroso" nei patrimoni, nel tentativo di decostruire le eredità di cui sono figli, si possono fondare narrazioni dei e sui patrimoni più eque ed inclusive.

## Note

- (1) Il videogioco è scaricabile gratuitamente su tutti i dispositivi mobile (sistema Android e IOS).
- (2) Nel sito del Museo Archeologico Nazionale di Napoli (MANN) è possibile consultare una sezione "Media-Gaming" interamente dedicata al videogioco "Father and son". Link <https://mann-napoli.it/gaming/> [consultato in data 14/10/2022].
- (3) Nella piattaforma RaiPlay è disponibile la puntata del programma #GENERAZIONEBELLEZZA dal titolo "Archeotelling a Roma, Napoli e Manfredonia" in cui si discute del videogioco. Link <https://www.raipaly.it/video/2020/01/generazione-bellezza-del-08012020-Archeotelling-a-Roma-Napoli-Manfredonia-bbb19d23-1d0c-415e-8604-a153dfec56ae.html> [consultato in data 14/10/2022].
- (4) "Bimbisvegli" è un primo esperimento di "educazione" diffusa, avviato nel 2016 in una scuola elementare in provincia di Asti in Piemonte. Esso si basa su una visione di scuola che si apre alla conoscenza e collaborazione con le realtà locali, rendendo possibile l'interazione con soggetti singoli interessati a fornire il loro apporto in determinate attività e con differenti figure e contesti che vanno dall'artigianato all'agricoltura e alla zootecnica, dalle piccole imprese alle associazioni, dalle cooperative ai servizi municipali.

## Note delle autrici

I paragrafi *Introduzione*; *Digital storytelling per l'educazione al patrimonio*; *Metodologia della ricerca* e *Conclusioni* sono da attribuire a Elisabetta Lucia De Marco; i paragrafi *Educazione alla cittadinanza, comunità e scuola*; *Educazione al patrimonio*; *Metodologia della ricerca* e *Discussione* sono da attribuire a Ilaria Fiore.

## Bibliografia

- Bautista, S.S. (2014). *Museums in the Digital Age: Changing Meanings of Place, Community, and Culture, USA: Altamira Press.*
- Benetton, M., & Zanato, O. (eds.) (2020). *Tracce di Outdoor Education. Studium educationis*, numero monografico, 1.
- Bevilacqua, P. (2007). *L'utilità della storia. Il passato e gli altri mondi possibili.* Roma: Donzelli.
- Bonacini, E. (2020). *I musei e le forme dello Storytelling digitale.* Roma: Aracne Editrice.
- Borghi, B. (a cura di) (2017). *Luce sui secoli bui. Lo studio, l'insegnamento e l'apprendimento della storia medievale. Questioni preliminari di metodo.* Bologna: Patron Editore.
- Bortolotti, A., Calidoni M., Mascheroni, S., & Mattozzi, I. (2008). *Per l'educazione al patrimonio culturale: 22 tesi.* Milano: Franco Angeli.
- Cambi, F. (2009). Un esercizio di memoria.... Attualissimo e benvenuto. *Studi Sulla Formazione/ Open Journal of Education*, 1 (2), 175-177. [https://doi.org/10.13128/Studi\\_Formaz-3138](https://doi.org/10.13128/Studi_Formaz-3138)
- Cambi, F. (2017). Quale scuola per il XXI secolo? Un'identità possibile. *Studi Sulla Formazione/Open Journal of Education*, 20 (2), 21-28. [https://doi.org/10.13128/Studi\\_Formaz-22166](https://doi.org/10.13128/Studi_Formaz-22166)
- Clarke, L. W. J. T. R. T. (2020). Walk a Day in My Shoes: Cultivating Cross-Cultural Understanding Through Digital Literacy. *The reading teacher*, 73(5): 662-665. Doi: <https://doi.org/10.1002/trtr.1890>
- Colazzo, S. (2011). *Conservare il sapere immateriale.* L'Idomeneo.
- Colazzo, S. (2018). Community care e sviluppo del territorio. In Pollice F., (a cura di) *Ricerche sul Salento. Il contributo del Dipartimento di Storia, Società e Studi sull'uomo alla conoscenza del territorio. Rapporto 2018*, pp. 139-148.
- Colazzo, S., De Marco, E. (2021). Digital storytelling nei percorsi della formazione dei docenti: una revisione della letteratura. *Annali online della Didattica e della Formazione Docente*, 13 (21). Doi: <http://dx.doi.org/10.15160/2038-1034/2327>
- Colazzo, S., Manfreda, A. (2019). *La comunità come risorsa. Epistemologia, metodologia e fenomenologia dell'intervento di comunità. Un approccio interdisciplinare.* Roma: Armando Editore.
- Consiglio d'Europa (2005). *Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore dell'eredità culturale1 per la società, Faro.* <http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2016/01/Convenzione-di-Faro.pdf>.
- Crippa, G. (2017). Lo Storytelling della memoria tra patrimonio e turismo. *Bibliothecae.it*, 6 (1), pp. 234-264.
- Del Gobbo, G., Torlone, F., & Galeotti, G. (2018). *Le valenze educative del patrimonio culturale. Riflessioni teorico-metodologiche tra ricerca evidence based e azione educativa nei musei.* Roma: Aracne editrice.
- Dewey, J. (1934). *Art as experience.* New York: Minton, Balch & Company.
- Din, H., Wu, S. (Eds.) (2014). *Digital Heritage and Culture: Strategy and Implementation.* Singapore: World Scientific Publishing.
- Gitti, G. (2020). Per una didattica inclusiva: educare alla cittadinanza attiva e al patrimonio con le mappe di comunità. *Didattica Della Storia – Journal of Research and Didactics of History*, 2(1), 183–203. <https://doi.org/10.6092/issn.2704-8217/11909>

- MacDonald, R.L., Couldry, N., & Dickens, L. (2015). "Digitization and materiality: researching community memory practice today", *The Sociological Review*, 63 (1), 102-120. Doi: <https://doi.org/10.1111/1467-954X.12215>
- Mascheroni, S. (2016). Musei complici, patrimoni condivisi, cittadinanze plurime. In *La didattica nei Musei Archivi e Biblioteche*. Trieste: EUT Edizioni Università di Trieste, pp.1-8.
- MIUR (2018). *Indicazioni nazionali e nuovi scenari*. <http://www.indicazioninazionali.it/wp-content/uploads/2018/08/Indicazioninazionali-e-nuovi-scenari.pdf>
- Montella, M. (2016). La Convenzione di Faro e la tradizione culturale italiana. *Il capitale culturale*, pp. 13-36. DOI: <http://dx.doi.org/10.138/2039-2362/1551>
- Mottana, P., & Campagnoli, G. (2017). *La città educante. Manifesto della educazione diffusa. Come oltrepassare la scuola*. Trieste: Asterios.
- Mottana, P., & Campagnoli, G. (2020). *Educazione diffusa. Istruzioni per l'uso*. Firenze: Terra Nuova.
- Muscarà, M., & Romano, A. (2020). Didattica e apprendimento nei musei nell'era della pandemia di COVID-19. *Media Education*, 11(2), 61-73.
- Muscarà, M., & Romano, A. (2021). Patrimonio culturale, memoria collettiva e narrazioni identitarie nelle scuole siciliane. *MeTis. Mondi educativi. Temi, indagini, suggestioni*, 11(1) 2021, 1-20. Doi: 10.30557/MT00155
- Mutibwa, DH (2016) Memory, Storytelling and the Digital Archive: Revitalising Community and Regional Identities in the Virtual Age. *International Journal of Media and Cultural Politics*, 12 (1), 7-26. Doi: [https://doi.org/10.1386/macp.12.1.7\\_1](https://doi.org/10.1386/macp.12.1.7_1)
- Osuchukwu, N.P., & Udeze, N.S. (2021). Abilitare gli spazi del patrimonio culturale nelle biblioteche pubbliche nigeriane: un caso di studio dell'Anambra State Library Board. *IFLA Journal*, 47 (3), 398–405. Doi: <https://doi.org/10.1177/03400352211024673>
- Panciroli, C. (Ed) (2015). *Formare al patrimonio nella scuola e nei musei*. Verona: QuiEdit.
- Panciroli, C., & Macaudo, A. (2018). Educazione al patrimonio e realtà aumentata: quali prospettive. *Italian Journal of Educational Research*, 20, 47-62.
- Pellegrini, M., Vivinet, G. (2018). *Sintesi di ricerca in educazione*. Roma: Carocci.
- Poce, A. (2017). *Il patrimonio culturale per lo sviluppo delle competenze nella scuola primaria*. Milano: FrancoAngeli
- Repetto, M., & Talarico, M. (2021). Digital storytelling e civic engagement nella formazione permanente. *Formazione e insegnamento*, 19, 239-251. Doi: 10.7346/-fei-XIX-01-21\_21
- Thwaites, Harold, & Santano, Delas & Esmaili, Human, & See, Zi. (2019). A Malaysian cultural heritage digital compendium. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 15. Doi: e00116. 10.1016/j.daach.2019.e00116
- Troia, S., Cameron-Curry, L., & Pozzi, M. (2014). Dalla competenza digitale alla cittadinanza digitale: esperienze di apprendimento. *Atti di Didattica 28°*, 867–876. [http://mondodigitale.aicanet.net/20143/04\\_Dalla\\_competenza\\_digitale\\_alla\\_cittadinanza\\_digitale/04\\_03.pdf](http://mondodigitale.aicanet.net/20143/04_Dalla_competenza_digitale_alla_cittadinanza_digitale/04_03.pdf)
- UE (2014). Conclusioni del Consiglio del 21 maggio 2014 relative al patrimonio culturale come risorsa strategica per un'Europa sostenibile. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52014XG0614\(08\)&from=PL](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52014XG0614(08)&from=PL)

UNESCO (2003). *Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale*, Parigi. [https://unesco.blob.core.windows.net/documenti/5934dd11-74de-483c-89d5-328a69157f10/Convenzione%20Patrimonio%20Immateriale\\_ITA%202.pdf](https://unesco.blob.core.windows.net/documenti/5934dd11-74de-483c-89d5-328a69157f10/Convenzione%20Patrimonio%20Immateriale_ITA%202.pdf)

Vrettakis, E., Kourtis, V., Katifori, A., Karvounis, M., Lougiakis, C., & Ioannidis, Y.E. (2019). Narralive - Creating and experiencing mobile digital storytelling in cultural heritage. *Digital Applications Archaeological. Cultural Heritage*, 15, 00114.