

## [Lettura e mondo digitale]

# Sulle ali dei bit

Quali sono i legami della letteratura per l'infanzia con il mondo del digitale? Come fruire dell'attuale varietà testuale ai fini della promozione della lettura? di Stefania Carioli

**L**e declinazioni in digitale della letteratura per l'infanzia costituiscono una forma di letteratura/narrazione emergente, parte integrante del mondo da leggere dei più piccoli e, tuttavia, le implicazioni pedagogiche correlate rimangono ancora in gran parte da esplorare. Lo studio dei legami tra libri per bambini e mondo digitale, infatti, risulta un'area *in statu nascendi* e non ancora ben focalizzata, collocata com'è al crocevia di complesse aree di ricerca, come quella sull'esperienza let-

su questo delicato tema, fra cui spicca un fraintendimento, che porta a sovrastimare le capacità delle giovani generazioni nell'utilizzo degli strumenti digitali e, conseguentemente, a sottovalutare il bisogno di un intervento educativo mirato. L'espressione "nativi digitali" – che lo stesso Prensky ha, più recentemente, rivisto e modificato a favore di una "saggezza digitale" che "può e deve essere appresa e insegnata" e che egli distingue dalla semplice "destrezza digitale" – continua a perdurare nell'immaginario

zione del testo e un'acquisizione culturalmente indotta: non si diventa buoni lettori se non come esito di un lungo percorso che, come noto, non inizia (né si compie) nei primi anni della scuola primaria. È ampiamente dimostrato che leggere ai bambini sin dai primi mesi di vita e nella primissima infanzia ha importanti riflessi sul loro sviluppo. La familiarizzazione con questo atto prosegue guidando i bambini nella lettura di testi narrativi iconici, che pare abbiano un nucleo di sottoprocessi in comune con la comprensione del testo verbale. Molto importante, inoltre, è adottare sempre un approccio olistico, che tenga conto di tutte le componenti implicate – emotive, cognitive e meta cognitive – fra loro tutt'altro che disgiunte. In questo senso, formule digitali come le *book App* possono risultare dispositivi educativi preziosi, che con la loro attraente ludicità coinvolgono il piccolo lettore in modo piacevole e lo invitano a intervenire nella narrazione.

Di fronte alla straordinaria varietà dell'attuale mondo da leggere e al fatto che le prime esperienze avvengono, oltre che sui libri, anche su formati ludi-

## Formule digitali come le *book app* possono risultare dispositivi educativi preziosi, che con la loro attraente ludicità coinvolgono il piccolo lettore in modo piacevole e lo invitano a intervenire nella narrazione

teria nell'infanzia, sulla pedagogia della lettura e sui media digitali. Le ragioni che hanno reso difficile questa messa a fuoco sono diverse. Fra esse, il continuo proliferare delle produzioni editoriali digitali; l'impostazione del rapporto tra *medium* libro e media digitali in termini di alternative; gli stereotipi che gravano

comune, portando a confondere quella che, indubbiamente, è una grande familiarità con tali mezzi, con la capacità di leggere. Vedere bambini così disinvolti nel far funzionare i dispositivi digitali non ci deve far dimenticare che la lettura è innanzitutto un processo di significa-

co-interattivi come le *book App*, è importante: conoscere tali formule, capire come cambia il processo della lettura e individuare quali caratteristiche tali formule digitali dovrebbero avere per essere identificate come qualitativamente valide. Si tratta di punti fra loro strettamente intrecciati, rispondendo ai quali si va incontro al bisogno di criteri-guida per sostenere un impegno di selezione tutt'altro che semplice, considerando la sovrabbondanza e l'eterogenea varietà delle proposte editoriali. Occorre, inoltre, adottare un punto di vista che miri a integrare il cartaceo e il digitale, cogliendo le opportunità insite nella frequentazione di una gamma varia di testi e gli aspetti positivi che ogni tecnologia, grazie alle sue peculiarità, può offrire.

In che modo la letteratura per l'infanzia si declina nel mondo digitale?

Se una pedagogia della lettura basata



Un momento del seminario

### LETTERATURA PER L'INFANZIA E MONDO DIGITALE

**Un seminario a Campi Bisenzio il 17 aprile**  
Quali sono i legami della letteratura per l'infanzia con il mondo del digitale? In che modo i contenuti interattivi delle storie che intrecciano parole, immagini in movimento, musica influenzano la lettura?  
Il seminario – promosso da Regione Toscana e Comune di Campi Bisenzio e organizzato da Biblioteca Tiziano Terzani Centro regionale di servizi per le biblioteche per ragazzi con la collaborazione di LIBER – ha offerto una riflessione sui legami tra libri per bambini, mondo digitale pedagogia della lettura.  
Con i contributi di Stefania Carioli, qui sintetizzato, e di Eva Francescutto (Minibombo).



sull'integrazione fra stampato e digitale è in gran parte ancora da costruire, nell'attuale panorama crossmediale convivono versioni stampate e digitali di molte opere di letteratura per l'infanzia. Una loro analisi più appro-

ne digitalizzata su piattaforma online (<<https://tinyurl.com/y5ez8klr>>) è *Flotsam* di Wiesner, *wordless picture book* rivolto a una fascia di età superiore. Proprio per la caratteristica di essere privo di parole, questo albo

(<<https://tinyurl.com/agzhon>>). Fra i vantaggi offerti, vi è la disponibilità di libero accesso a pagine condivisibili in una lettura collettiva.

2. Audiovideo come trasposizioni della versione stampata: vi rientrano formati

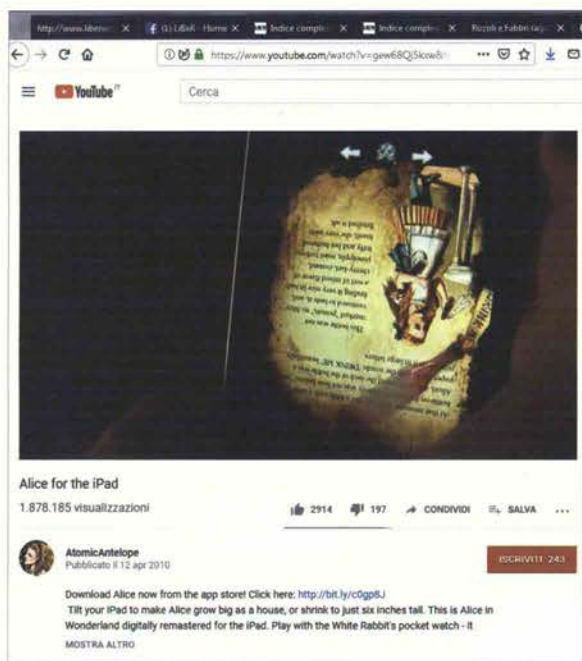
### Esaminando le implicazioni per la lettura come processo di *significazione*, è importante capire se, e in quali casi, l'apparato ludico e interattivo contribuisce ad attrarre il lettore nella storia e a comprenderla, e in quali casi, viceversa, esso porta a sminuirne la centralità

fondita porta a scoprire elementi di continuità e discontinuità fra libro e media digitali, ponendo in rilievo un fenomeno che è connaturato alla letteratura per l'infanzia e al suo essersi offerta, nel corso della storia, alla traduzione in ogni *medium* narrante: dal cinema alla televisione, sino all'attuale

si presta a essere utilizzato per una lettura collettiva rivolta anche a bambini non italofoni. Interessanti attività possono essere svolte anche a partire dal *book trailer* (<<https://tinyurl.com/yyhaezhk>>).

L'evoluzione dei testi digitali di letteratura per l'infanzia, dai primi libri

pubblicati originariamente come libri stampati, poi trasposti in versioni audiovideo o solo audio (*audiobook*). Le versioni audiovideo riprendono le illustrazioni della versione stampata con o senza le parole scritte. Un esempio, è questa lettura del classico di Lionni *Piccolo blu e piccolo giallo*, dal canale



#### Le versioni digitali di *Alice nel paese delle meraviglie* e *Flotsam* su Youtube

(ri)mediazione con i media digitali. Un esempio è dato dalle diverse versioni di un classico albo come *Where the wild things are* di Sendak, di cui oggi è possibile disporre anche della versione digitalizzata su piattaforma online (<<https://tinyurl.com/yxf6743e>>) e di quella in audiovideo (<<https://tinyurl.com/yyqltasu>>). Un altro capolavoro, più recente, anch'esso nato in versione stampata, e di cui è possibile fruire della versio-

elettronici alle book App, può essere suddivisa in quattro tappe.

1. Ebook frutto della scansione della versione stampata: riunisce formati *originariamente stampati* e *successivamente* scansionati. Vi rientra la letteratura archiviata in rete, come nel caso della prima biblioteca online della storia: il "Project Gutenberg". Un esempio di collezione dedicata esclusivamente alla letteratura per l'infanzia è l'"International Children's Digital Library"

*FAVOLEleTTE* (<<https://tinyurl.com/y57kttup>>). Nella *fruizione*, il tempo di focalizzazione sulle singole videate non è scelto dal lettore ma deciso dalla regia, che imprime una certa velocità all'audiovideo, in relazione a un ipotetico tempo di lettura.

3. Formati digitalizzati e arricchiti con inserimento di caratteristiche specifiche del digitale: ne fanno parte libri elettronici non "semplicemente" digitalizzati, ma in cui iniziano a essere impiegate opportunità proprie del digitale, come ad esempio funzionalità



## [Lettura e mondo digitale]

di ascolto del contenuto letto da una voce narrante, con le pagine girate autonomamente dal lettore (tramite le frecce), che così ha l'opportunità di gestire i tempi di ricezione in base alle sue necessità; medesima funzionalità

ok App è posta particolare attenzione alla scelta del font, che deve essere altamente leggibile, ovvero, sufficientemente grande, chiaro e senza grazie, caratteristiche che aiutano a confondere il meno possibile le lettere.

tura come processo di *significazione*, è importante capire se, e in quali casi, l'apparato ludico e interattivo contribuisce ad attrarre il lettore nella storia e a comprenderla, e in quali casi, viceversa, esso porta a sminuirne la cen-

**Sono numerose le proposte che pongono il piccolo lettore dinanzi a elementi fra loro incongruenti, a scene rigurgitanti di stimoli, ad animazioni accattivanti ma disallineate dalla voce narrante o dalle parole scritte, a suoni che catturano l'attenzione ma che non aggiungono nulla di pertinente alla storia**

sopra descritta, ma con le pagine che girano automaticamente; riascolto di una parola letta, cliccandoci sopra. Un esempio tipico è quello offerto dalla collezione di classici e contemporanei di letteratura per l'infanzia della biblioteca in rete *One More Story* (<<https://tinyurl.com/y6yu7j6c>>).

4. Formati *digital born* con alti livelli di interattività: i più recenti formati testuali digitali sono progettati sin dall'inizio per essere fruiti esclusivamente sui dispositivi elettronici. La loro efficacia comunicativa, dunque, può avvalersi di tutte le modalità espressive (verbale, visiva, uditiva, tattile) e dell'introduzione di funzionalità sofisticate a vari livelli di interattività, che arrivano

a coinvolgere il lettore in una vera e propria co-costruzione della storia. Vi rientrano le *book App*. All'interno di questa macrocategoria, alcuni formati sono progettati più specificatamente per supportare il processo di alfabetizzazione, a livello di operazioni metafonologiche e memorizzazione ortografica, grazie all'opportunità di riascoltare l'intera parola e le sue componenti a livello sillabico e sub-sillabico. Oltre a un'equilibrata distribuzione fra le modalità espressive e alla congruenza fra evidenziazione del testo scritto e sua oralizzazione, nelle migliori bo-

Altri formati interessanti ripropongono capolavori della letteratura per l'infanzia operando restauri in alta definizione delle illustrazioni originali (come nel caso di due recenti riscritture di *Alice in Wonderland* in *book App*) e, pertanto, potrebbero risultare

tralià. Su questo punto fondamentale si stanno interrogando alcuni ricercatori, ma gli esiti sono tutt'altro che univoci. Infatti, a fronte di un incremento della motivazione – documentato dall'aumento del tempo di permanenza sulle pagine digitali, sopratt-

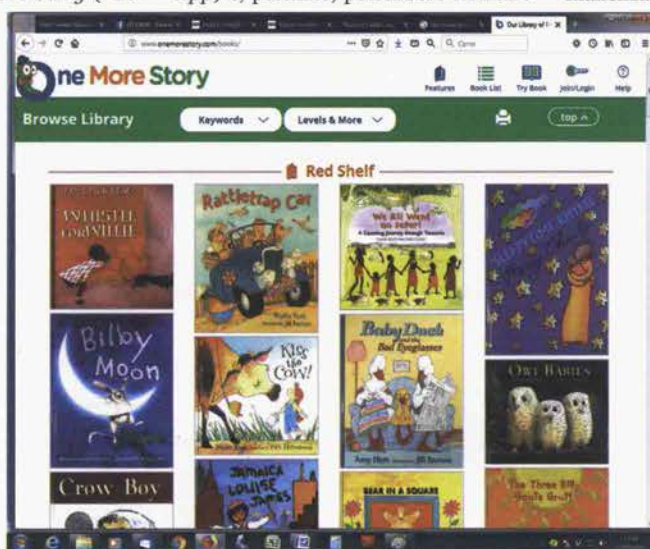
tutto da parte di coloro che manifestano difficoltà nel leggere libri stampati la ricerca – rileva che, in alcuni casi, è promossa una visione passiva, che risulta svantaggiosa ai fini della comprensione della storia.

In quali casi la composizione delle *book App* diviene stimolo motivante e di sostegno alla lettura e quando, invece, di ostacolo?

A questo proposito è importante sottolineare l'importanza della congruenza fra i vari elementi una presenza equilibrata delle modalità espressive.

La lettura è favorita da alcune caratteristiche: sincronia tra la voce narrante e gli zoom sui dettagli delle immagini; sincronia fra la voce narrante e l'evidenziazione delle parole scritte; corrispondenza fra i significati veicolati dai suoni e dalla musica e quelli comunicati dalle immagini o dalle parole; possibilità di attivare/disattivare e regolare le funzionalità al fine di rendere il prodotto più adatto a incontrare le diverse necessità dei lettori.

Data la densità percettiva di questi testi, è importante anche un uso equilibrato delle modalità espressive (verbale, audio, visiva):



Libri classici e contemporanei sulla biblioteca in rete *One more story*

strumenti di avvicinamento ai classici. L'interazione con le formule testuali digitali suscita molti interrogativi. Cosa ci dice la ricerca a proposito dell'influenza sulla lettura?

Esaminando le implicazioni per la let-

### RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

S. Carlioli. *Narrazioni digitali nella letteratura per l'infanzia*, Milano, FrancoAngeli, 2018.

M. Prensky. "H. Sapiens Digital: from digital immigrants and digital natives to digital wisdom", in *Innovate: Journal of online education*, 5(3), 2009 (<[https://www.learnlib.org/p/104264/article\\_104264.pdf](https://www.learnlib.org/p/104264/article_104264.pdf)>)



**ALICE IN APP E BOOK TRAILER**

A1000Castles. *Alice in Wonderland* di Lewis Carroll, ill. originali di Arthur Rackham, Barcelona, Purpleprint Creative S.L., 2014. (book trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=ovFweU5EA4M&feature=youtu.be>)

Atomic Antelope. *Alice for the iPad*, di Lewis Carroll, ill. originali di John Tenniel, London, Atomic Antelope, 2010.

(book trailer: <https://youtu.be/gew68Qj5kxw>)



infatti, scene eccessivamente affollate, che richiedono di processare simultaneamente troppi stimoli, hanno effetti negativi.

La presenza – o meno – delle caratteristiche sopra accennate è in grado di determinare effetti opposti sulla lettura, sostenendola od ostacolandola e, pertanto, dovrebbero essere considerate quali criteri-guida nella progettazione dei libri digitali interattivi e animati. In realtà, sono numerose le proposte che pongono il piccolo lettore dinanzi a elementi fra loro incongruenti, a scene rigurgitanti di stimoli, ad animazioni accattivanti ma disallineate dalla voce narrante o dalle parole scritte, a suoni che catturano l'attenzione ma che non aggiungono nulla di pertinente alla storia.

Da qui, una prima ragione alla quale è possibile ricondurre la diversa efficacia comunicativa ed espressiva dei testi digitali animati e il diverso impatto del formato ludico e interattivo.

Il rapporto tra lettura e prodotti editoriali digitali, dunque, è da esaminare tenendo conto, di volta in volta, della qualità delle combinazioni fra gli elementi che li compongono per riconoscere la presenza delle condizioni che, oltre a catalizzare l'interesse del lettore, lo introducono nel flusso narrativo e lo aiutano a comprendere.

**Efficacia nell'arricchimento del vocabolario**

Un'ultima indicazione proviene dalle ricerche che hanno indagato l'efficacia di alcune formule digitali nel favorire l'arricchimento del vocabolario, sia in condizioni di lettura individuale che condivisa. A grandi linee, nel-

la condizione di lettura individuale i vantaggi più significativi sono stati appurati con i libri elettronici, anima-

denti immagini per aiutare il lettore non ancora autonomo. Peraltro, i libri elettronici, animati e interattivi sono risultati meno efficaci nel sostenere i benefici della lettura condivisa, nel corso della quale le funzioni extra sono apparse distraenti. Nella condizione di lettura condivisa è, invece, il libro elettronico in forma basica a rivelarsi più adatto.

In questo panorama, oltre all'importanza di mantenere acceso il dibattito sul tema, sarà opportuno tenere d'occhio l'evoluzione dei progetti editoriali che uniscono cartaceo e digitale, nonché l'evoluzione della ricerca orientata a fornire le indicazioni per una migliore progettazione e modalità di utilizzo



Home page del sito International children's digital library

ti e interattivi (ad esempio, <<https://tinyurl.com/y5dl33y3>>), che contengono brevi animazioni azionabili con un *click* che offrono un supporto visivo per la comprensione delle parole scritte (ad esempio, un tamburo che inizia a suonare) o in cui una o più parole sono sostituite dalle corrispon-

dell'attuale varietà testuale. Osservare sistematicamente, quindi, ciò che oggi nutre e condiziona l'immaginario dei bambini, la loro capacità di fantasticare, di ipotizzare e di guardare il mondo dentro e intorno a loro, per non perdere di vista la questione centrale della formazione del lettore di oggi.