

**Congresso nazionale SIREM: Contenuti,
significati e valori nella cultura transmediale**

Università Bicocca, Milano - 5/6 giugno 2012

***Cooperative Inquiry: una ricerca esplorativa
sulla ideazione di un cartone animato
con i bambini della scuola dell'infanzia***

S. Tabone, B.M. Scotton, L. Messina

Università degli Studi di Padova

Premessa - tradizione di ricerca

- **Albero Azzurro (Farné & Gherardi, 1994)**
- **Melevisione (Coggi, 2002; 2003)**
- **Eppur si muove (Messina, 2005) (Gruppo Alcuni)**
- **Progetto Acqua “H₂Ooooh!” in collaborazione con UNESCO-Roste di Venezia (URL: <http://www.alcuni.it/index.php?presentazione-h20000>)**
- **“Audiovisual Programme for Children’s Education” Prize - 10th edition (2012)**

Prospettive di ricerca - 1

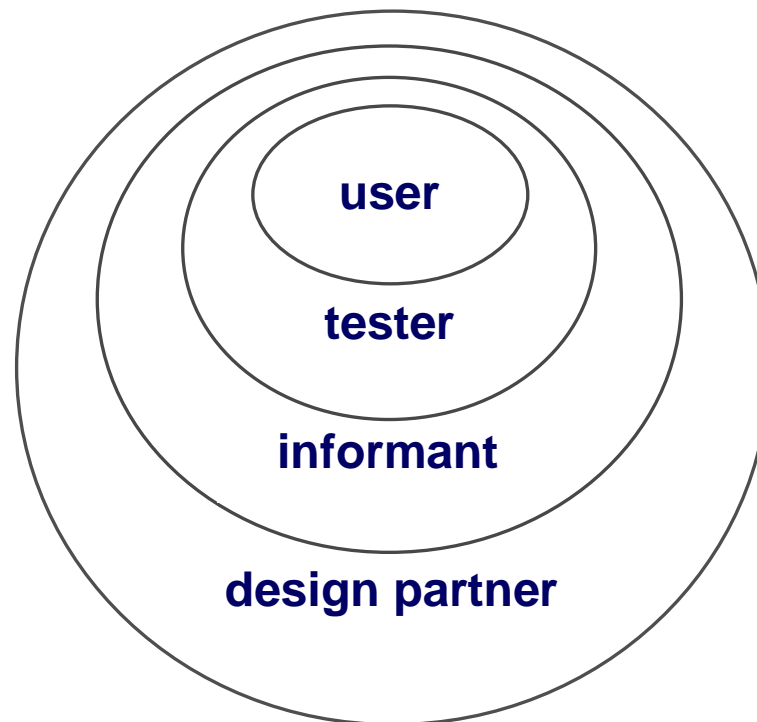
- **Formative research (Palmer, 1974)**

Coinvolgimento di, e collaborazione tra, produttori, ricercatori, fruitori per promuovere la produzione “educativamente orientata” di programmi/prodotti di qualità (Messina, 2005; 2009), cioè comprensibili, capaci di catturare e mantenere l’attenzione dei giovani telespettatori e di ottenere un certo grado di apprezzamento (Personeni, 2011)

Prospettive di ricerca - 2

- *Participatory design methods* (Druin et al., 1999)

the child as ...



I quattro ruoli che i bambini possono rivestire rispetto allo sviluppo di un prodotto (da Druin, 2002, p. 3, cit. in Messina, 2009)

Prospettive di ricerca - Cooperative Inquiry

- **Approccio teorico e insieme di tecniche attraverso cui diventa possibile, all'interno del processo produttivo, la collaborazione intergenerazionale tra esperti del settore e bambini anche di età prescolare, in qualità di *design partner*, per creare un prodotto *per i bambini, con i bambini* (Druin, 2005)**

Prospettive di ricerca - Cooperative Inquiry

Caratteristiche:

immersione in attività, artefatti e contesti quotidiani degli utenti; relazione “alla pari”

Tecniche:

bags of stuff; sticky noting; research journals (Druin et al., 2009); mixing ideas (Guha et al., 2004); magic plate (Alborzi et al., 2000)

Obiettivi della ricerca

- 1. Verificare l'adeguatezza dell'approccio metodologico del C.I., utilizzato nella ricerca sulle tecnologie, per l'ideazione di un prodotto cross-mediale, a partire da un cartone animato**
- 2. Coinvolgere gli utenti (bambini della scuola dell'infanzia) nella progettazione di un cartone animato, assieme ai produttori**
- 3. Verificare la produttività e l'adeguatezza delle tecniche citate**

Partecipanti

- **19 bambini (sezione mista 4-6 anni) di una scuola dell'infanzia di Treviso**
- **una ricercatrice (B.M. Scotton), supportata da un assistente esterno (S. Tabone) e da un supervisore (L. Messina)**
- **due produttori del Gruppo Alcuni (S. Manfio, direttore e principale autore, e L. Feltrin, una sua collaboratrice)**

N.B. Tradizionalmente il C.I. prevede un rapporto numerico più equilibrato tra bambini ed adulti; noi abbiamo scelto di sottostare a vincoli del contesto scolastico

Materiali e strumenti

- Due prototipi del cartone *Symo e Rose* realizzati dal Gruppo Alcuni, uno dei quali senza finale
- Fogli, pastelli, pennarelli ...
- Vassoio rotondo per il *magic plate*
- Research journal, uno per ciascun partecipante
- Questionari per gli adulti, interviste per i bambini
- Per la documentazione: fotocamera, videocamera, registratore MP3

Setting

- **Sezione della scuola dell'infanzia durante l'orario scolastico**
- **6 sessioni da 1 ora e 30 minuti**
- **In diverse attività il gruppo sezione è stato diviso in due; in genere non era presente la maestra**

Fasi

- 1) Sezione divisa in due gruppi: un gruppo visiona il primo cartoon (completo), l'altro gruppo osserva i compagni e annota ciò che colpisce; inversione dei gruppi; visione in plenaria del cartoon, discussione e disegno di quanto è piaciuto o meno del cartoon**
- 2) In plenaria: visione del secondo cartoon (senza finale), discussione e disegno di possibili finali**

Fasi

3) e 4) Sezione divisa in due gruppi: invenzione di una nuova storia

Creazione di personaggi partendo da pezzetti di carta strappata

Raccolta dei personaggi nel *magic plate*

Ciascun partecipante, a turno, prende un personaggio dal *magic plate* e aggiunge qualcosa alla storia: si crea così una sorta di soggetto/storyboard

A conclusione di ciascuna sessione, discussione e disegno di quanto è piaciuto o meno della storia inventata

Fasi

- 5) In plenaria: condivisione delle storie create precedentemente; creazione di una nuova storia**
- 6) Interviste ai bambini in merito al gradimento del percorso completo, questionario autocompilato per gli adulti**

Analisi dati

Analisi del contenuto delle trascrizioni delle 6 sessioni, condotta da due giudici indipendenti sulla base di due macro categorie emergenti:

- *Approccio alla soluzione* - modalità adottate dai partecipanti nell'affrontare le attività proposte**
- *Approccio all'interazione* - modalità adottate dai partecipanti durante l'interazione, in particolare capacità di stabilire un rapporto paritetico di collaborazione in vista di uno scopo comune**

Approccio alla soluzione: sottocategorie

- **Esecuzione**
- **Rifiuto**
- **Miscomprensione**
- **Difficoltà**
- **Richiamo alla memoria**
- **Generazione di idee**
- **Originalità/creatività**
- **Coinvolgimento**
- **Divertimento**

Approccio all'interazione: sottocategorie

- **Expert/novice model**
- **Equal model, i partecipanti sono *equal partners***

Adulti: rinforzano, supportano, valorizzano il contributo dei bambini, tengono davvero in considerazione il loro contributo

Bambini: aiutano gli adulti a sentirsi a proprio agio, esprimono serenamente le proprie opinioni anche quando in disaccordo con gli adulti, sono fieri delle loro idee, collaborano nella realizzazione di artefatti

Risultati - *Approccio alla soluzione*

Sottocategorie più frequentemente rilevate:

- **Esecuzione**
- **Generazione di idee**
- **Originalità/creatività**
- **Richiamo alla memoria**

Produttività ed adeguatezza delle tecniche proposte: creazione di tre soggetti/storyboard; generazione di idee; riflessione, condivisione, collaborazione, espressione di preferenze ... considerazioni (questionari/interviste)

Risultati - *Approccio all'interazione*

Poche difficoltà, incontrate più dagli adulti:

- ruolo “nuovo”, inconsueto, di design partner
- bambini di età molto giovane (4-6 anni)
- esperienze pregresse (lavorare *per*, non *con*, i bambini)
- gestione del gruppo

Bambini: sicuri di sé, a proprio agio, accoglienti, propositivi, affettuosi e orgogliosi del proprio lavoro e della collaborazione con gli adulti

Possibili linee di sviluppo

Materiale raccolto molto ricco che si presta ad ulteriori analisi.

In linea con Guha (2010), ad esempio:

- analisi delle posizioni assunte in situazioni di problem-solving**
- analisi delle modalità comunicative**
- analisi di tipi e forme di collaborazione**
- ...**

Possibili linee di ricerca

- **utilizzo del Cooperative Inquiry come modalità didattica**
- **osservazione di modelli «alternativi» - cognitivi, sociali, relazionali, comportamentali ... - assunti dai bambini durante l'esperienza di co-design**
- **sviluppo di più soggetti/storyboard pensati in funzione di prodotti diversi: oltre al cartoon, film, fiaba illustrata, allestimento teatrale ...**



Setting della ricerca



Esempio di storyboard

Un esempio di storia-soggetto

Fuori dalla casa di Symo volazza una bandiera dell'Italia. Il cane di Symo e Rose, di nome "Fido Guffo", voleva fare una festa, perché era il suo compleanno. Utilizzando la bandiera, fa allora tanti coriandoli quadrati. Arriva Fida Guffa, l'amichetta di Fido Guffo, che gli regala un robot fatto di osso, perché lo mangi quando ha fame. Nel frattempo tutti gli invitati alla festa bevono l'aranciata. Anche lui beve l'aranciata, dopo aver assaggiato un po' di "robot d'osso". All'improvviso, arriva uno squalo guastafeste che finisce l'aranciata e si mangia il "robot d'osso" avanzato. Arriva però uno squalo-uccello (che è più forte dello squalo normale!), che si mangia quindi lo squalo guastafeste e pure una bandiera. Symo e Rose irrompono sulla scena e sparano al pesce con il super liquidator del succo di mirtillo, a cui lo squalo-uccello è allergico. Con una corda legano lo squalo-uccello e un pappagallo, travestito da oca/papera, punisce lo squalo beccandolo sulla testa.

Riferimenti bibliografici

- Alborzi, H., Druin, A., Montemayor, J., Sherman, L., Taxén, G., Best, J., Hammer, J., Kruskal, A., Lal, A., Shwenn, T.P., Sumida, L., Wagner, R. & Hendler, J. (2000). Designing StoryRooms: Interactive Storytelling Spaces for Children. *Proceedings of Designing Interactive Systems (DIS'2000)*. New York, NY., USA (pp. 95-104). (URL:<http://hcil.cs.umd.edu/trs/2000-02/2000-02.pdf>).
- Coggi, C. (a cura di) (2002). *Migliorare la qualità della Tv per i bambini*. Milano: Franco Angeli.
- Coggi, C. (a cura di) (2003). *Valutare la Tv per i bambini: vie alla qualità e all'uso educativo*. Milano: Franco Angeli.
- Druin, A. (1999). Cooperative Inquiry: Developing New Technology for Children with Children. *Proceedings of ACM CHI '99*. Pittsburgh, PA USA (592-599). (URL: www.cs.umd.edu/hcil)
- Druin, A. (2002). The Role of Children in the Design of New Technology. *Behaviour and Information Technology*, 21(1), 1-25. (URL: <http://hcil.cs.umd.edu/trs/99-23/99-23.pdf>).
- Druin, A. (2005). What Children Can Teach Us: Developing Digital Libraries for Children with Children. *Library Quarterly*, 75(1), 20-41. (URL: <http://hcil.cs.umd.edu/trs/2003-39/2003-39.pdf>).
- Druin, A., Guha, M.L. & Fails, J.A. (2009). Cooperative Inquiry Revisited: Ten Years of Designing with Children for Children. Boston. USA Contributo sottoposto per la presentazione al CHI Conference 2009. (Comunicazione personale, 14/12/2010).
- Farné, R., & Gherardi, V. (a cura di) (1994). *All'ombra di un albero azzurro: ricerca su un programma televisivo per bambini*. Bologna: CLUEB.

Riferimenti bibliografici

- Galliani, L. & Messina, L. (2003), Per una televisione educativa dell'infanzia. In G. Masobello & L. Gottardello (Eds.), *Programmi televisivi per l'educazione dell'infanzia* (pp. 15-20). Treviso: Gruppo Alcini.
- Guha, M. L. (2010). Understanding the Social and Cognitive Experiences of Children Involved in Technology Design Processes. *HCIL-2010-29*. (URL: <http://hcil.cs.umd.edu/trs/2010-29/2010-29.pdf>).
- Guha, M. L., Druin, A., Chipman, G., Fails, J.A., Simms, S. & Farber, A. (2004). Mixing Ideas: A New Technique for Working with Young Children as Design Partners. *Proceeding of Interaction Design and Children Conference (IDC 2004)*. College Park, MD., USA (pp. 35-42). (URL: <http://hcil.cs.umd.edu/trs/2004-01/2004-01.pdf>).
- Messina, L. (2005). Verso la consulenza educativa per la produzione audiovisiva. In G. Masobello & L. Gottardello (a cura di), *La TV per l'educazione dell'infanzia: le istanze degli utenti* (pp. 66-94). Treviso: Alcini.
- Messina, L. (2009). Valutazione di programmi e prodotti mediali. Ricerca formativa partecipativa, *REM-Ricerche su Educazione e Media*, 1(1), 107-120.
- Palmer, E.L. (1974). Formative research in the production of television for children. In D.R. Olson (Ed.), *Media and symbols: The form of expression, communication, and education* (pp. 303-329). Chicago: National Society for the Study of Education.
- Personeni, F. (2011). *TV, cartoon ebambini: Criteri produttivi e valutativi di qualità*. Lecce: Pensa Multimedia.