

La scuola in ospedale: la proposta di una app interattiva con l'uso del cinema

Alessandra Donatella Pia Schirò¹, Lorenza Garrino¹, Tiziana Catenazzo¹

¹Master di II livello "La scuola in ospedale e l'istruzione domiciliare: la realtà professionale e le strategie didattiche e di cura", Università degli Studi di Torino.

ABSTRACT

Introduzione. La scuola in ospedale e l'istruzione domiciliare nascono dall'esigenza di contrastare l'abbandono scolastico dei degenti in età scolare. Con il presente articolo si vuole proporre una metodologia didattica supportata da un'applicazione digitale, utile a favorire gli scambi ed il confronto tra studenti che si interessano di cinema e che narrano storie all'interno dell'applicazione.

Materiali and Metodi. Presso l'Università degli Studi di Torino da anni è stato attivato il Master "La scuola in ospedale: la realtà professionale e le strategie didattiche di cura". All'interno di questo percorso formativo è stato realizzato il progetto riguardante l'app "EyeSchool". Per lo sviluppo dell'applicazione si è utilizzato un IDE creato da Google, progettato per la creazione di applicazioni Android.

Risultati. Pur avendo sviluppato e testato localmente l'applicazione, non è stato possibile metterla in opera con i discenti a causa dell'emergenza sanitaria. Un risultato atteso molto importante riguarda l'incremento del dialogo e dell'interattività, lo sviluppo di uno spirito critico in seguito alla visione di immagini filmiche, la scoperta delle potenzialità nella narrazione autobiografica e la creazione di una cineteca digitale dove ogni insegnante può attingere dalle buone prassi educative. Viene proposto un esempio applicativo dell'app per la realizzazione di una fase pilota.

Conclusioni. *EyeSchool* si presenta come un'applicazione in grado di offrire agli studenti stimoli "già precostruiti", che si potenziano con l'interdipendenza tra discenti e docenti. L'insegnante tramite l'app potrà favorire nei discenti il racconto della propria storia reale o immaginaria, comunicando al gruppo il proprio sentire e trasmettendo ai compagni la propria esperienza di malattia e di vita.

Parole chiave: la scuola in ospedale, istruzione domiciliare, didattica digitale integrata, interattività, filmografia.

ABSTRACT

Introduction. School in hospital and home education arise from the need to counteract educational dropout of school-age inpatients. This article proposes a teaching methodology realized through a digital app, useful for fostering a community of students who are interested in cinema and share stories using the app.

Materials and Methods. At the University of Turin, the Master's "School in hospital: professional reality and teaching strategies for care" has been activated for years. Within the program, a project called the "EyeSchool" pertained a specific app. For the app development, it was used an IDE by Google, designed for the creation of Android applications.

Results. Despite having developed and tested the app through the tools offered by IDE Android Studio, it was not possible to implement it with the students due to the health pandemic. A very important expected result is the increase of dialogue and interactivity, the development of critical thinking through the fruition of filmic images, the discovery of the potential in autobiographical narration and the creation of a digital film library where every teacher can draw on good practices educational. Guidance for a pilot phase is proposed in the article.

Conclusion. The EyeSchool app offers to students "pre-built" stimuli, which are strengthened through the interdependence between learners and teachers. Through the app, the teacher will be able to encourage students to tell their real or imaginary story, communicating their feelings to the group and transmitting their experience of illness and life to their classmates.

Keywords: school in hospital, homebound, integrated digital teaching, interactivity, filmography

TAKE HOME MESSAGE

- 1) L'intento di EyeSchool è quello di favorire gli scambi ed il confronto tra studenti che si interessano di cinema e che narrano storie all'interno dell'applicazione in un percorso formativo scolastico.
 - 2) EyeSchool si presenta come un'applicazione in grado di offrire agli studenti stimoli "già pre-costruiti", che si potenziano con l'interscambio tra discenti e docenti.
 - 3) Un risultato atteso dell'app riguarda la scoperta delle potenzialità degli studenti nella narrazione autobiografica e la creazione di una cineteca digitale dove ogni insegnante può attingere dalle buone prassi educative.
-

INTRODUZIONE²

La scuola in ospedale (SIO) e l'istruzione domiciliare (ID) nascono dall'esigenza di contrastare l'abbandono scolastico dei degenti in età scolare. Scopo di questi servizi è consentire una continuità didattica a favore degli studenti colpiti da malattia che interrompono per un tempo variabile la frequenza scolastica garantendo il diritto a tutti all'istruzione come sancito nell'articolo 34 della nostra Costituzione. Nel 2019 sono state approvate le nuove *Linee di indirizzo nazionali sulla scuola in ospedale e l'istruzione domiciliare*. Oggi sia la scuola in ospedale, sia l'istruzione domiciliare sono diffuse su tutto il territorio Nazionale. La scuola in ospedale è presente nei principali ospedali pediatrici ed abbraccia ogni ordine e grado di istruzione. Inoltre, in alcuni ospedali sono presenti delle sezioni di asili nido. La durata della degenza ospedaliera tende a essere sempre più limitata nel tempo, grazie allo sviluppo delle tecnologie sanitarie e anche di nuovi farmaci, in grado di assicurare potenzialità diagnostiche e terapeutiche fino ad oggi non disponibili. L'impegno, come richiesto anche dal Piano sanitario nazionale, è di evitare il ricovero, quando e come possibile, sta quindi crescendo, di conseguenza, la domanda di istruzione domiciliare (Catenazzo 2019). L'ID si attiva per giovani discenti colpiti da

patologie o impediti a frequentare la scuola per un periodo di almeno 30 giorni, anche non continuativi. Il servizio si può attivare anche per coloro che non hanno avuto una precedente ospedalizzazione (*Linee di indirizzo* 2019). Attualmente, a seguito della diminuzione dei giorni di degenza in ospedale, le richieste di ID stanno aumentando e si cerca di attivare e/o continuare il percorso di cura in un ambiente familiare come la propria casa. Secondo i dati riportati nel portale nazionale della SIO e ID, i discenti coinvolti in tale sistema d'istruzione sono in sensibile aumento, nel 2019/2020 hanno frequentato 41367 studenti ed i docenti coinvolti sono stati 915. La grande macchina organizzativa della SIO e ID è composta: dal Ministero dell'Istruzione, dell'Ufficio Scolastico Regionale, dal Comitato Tecnico Regionale, dalla Scuola polo regionale, dalla Rete di scopo e dalle Istituzioni scolastiche. Nel caso specifico tratteremo della scuola polo perché, basandoci sul principio di sussidiarietà, è l'organo più vicino ai cittadini, svolge un ruolo di coordinamento di tutte le scuole del suo territorio, inoltre, ha il compito di sviluppare la ricerca e l'organizzazione didattica e di distribuire le risorse finanziarie. In Italia ci sono 19 Scuole polo che si occupano di sensibilizzare e ga-

rantire la formazione dei docenti che già lavorano in ospedale, ma anche di formare i futuri docenti in procinto di intraprendere questo cammino. Le 19 scuole polo regionali sono unite tramite la rete che opera per la condivisione di buone pratiche e lo sviluppo di iniziative territoriali di formazione. A Torino sono state già effettuate numerose edizioni del Master “*La scuola in ospedale: la realtà professionale e le strategie didattiche di cura*”. Trattasi di un Master Universitario di secondo livello incentrato sulla formazione dei docenti ospedalieri e domiciliari in cui il focus del percorso è preparare professionisti in grado di affrontare le possibili dinamiche che si possono verificare nel contesto ospedaliero o domiciliare. Durante il percorso formativo si affrontano tematiche di approccio didattico e socio-relazionale. La scuola in ospedale e l’istruzione domiciliare sono pienamente riconosciute come parte del percorso terapeutico dei giovani nel loro percorso di malattia: «La scuola in ospedale è parte integrante del percorso terapeutico, in quanto contribuisce a sostenere psicologicamente e a limitare l’isolamento dell’alunno malato ed è la testimonianza della possibilità di una progettualità di vita. [...] Sostiene la speranza nel futuro e aiuta a riorientare i loro progetti» (Catenazzo 2020).

In questi mesi di fermento siamo entrati a conoscenza di un lessico mai utilizzato prima per il mondo della scuola di primo e secondo grado: Didattica a Distanza (DaD). Una DaD, quella del primo *lockdown* “primitiva” che si è sviluppata ed implementata con l’esperienza dei docenti e dei discenti. Ne siamo usciti rafforzati in termini di competenza. Nel settembre 2020, quando la scuola è ripartita, eravamo tutti più consapevoli di quello che sarebbe stato il nuovo anno scolastico: «La volevamo tutti, una scuola in presenza, ma sapendo di poter comunque contare sul supporto delle tecnologie digitali e della rete che, in periodi di crisi così come in periodi di normalità, rappresentano ‘semplicemente’ strumenti per comunicare e vivere in una società globale. Ed è così iniziato il tempo della Didattica Digitale Integrata. Una didattica ‘ordinaria’ e non ‘straordinaria’; una didattica *blended*, mista, intelligente ed organizzata, nella quale le metodologie non trasmissive occupano la maggior parte del tempo di docenza e il sincrono è integrato all’asincrono» (Biancato e Tonioli 2021).

Da queste parole possiamo intendere che la DaD si è evoluta in Didattica Digitale Integrata (DDI) e l’aggettivo *integrata* intende una fase di superamento dell’emergenza e di piena consapevolezza dell’importanza di non considerare la DDI come alternativa

della didattica in presenza, piuttosto come un'integrazione, un'estensione e potenziamento della didattica in aula, una didattica che si apre verso il mondo esterno, fuori dalle mura dell'edificio scolastico ed anche all'interno dell'edificio scolastico. Per mezzo delle nuove tecnologie si potranno utilizzare forme di digitalizzazione della didattica anche durante le lezioni in aula. In questo modo si supera la netta distinzione tra scuola in presenza e scuola in digitale, con la nascita di una scuola ibrida: «La classe diventa ibrida e include anche i discenti che, a causa di malattia, quarantena o altri problemi legati all'emergenza, non possono frequentare, senza escludere altre emergenze che potrebbero essere localizzate (quanti giorni si perdono annualmente in molte regioni per varie allerte meteo?) o individualizzate (quanti ragazzi e quante ragazze non frequentano la scuola per motivi di salute fisica o psichica?)» (Biancato & Tonioli 2021).

Prima del COVID-19 è nato il progetto TRIS (*Tecnologie di Rete ed Inclusione Socio-educativa*) con l'obiettivo di studiare un nuovo ambiente scuola, definito classe ibrida, con la finalità di garantire l'inclusione socio-educativa di coloro che non possono frequentare le lezioni in classe: «Sappiamo come le relazioni interpersonali

siano funzionali per una crescita sana e armoniosa e come queste abbiano un'influenza fondamentale sullo sviluppo della nostra mente. [...] È legittimo ipotizzare che l'isolamento e/o la riduzione di relazioni tra pari, prolungati e protratti nel tempo, rischiano di compromettere il benessere psicofisico degli studenti e di renderli ancora più vulnerabili. [...] Gli spazi ibridi, come detto, si vengono a determinare dalla costante connessione alla rete Internet delle persone attraverso i propri dispositivi mobili, includendo in questo modo anche contesti remoti in quello percepito/vissuto al momento. Lo Spazio Ibrido di apprendimento si trasforma e si connota come *Classe Ibrida* quando, grazie all'uso delle tecnologie digitali (risorse *cloud* e sistemi di videoconferenza), interseca più spazi fisici (l'aula e la casa degli studenti) attraverso una progettazione specifica». (Benigno & Fante 2021).

Come emerge da questa breve presentazione, ai discenti è garantito il pieno sostegno degli insegnanti; i docenti nel corso degli anni hanno sempre cercato di coinvolgere la classe di appartenenza, proprio per non far perdere quel contatto con il mondo esterno, che spesso può essere sottovalutato dal mondo dei "grandi". Con il presente articolo si vuole proporre una meto-

dologia didattica supportata da un'applicazione digitale, attraverso la quale sia possibile visionare uno spezzone filmico e consentire interazioni tra discenti e docenti sui materiali visionati. L'obiettivo è di mantenere e sviluppare un legame significativo tra la scuola di appartenenza e il discente/degente favorendo la didattica interattiva a distanza.

MATERIALI E METODI

La ricerca progettuale è iniziata da un interrogativo, ovvero: "Come far interagire il gruppo classe? Come intervenire per aiutare a sviluppare un dialogo tra la classe di appartenenza e il bambino/giovane discente degente?". Inizialmente si è esaminata la letteratura prodotta negli ultimi undici anni dal 2009 al 2020 riguardante il sistema della SIO e dell'ID. La letteratura è stata molto preziosa per poter avere un quadro generale della situazione ed isolare i punti di forza e le criticità della SIO ed ID. Sulla base della letteratura esaminata si è optato di intraprendere una ricerca sperimentale per migliorare le interazioni all'interno del gruppo classe attraverso uno strumento utile alla visione filmica e volto a favorire l'interattività. La scelta progettuale è ricaduta sullo sviluppo di una applicazione denominata "*EyeSchool*".

Per lo sviluppo dell'applicazione si è utilizzato Android Studio, un IDE creato da Google (basato a sua volta su di un prodotto creato da IDEA), progettato per la creazione di applicazioni Android.

Il linguaggio di programmazione utilizzato è JAVA, che ha permesso di configurare tutta la logica applicativa in grado di - consentire all'applicazione di comunicare con il database dentro il quale sono presenti i dati inerenti alle utenze censite, ai video presenti all'interno del catalogo ed ai commenti inseriti da parte degli utenti proprio riguardo ai video.

Per la creazione del database si è scelto di utilizzare un database noSQL fornito da Google, di facile implementazione e - flessibilità.

Per quanto concerne il salvataggio dello spezzone filmico, l'idea originale ed ottimale era quella di utilizzare un canale YouTube privato dentro il quale poter eseguire l'upload dei video e successivamente tramite le API esposte da YouTube, -poter interagire con i video presenti all'interno della vasta libreria. Ciò avrebbe permesso l'esecuzione del video all'interno dell'applicazione del video caricato, del tutto inaccessibile direttamente da YouTube in quanto video privato. Il tentativo di caricamento del video di test non è andato a buon fine, in quanto gli algoritmi automatici

di Google hanno bloccato il video di test, perché contenente materiale coperto dal diritto di *copyright*. La legge del 22 aprile 1941, n. 633 “*Protezione del diritto d’autore e di altri diritti connessi al suo esercizio, e successive modificazioni*” prevede la riproduzione di spezzoni filmici solo per scopo didattico, ma per motivi legati al tempo necessario affinché Google comprendesse le intenzioni didattiche e sbloccasse il contenuto, si è deciso di percorrere una seconda strada.

Dunque, è stato utilizzato un *server* remoto dentro il quale è stato salvato il video di test, l’*app* poggia su tale *server* remoto, in modo da poter accedere direttamente dall’applicazione al contenuto del *server*. Riassumendo è possibile inviare i *file*-video al *server* remoto, i *file* inviati saranno automaticamente caricati su *EyeSchool*. La prima opzione risulta ancora la migliore scelta, perché garantisce al corpo docenti un’indipendenza nel caricare all’interno dell’applicazione il video, in quanto già presente una funzionalità (attualmente nascosta all’interno dell’*app*) che permette semplicemente, tramite il *link* di condivisione generato direttamente da YouTube, il caricamento del video sull’applicazione *EyeSchool*. In questo modo il video sarà caricato in automatico all’interno del catalogo video, andando a specificare, oltre al *link* il

titolo che verrà mostrato all’interno del catalogo e attraverso il quale si accede alla sezione contenente il video stesso ed i commenti ad esso correlati scritti da parte degli utenti dell’applicazione. Inoltre, l’utilizzo di un *server* esterno, pur garantendo una certa indipendenza dalla piattaforma YouTube, non risulta facilmente sostenibile economicamente al crescere del catalogo video presente all’interno dell’applicazione, ed il caricamento di un nuovo contenuto all’interno del *server* prevede l’attività da parte di un informatico, che oltre a tale attività dovrà occuparsi della manutenzione e delle possibili anomalie relative al *server* in uso.

IL DISPOSITIVO

L’intento di *EyeSchool* è quello di voler creare una *community* di studenti che si interessano di cinema e che narrano storie all’interno dell’applicazione, storie che parlano del video appena visionato, ma potrebbero narrare anche storie di vita vissuta. L’applicazione una volta aperta presenterà un *form* di autenticazione, attraverso cui l’utente potrà effettuare l’accesso mediante e-mail e password, a patto che l’utente sia stato precedentemente censito.

Le due funzionalità principali offerte allo studente dall’*app* sono:

- Riproduzione di un video, il quale è una sequenza di scene tratte da un film, già selezionate dal docente;
- Possibilità di inserire dei commenti da parte dell'utente che vadano ad ampliare e a favorire la semplice visione del video, il commento potrà essere visibile a tutti e l'utente (studente) una volta inserito il commento non potrà più eliminarlo.

Le funzionalità offerte al docente sono:

- censire all'interno dell'applicazione gli alunni, andando a specificare nome, cognome e indirizzo e-mail, solo in questo modo l'alunno potrà avere accesso all'applicazione;
- eliminazione dei commenti, qualora non siano opportuni al contesto scolastico.

L'applicazione dovrebbe fungere da supporto interattivo tra la classe di appartenenza e il bambino/ giovane discente degente, in quale modo? Durante la lezione le insegnanti dovranno prevedere un collegamento su *meet* utilizzando la piattaforma *G Suite for education*, inoltre, durante il collegamento le insegnanti dovranno programmare delle attività da far svolgere preferibilmente in gruppo.

TARGET

L'applicazione è stata realizzata per coinvolgere le scuole di ogni ordine e grado.

L'interfaccia grafica è molto intuitiva e i video proposti dall'insegnante saranno adeguatamente scelti da quest'ultimo in base alle esigenze della classe, secondo le parole del regista Gianni Amelio citate da Scolari: «Prima di tutto gli studenti/spettatori si devono divertire. Ai primi approcci non bisogna essere troppo fiscali sull'«artisticità» conclamata di un film, non serve il classico indiscusso. Nella scuola dell'infanzia soprattutto, si devono mostrare film non respingenti a livello di comprensione, per stimolare il desiderio dell'alunno di continuare a vederne ancora. Se c'è una cosa che allontana un ragazzo dal cinema, è l'idea che sia una materia scolastica». (Scolari 2017)

RISULTATI ATTESI

Pur avendo sviluppato e testato localmente l'applicazione, non è stato possibile metterla in opera con i discenti. A causa dell'emergenza sanitaria non è stato possibile avere un contatto diretto con i discenti ricoverati negli ospedali. I risultati attesi dall'applicazione si possono sintetizzare con due termini, Interdipendenza & Condivisione e vengono elencati nel Box 1.

Sostanzialmente tutte queste pratiche possono essere assolte e migliorate solo grazie al contributo di ogni membro del mondo

scuola e la partecipazione attiva dei discenti. Un risultato atteso molto importante riguarda il facilitare e il favorire il dialogo e l'interattività tra docente, discenti e gruppo classe.

- Mantenere i rapporti socio-relazionare all'interno del gruppo classe
- Favorire il dialogo e l'interattività docente discente gruppo classe
- Sviluppare uno spirito critico della visione delle immagini filmiche
- Far scoprire ad ogni alunno le sue potenzialità nella narrazione autobiografica o nel creare storie inedite
- Poter realizzare una cineteca digitale dove ogni insegnante può attingere dalle buone prassi di educazione multimediale.

Box 1. I risultati attesi dall'applicazione *EyeSchool*

Nell'app è presente una "sezione commenti" all'interno della quale i componenti della classe potranno comunicare tra di loro. Il dialogo/confronto potrà essere rivolto alla soluzione di un quesito posto dall'insegnante alla classe, in tal modo la classe sarà coinvolta nella cooperazione in piccoli gruppi, oppure, l'insegnante potrà lasciare delle consegne individuali, ma sempre con uno scopo di far collaborare l'intera classe, come ad esempio: "narrazioni a più mani: ogni membro della classe deve continuare la narrazione da dove ha terminato il compagno precedente". L'app è rivolta a

tutti i docenti di ogni ordine e grado perché attraverso la "lista video" si può creare una "cineteca digitale" all'interno della quale ogni insegnante potrà attingere dal video condiviso dal collega. La parola d'ordine è condivisione!

PROPOSTA PER LA REALIZZAZIONE DI UNA FASE PILOTA

Per l'attuazione della fase pilota lo stimolo video proposto è uno spezzone tratto dal film *Effetto Lucifero (The Stanford Prison Experiment)*, film del 2015 prodotto dal regista Kyle Patrick Alvarez. Dopo la visione del video con la classe, il file sarà condiviso sull'app *EyeSchool*. Successivamente si potrà passare all'assegnazione del compito da far svolgere agli alunni, in modalità sincrona o asincrona, in piccoli gruppi o individualmente.

Inizialmente gli alunni prendono visione dello spezzone filmico, successivamente, dovranno lavorare alla creazione di un *debate*, consegna per gli alunni: "Dopo un'attenta analisi dello stimolo video, in quale delle due posizioni vi ritrovate? Secondo voi è vero che *"Cattivi si diventa? O ci si nasce?"* Svolgimento: formate più gruppi ed argomentate le vostre teorie facendo riferimento alla bibliografia trattata in precedenza (la scuola positiva e la scuola di Chi-

cago). Buon lavoro". Attraverso l'*app* i discenti potranno visionare ulteriormente lo stimolo-video e potranno collaborare alla risoluzione del quesito anche utilizzando la sezione commenti presente dell'*app*. Lo stimolo-filmico preso in esame è stato ispirato dal libro *L'effetto Lucifero. Cattivi si diventa?* Il film ripercorre quasi fedelmente la narrazione del libro scritto dal professore Philip Zimbardo. In precedenza, sono stati girati altri due film, i quali si ispiravano al libro in questione, ma la storia originale è stata quasi del tutto modificata. Lo spezzone filmico tratta di un vero e proprio esperimento carcerario realizzatosi il 15 agosto del 1971 ad opera del professore Philip Zimbardo, il quale inizia il suo esperimento della "prigione simulata", l'esperimento si svolge nei locali del Dipartimento di psicologia dell'Università di Stanford, in California. Si tratta di ventiquattro volontari, scelti dopo aver risposto ad un annuncio sul giornale locale. Sul giornale si legge che il compenso per l'esperimento sarà di 15 dollari al giorno, per due settimane: «I prescelti sono i più stabili psicologicamente, e nessuno fra loro ha trascorsi penali né di droga. Insomma, si tratta di giovani maschi di media estrazione sociale, intelligenti e sani». (Zimbardo, 2008). A una metà di loro, presi a sorte, viene assegnato

il ruolo di guardie e all'altra quello di prigionieri. Alle guardie è detto che dovranno fare quel che riterranno necessario per mantenere l'ordine tra i secondi, non vengono loro indicate regole specifiche, l'unico avviso è che dovranno evitare abusi e punizioni fisiche. L'esperimento inizia senza preavviso la domenica del 15 agosto, i "prigionieri" sono arrestati nelle loro case, con la collaborazione dei poliziotti di Palo Alto, le guardie-volontarie, dopo aver schedato tutti i volontari-prigionieri e dopo che il capoguardia ha letto loro le regole, l'esperimento può iniziare. Tutti, volontari e ricercatori, si aspettano che l'esperimento duri due settimane, però già dal secondo giorno si manifestano comportamenti imprevisti, e sempre più sorprendenti. Le guardie prendono molto sul serio il loro ruolo, provvedono con sempre maggiore entusiasmo ad applicare quella che a loro sembra la disciplina più adatta a governare i prigionieri. Il venerdì di quella stessa settimana, il 20 agosto, le aggressioni fisiche e psichiche sono diventate così violente che il professor Zimbardo ed i suoi collaboratori decidono di interrompere l'esperimento/ricerca. Nei primi minuti dello stimolo-video, caricato su *EyeSchool*, si evince che tutti gli studenti volevano fare i prigionieri, nessuno ha detto di voler fare la guardia carceraria,

preferivano tutti assumere il ruolo di prigioniero: «Ma la ragione per cui quegli studenti hanno preferito il ruolo di detenuto è che magari potrebbero diventarlo, per renitenza alla leva o per guida in stato di ebbrezza o sotto l'effetto di droghe, per esempio, o a seguito di un arresto in una dimostrazione per i diritti civili o contro la guerra. La maggior parte ha detto che non potrebbe nemmeno immaginarsi di essere una guardia carceraria – non sono andati all'università per diventare guardie carcerarie. Così, anche se tutti partecipano soprattutto per i soldi, alcuni si aspettano anche di imparare qualcosa su come potranno comportarsi durante la situazione di detenzione». (Zimbardo, 2008)

Come si evince dal video, il primo giorno le guardie non erano molto a loro agio nel nuovo ruolo da interpretare, ma già dal secondo giorno la situazione degenera, le guardie iniziano ad acquisire il pieno controllo del loro nuovo ruolo, dal video si percepisce anche che la guardia Geoff Landry si sente quasi in colpa durante i rituali di degradazione dei detenuti, quest'ultimo, invece, di obiettare, si è limitato ad assistere passivamente alle azioni dei suoi compagni "guardie". Invece, possiamo percepire, sempre dallo stimolo-filmico, che ci sono altre guardie che sono soddisfatte di vedere i detenuti sposare così totalmente il loro ruolo,

quasi non considerano più l'esperimento un vero esperimento ma un vero e proprio lavoro. Durante gli ultimi minuti del video sentiamo che alcune guardie si sono subito scusate esplicitamente per essersi spinte troppo oltre, per aver goduto totalmente del proprio potere. Altre si sono sentite giustificate a fare ciò che avevano fatto, considerando le proprie azioni necessarie per adempiere al ruolo che era stato assegnato loro. L'interesse del professore Zimbardo era teso alla scoperta di cosa significasse psicologicamente essere un detenuto o una guardia carceraria. I quesiti principali della ricerca erano: quali cambiamenti subisce una persona nell'adattarsi a quel nuovo ruolo? È possibile, nel breve spazio di due sole settimane, assumere una nuova identità, diversa dal proprio io abituale? Secondo il professore Zimbardo: «In un vero carcere, quando osserviamo un evento – per esempio, dei detenuti che si accoltellano o una guardia che picchia un detenuto – non possiamo determinare in che misura sia responsabile quella particolare persona *oppure* quella particolare situazione. Certo, alcuni detenuti sono dei sociopatici violenti, e alcune guardie sono dei sadici. Ma la loro personalità è responsabile di tutto o anche di gran parte di quello che succede in carcere? Ne dubito. Dobbiamo tener conto della situazione» (Zimbardo, 2008).

DISCUSSIONE

Grazie alle nuove tecnologie nei contesti scolastici si sta delimitando un nuovo spazio del “fare scuola”, si estendono i confini dell’aula oltre l’aula. Questo nuovo ambiente scolastico viene definito “spazio ibrido” che nasce dalla fusione di differenti spazi fisici, reali o virtuali, spesso integrati. (Benigno & Fante 2021)

In sintesi, l’ibridazione è generata dall’ambiente digitale che mette in contatto il tradizionale ambiente-scuola con la casa o l’ospedale dove si trova lo studente degente. Questo nuovo spazio del fare lezione svolge un’azione di prossimità, avvicinando studenti distanti o vicini ma ugualmente distanti, in quest’ultimo caso possiamo pensare ai ragazzi immunodepressi o che hanno subito un trapianto d’organi con i quali non si può fare lezione nella stessa stanza, oppure, può risultare utile nel mantenere i rapporti con i propri compagni di classe. In questo modo si supera la divisione tra didattica in presenza e didattica a distanza, fondendosi in scuola della presenza. La classe ibrida può esserci di aiuto perché partendo dal presupposto che il bambino/giovane discente degente debba trascorrere un periodo di istruzione fuori dal contesto classe, potrà seguire le lezioni e, mantenere i contatti con i suoi compagni

di classe attraverso delle attività predisposte dall’insegnante della scuola di appartenenza e dall’insegnate ID o SIO. L’applicazione *EyeSchool* è stata ideata e progettata come un rafforzativo della classe ibrida. L’app consente la visione degli spezzoni filmici, inoltre, per poter rendere più interattiva la visione del film, è possibile condividere opinioni e svolgere ‘consegne scolastiche’ in tempo reale “pur stando lontani”, il tutto secondo un formato a dimensione di studente. La scuola è un luogo che non ha tempo né spazio, la scuola è ovunque e si aggiorna di continuo non può restare immutata, cambia con il cambiare delle genti: «Anche la tavoletta di cera, la carta e la lavagna di ardesia [...] in un certo momento storico, sono state nuove tecnologie» (Bruschi & Perissinotto, 2020).

L’app dà la possibilità di vedere uno spezzone filmico. L’utilizzo del cinema per l’apprendimento non è nuovo come strumento. Una delle caratteristiche peculiari dell’immagine filmica è quella di permettere allo spettatore di fare esperienza con una realtà differente, illusoria e fantastica, scegliendo se rispecchiarsi, riconoscersi e dividerla oppure se allontanarsi e discostarsene (Agosti 2004). Questa scelta non è sempre dicotomica, ma si modifica in relazione alle emozioni che suggestiona e suggerisce alternativamente nel corso della proiezione.

Il film sostiene la rielaborazione delle esperienze attraverso l'esercizio della pratica riflessiva ed autoriflessiva, stimola la dissonanza cognitiva e la trasformazione prospettica di significato, offrendo di fatto opportunità diverse di leggere la dimensione della cura attraverso il processo di identificazione e di sperimentazione immaginaria della realtà. Questo aspetto denota il potente valore formativo del film. Il film è un testo culturale nei cui fotogrammi è inserito l'intero ventaglio di situazioni e di comportamenti umani, da quelli individuali a quelli di gruppo. Ha il merito di condensare in un lasso di tempo limitato il dipanarsi di storie lunghe una vita, delineando episodi e personaggi che diventano facilmente oggetto di discussione, riflessione, valutazione critica scientifica, etica e filosofica (Fognini, Duca & Casazza 2005). Per apprendere attraverso un film è necessario che lo spettatore si immedesimi nella simulazione, provando alcune sensazioni dei personaggi rappresentati, cioè che si metta nei loro panni, ne prenda le parti, provi a pensare che cosa farebbe se si trovasse in quella situazione (D'Incerti, Santoro & Varchetta 2000).

«Più che le parole, scritte o udite, l'immagine filmica cattura l'attenzione per permettere di osservare e interpretare il mondo secondo prospettive diverse, coinvolgendo lo

spettatore che, immedesimandosi nella scena, la sperimenta e la fa propria pur non vivendola in modo reale. Attraverso la suggestione delle immagini, pensieri e opinioni sono trasmessi, in modo più semplice, sentimenti ed emozioni vissuti in prima persona. L'immagine filmica offre possibilità alternative di lettura della realtà, permettendo di provare il "come potrebbe essere", "come sarebbe meglio" o "come sarebbe peggio", attraverso una partecipazione emotivamente attiva (Garrino, Gregorino, 2011).

In relazione alla fase pilota che viene proposta nel presente articolo, sono illuminanti le indicazioni di Rivoltella (2013) «Storicamente il video in classe risponde ad alcune logiche [...] procedurale, evocativa, narrativa, linguistica, festiva. Si segue una logica procedurale quando si sceglie il video per il potere esplicativo delle immagini: per descrivere una procedura complessa posso utilizzare le parole, spiegando passo per passo come svolgere un compito nelle sue micro-fasi e nei passaggi salienti, ma difficilmente rendo l'idea della complessità del processo. Oppure posso mostrare un video che descrive con le immagini i procedimenti necessari che, a parole, diventerebbero astratti».

CONCLUSIONI

EyeSchool si presenta come un'applicazione che offre agli studenti stimoli "già precostruiti", che si potenziano con l'intercambio tra discenti e docenti. L'insegnante dovrebbe diventare la guida degli studenti, facendo emergere nei discenti il meglio di loro stessi. L'insegnante presenterà l'app non come l'ennesima tecnologia scolastica, ma come un'applicazione che deve appartenere ad ognuno e che ogni discente deve sentire come propria. Per incrementare il senso di appartenenza al gruppo classe, ogni alunno potrà inviare un *file*-video al docente, il quale dopo un'attenta visione potrà condividere lo stimolo-video su EyeSchool ed il *file* potrà divenire oggetto di una lezione. Inoltre, l'insegnante dovrà spronare ed incentivare la narrazione dei discenti, poiché spesso vi sono coloro che temono il giudizio dei compagni e non si espongono. L'insegnante tramite l'app potrà favorire e facilitare da parte dei discenti il racconto della propria storia reale o immaginaria, comunicando al gruppo il proprio sentire e trasmettendo ai compagni la propria esperienza di malattia e di vita.

BIBLIOGRAFIA

- Agosti A. (2004) *Il cinema per la formazione*, Franco Angeli, Milano.
- Benigno V., Fante C. (2021) *Sostenere la dimensione relazionale nella didattica a distanza: l'esperienza di una classe ibrida*, Rivista Lasalliana, 88,1:27-36.
- Biancato L., Tonioli D. (a cura di), (2021) *101 idee per una didattica digitale integrata*, Erickson, Trento.
- Bruschi B., Perissinotto A. (2020) *Didattica a distanza. Com'è, come potrebbe essere*, Editori Laterza, Bari.
- Catenazzo T. (a cura di) (2020) *L'istruzione domiciliare e il contrasto alle disegualianze educative e di salute. Strumenti, riflessioni e prospettive formative per gli insegnanti*, Carocci Editore, Roma.
- Catenazzo T. (a cura di) (2019) *La scuola in ospedale e l'istruzione domiciliare. Formazione degli insegnanti e linee di indirizzo nazionali*, Carocci Editore, Roma.
- D'Incerti D., Santoro M., Varchetta G. (2000) *Schermi di formazione*, Guerini e Associati, Milano.
- Fognini G., Duca P.G., Casazza G. (2005) *Medicinema: la formazione del medico e il contributo della decima Musa. Considerazioni su di una sperimentazione didattica*. MEDIC, 13:50-56.
- Garrino L., Gregorino S. (2011) *L'immagine filmica della formazione alle cure: indicazioni metodologiche e pratiche di utilizzo*, MEDIC, 9(2):17-24

Rivoltella P.C. (2013) *Fare didattica con gli EAS. Episodi di Apprendimento Situati*, Editrice La Scuola, Brescia.

Scolari G. (2017) *Fare scuola con il cinema*, Edizioni Sabinae, Roma.

Zimbardo P. (2008) *L'effetto Lucifero. Cattivi si diventa?*, Raffaello Cortina Editore, Milano.

² L'articolo è tratto dalla tesi di Alessandra Donatella Pia Schirò "L'aula oltre l'aula: cinema ed interattività tra i banchi di scuola, di casa ed in ospedale" del Master "La scuola in ospedale: la realtà professionale e le strategie didattiche di cura", Università degli Studi di Torino, A.A. 2020/2021, Relatrice Lorenza Garrino.