

iNonno, le voci degli anziani raccontano la storia

Francesca Martinelli - Alessandra Mazzini

iNonno è un'applicazione co-finanziata dalla Regione Lombardia e creata in vista di Expo 2015, che vuole promuovere il dialogo intergenerazionale e il patrimonio storico, culturale e artistico delle città della Lombardia. Milano, Bergamo e Brescia. È stata sviluppata nell'ambito della Scuola Internazionale di Dottorato in "Formazione della persona e mercato del lavoro" dell'Università degli Studi di Bergamo. La piattaforma ospita interviste video, audio, testi e immagini forniti dalle persone anziane che, attraverso questi strumenti, raccontano aneddoti ed esperienze storico-personali e, attraverso un sistema di mappe e la geolocalizzazione, intende far riscoprire la storia da un punto di vista alternativo.

iNonno is an application co-financed by the Lombardy Region and created in view of Expo 2015, which wants to promote intergenerational dialogue and the heritage of the cities of Lombardy, Milan, Bergamo and Brescia. It has been developed within the framework of the International Doctoral School on "Human capital formation and labour relation" of the University of Bergamo. The platform hosts video interviews, audios, texts and photos of elderlies who tell anecdotes and historical experiences and, through a system of maps and geolocalisation, it supports the rediscovering of history from an alternative point of view.

● *Nonno* è un'applicazione pensata per smartphone e tablet con lo scopo di valorizzare il patrimonio attraverso le testimonianze di persone anziane. L'iniziativa vuole favorire il dialogo intergenerazionale, combinando la leva dello *storytelling* con uno strumento tecnologicamente innovativo e accattivante per le nuove generazioni. Il progetto è stato elaborato nell'ambito della Scuola Internazionale di Dottorato in "Formazione della persona e mercato del lavoro" dell'Università degli Studi di Bergamo. Inoltre, *iNonno* è stato realizzato in vista di Expo 2015 ed è co-finanziato dalla Regione Lombardia.

***iNonno*, perché? Struttura e obiettivi del progetto**

L'applicazione *iNonno* tramite un sistema di mappe e di geolocalizzazione permette di riscoprire la storia legata a luoghi significativi della propria città. Il progetto nasce con l'intento di valorizzare il patrimonio delle città lombarde. Le prime su cui si è concentrato il lavoro sono Milano, Bergamo e Brescia.

La piattaforma ospita interviste video, audio, testi e immagini forniti dalle persone anziane che, attraverso questi strumenti, raccontano aneddoti ed esperienze storico-personali che sono contestualizzate da un cappello storico. La ricchezza dei contenuti è garantita anche da collaborazioni con associazioni che si occupano di anziani e da archivi che hanno messo a disposizione il proprio patrimonio. In questo modo, l'applicazione sarà in costante aggiornamento e sviluppo.

Per quanto concerne i contenuti, le testimonianze sono disponibili sia attraverso la mappa sia suddivisi per aree tematiche. Inoltre, nell'applicazione si trovano anche apposite sezioni dove vengono segnalati eventi legati al recupero della memoria storico-culturale e delle tradizioni locali (testimonianze, conferenze, ...) e sono poste in evidenza opportunità per svolgere attività di volontariato all'interno di cooperative sociali e case di riposo per anziani.

L'applicazione è stata strutturata in modo da essere utilizzabile nelle scuole secondarie di primo grado come integrazione al programma di storia per consentire, tramite foto, video e testi, un nuovo approccio alla storia, capace di valorizzare la memoria di quella parte della popolazione che spesso non ha occasione di partecipare alla vita attiva della città e che è portatrice in sé di un patrimonio culturale immateriale e di identità culturali locali. Pertanto, il progetto si inserisce nell'ambito delle politiche europee per l'invecchiamento attivo, in particolare nella seconda area di intervento, ovvero "Aiutare gli anziani a giocare un ruolo attivo nella società". All'interno di questa area, l'Europa propone gli anziani come fondamentali attori sociali, in grado di dare un importante contributo in quanto cittadini attivi e responsabili coinvolti in attività di volontariato nelle loro comunità locali, come l'aiuto nella gestione familiare dei più giovani, e in quanto consumatori di nuovi prodotti e servizi.

In quest'ottica, la realizzazione di un progetto di tirocinio curriculare universitario e le apposite sezioni pensate per

segnalare eventi e fornire informazioni utili per svolgere attività di sostegno e di volontariato nei centri per anziani e nelle cooperative sociali vogliono fungere da cerniera tra i giovani fruitori dell'applicazione e coloro che, prestando la loro voce e i loro ricordi, hanno permesso di costruire i contenuti di *iNonno*.

In ultimo, il progetto si propone come obiettivo quello di trasformarsi in una guida "alternativa" alla città offrendo l'opportunità di visitarla e conoscerne i segreti tramite uno sguardo filtrato dal tempo. Soprattutto in occasione di Expo2015, *iNonno* potrà rappresentare un modo differente per far conoscere la storia recente della città ai molti turisti che giungeranno a Milano e nelle città lombarde di Bergamo e Brescia.

Un'app al servizio della persona

L'idea educativa che si trova alla base dell'applicazione *iNonno*, mutuata dalla Scuola Internazionale di Dottorato in "Formazione della persona e mercato del lavoro", si struttura attorno al concetto di persona intesa nella sua integralità, unitarietà e totalità.

La prospettiva a cui si rifà il progetto è quella pedagogica, che, al contrario di quella delle altre scienze umane, porta con sé un "di più" che chiama in causa anche una dimensione etica dell'uomo. A differenza delle scienze dell'educazione – dalla psicologia all'anatomia, dall'antropologia alla sociologia – la pedagogia fin dal nome dice di una disciplina che intende andare oltre le "logie" teoriche e i saperi epistemici sull'esperienza.

Pedagogia deriva dal greco *pâis, paidós*, ovvero soggetto in crescita e da *agogé*, ossia trasporto e movimento relazionale, fisico ed emotivo indotto dalla musica nelle persone o *agein*, condurre, guidare in modo attivo ed essere condotti. La pedagogia parla, infatti, di soggetto in crescita e si interessa di come ogni essere umano sia "condotto verso l'alto". Il fine della pedagogia è, dunque, la domanda sul compimento di sé. Essa, infatti, vuole "dare ragione" dell'esperienza educativa del soggetto in crescita, mobilitando le scienze dell'educazione, con i loro oggetti di studio, i loro metodi e i loro linguaggi. Ma, mentre le scienze dell'educazione si limitano all'accaduto, al passato, la pedagogia intende andare oltre, attrezzandosi in vista del futuro educativo del singolo soggetto, del non compiuto, quindi dell'imperfetto educativo che lo riguarda, ovvero di quanto gli sta avvenendo o che gli avverrà nel suo contesto unico. Così l'educazione, per essere veramente tale, deve considerare la persona nella sua globalità di aspetti spirituali, morali, psicologici, sociali e culturali che la rendono unica e irripetibile. In una tale prospettiva, la crescita e la valorizzazione della persona umana non si dissolvono con l'inizio dell'età adulta, ma

sono destinate a perpetuarsi. Questo approccio impone, dunque, che tutte le fasi della vita vengano considerate di egual valore e che l'educazione sia un processo destinato a non esaurirsi mai definitivamente.

Associare la dimensione pedagogia all'età anziana potrebbe dunque a prima vista apparire una forzatura e una disattesa dell'etimologia stessa del termine "pedagogia", ma in realtà attesta il fatto che per tutta la vita l'uomo è destinatario e protagonista del moto educativo.

Per questa ragione si può parlare anche di una pedagogia dell'invecchiamento constatando il fatto che l'età anziana non è solo un processo di indebolimento, ma anche di costruzione e di rinnovate potenzialità. Invecchiamento, quindi non solo come perdita, decadimento e disadattamento, ma anche come occasione per la realizzazione di sé.

La condizione senile è attualmente segnata da una vistosa contraddizione: da un lato, una maggiore longevità; dall'altro, una rappresentazione sociale difettiva della vecchiaia. Di fronte a ciò, la pedagogia scommette sulla possibilità di continuare a crescere per tutta la vita, preservando la qualità e il senso dell'esistenza.

Il progetto *iNonno* si inserisce proprio nell'ambito di riflessioni legate alle modalità con cui trasformare questo progressivo invecchiamento della popolazione in un'occasione concreta per ridisegnare i servizi sociali, riformulare le politiche formative e cogliere nuove prospettive professionali per i giovani.

iNonno nasce, dunque, dalla consapevolezza che

la parcellizzazione delle reti familiari, l'anonimizzazione del tessuto comunitario, il ricorso a pratiche di cura sempre più standardizzate e la concezione di capitale umano inteso in termini meramente economici e funzionalisti sono realtà che spingono come una forza centrifuga verso una marginalizzazione, se non verso una vera e propria espulsione, dell'idea stessa di invecchiamento¹.

Mentre nei giovani il patrimonio mnemonico è più povero e orientato al futuro, nell'anziano la memoria diventa un fondamentale strumento identitario attraverso il quale, guardando alla propria storia e alla propria esperienza, si compie un bilancio dell'esistenza stessa.

Questa cosiddetta "memoria individuale" pare nell'anziano tuttavia avere un valore puramente come fenomeno soggettivo, perché, pur permettendo l'instaurarsi di connessioni che consentono un'elaborazione del proprio vissuto, essa sembra del tutto ininfluenza sullo sviluppo so-

1. C. Casaschi, *L'essere anziano in una nuova geografia di servizi*, in L. Callioni (ed.), *Ridisegnare i confini della città*, Edizioni Studium, Roma 2014, p. 134.

ziale e produttivo della collettività. Accade così che nella persona anziana avvenga un distacco tra le due componenti individuale e collettiva della memoria, in quanto il patrimonio esperienziale dell'anziano diviene precario e irrilevante agli occhi di una società che oggi è in perenne evoluzione. Ed è per questo motivo che l'anziano si sente espulso dalla vita sociale, fuori dal tempo e matura sentimenti di inadeguatezza, inutilità e isolamento². Tuttavia, la persona anziana, oggi come in passato, è depositaria di un'insieme di conoscenze, competenze, esperienze, tradizioni. Un prezioso patrimonio culturale che non può perdersi e che, se comunicato e riadattato, può divenire una risorsa e un'occasione di crescita, in particolare per le generazioni più giovani.

Se l'azione umana è tale solo se compiuta con intenzionalità, *lógos*, libertà e responsabilità³, allo stesso modo è la riflessione sull'esperienza pratica accumulata nel tempo che fortifica queste ultime e aiuta a perfezionare «l'*orthos lógos* pratico di ciascuno»⁴. In altre parole, l'uomo è fatto per imparare dalle proprie esperienze perché è tramite queste che si perfeziona il sapere che sovrintende alle azioni umane. Ed è per questo che le persone anziane dimostrano, anche secondo Aristotele, maggior *phrónesis* dei giovani, ovvero quello strumento adeguato per conoscere e promuovere le azioni umane affinché siano buone, belle, giuste, vere. Ma c'è di più. Per quanto la riflessione sulla propria esperienza personale – e quindi agire, riflettere sul compiuto, imparare dai propri errori e ripetere l'esperienza – sia una via necessaria, essa non basta al miglioramento di ciascuno e di tutti. Perché l'azione umana sia improntata alla pienezza è necessario che la *phrónesis* di ciascuno si trasformi nell'*orthos lógos* di tutti e affinché ciò accada lo strumento migliore e più efficace è la narrazione. Per migliorare l'*orthos lógos* di ciascuno, istruendo le persone ad agire da persone, è necessario servirsi del racconto, traducendo le azioni umane in letteratura, in testimonianza, in biografia⁵.

In questa prospettiva, il tesoro di sapere rappresentato e custodito dagli anziani diviene allora patrimonio indispensabile alla collettività. Ma affinché ciò accada esso deve farsi memoria. E la memoria, a sua volta, per essere veramente tale, deve essere comunicata, *narrata*. Come scrive Chiosso:

La riflessione sulla parola rinvia, a sua volta, al valore del dialogo e al significato pedagogico della narrazione non in senso autobiografico, ma come descrizione/spiegazione di un evento che è alla radice di una storia che continua e che ci coinvolge. Alla presunta fine delle "grandi narrazioni" decretata dalla cultura del post-moderno, il richiamo alla esemplarità della narrazione si pone con l'intento di ripristinare un circuito virtuoso tra soggetto, comunità, senso dell'appartenenza e "ascolto del-

l'altro". L'educazione non può prescindere dalla trasmissione di quel nucleo di memoria, di fatti e valori intorno al quale ciascun gruppo sociale si riconosce e si identifica, pena la sua dissoluzione. Ma oltre la funzione di memoria (la storia individuale è sempre inserita nella storia delle comunità a cui rinvia l'identità collettiva), la narrazione costituisce anche lo sfondo morale entro cui si collocano le scelte individuali e di gruppo, diventando la bussola delle virtù collettive.

Attraverso la narrazione e l'incontro, "l'altro" entra in noi e impedisce che la tradizione si cristallizzi e si appiattisca in abitudine per diventare invece "processo personale", la cui permanente validità si radica nell'intima disposizione dell'uomo a conservare memoria della propria identità⁶.

L'uomo, nella sua interezza e complessità, è portatore del tempo passato che si accumula nella mente e nel corpo imprimendoli e determinandoli. Ma l'impronta del passato non affonda nell'uomo come se quest'ultimo la subisse passivamente. Al contrario il tempo si fa memoria quando l'uomo lo fa proprio e lo ricostruisce in modo dinamico e creativo, interpretandolo. "Fare memoria" mette in campo, dunque, intenzionalità, libertà, responsabilità e *lógos* ed è uno di quegli *actus umani* che fanno essere tale la persona⁷. Chi è anziano lo ha sperimentato in modo più precipuo ed è per questo che diviene depositario della memoria. Quando la memoria si fa narrazione, quindi, essa mette in campo una dimensione creativa che è propria di qualunque struttura narrativa, in cui gli avvenimenti trascendono un riferimento rigorosamente storico per entrare piuttosto nella forma del *racconto storico*⁸. E la memoria, ovvero la storia raccontata, è sempre per sua stessa natura, una storia mediata, filtrata da un io.

Per questa ragione, la voce degli anziani protagonisti di *iNonno* è in grado di raccontare la storia della città come nessun libro storico saprebbe fare, trasformandola in una materia interattiva, dinamica e accessibile a tutti. Un racconto che non può essere un contributo meramente informativo, ma va al di là, caricandosi di una molteplicità di significati. La piattaforma si propone, quindi, di mantenere in vita le tradizioni e la storia locale con l'intento di tramandare ai più giovani le loro radici e di far emergere l'importanza del ricordo. Soltanto attraverso il racconto esso può divenire memoria storica da tramandare a tutta la comunità.

2. G.B. Cassano - A. Tundo, *Psicopatologia e clinica psichiatrica*, UTET, Torino 2006.

3. G. Bertagna, *Dall'educazione alla pedagogia. Avvio al lessico pedagogico e alla teoria dell'educazione*, La Scuola, Brescia 2010.

4. *Ibi*, p. 327.

5. *Ibi*, p. 328.

6. G. Chiosso (ed.), *Elementi di pedagogia. L'evento educativo tra necessità e possibilità*, La Scuola, Brescia 2002, p. 42.

7. G. Bertagna, *Dall'educazione alla pedagogia*, cit., p. 315.

8. G.B. Cassano - A. Tundo, *Psicopatologia e clinica psichiatrica*, cit.

Il progetto *iNonno* è stato accolto dagli anziani con entusiasmo come un'occasione per non ricalcare l'immagine stereotipata di vecchio declinante, inattivo, passivo. Quella che si è venuta profilando durante gli incontri è, invece, l'immagine di un anziano che vuole esserci, esistere, dire di sé e rinnovarsi, come risorsa attiva del tessuto sociale.

Nell'instaurare un dialogo con i soggetti attivi del territorio lombardo (cooperative, case di cura per anziani, ecc.), il progetto pone molta attenzione alle politiche dell'"Invecchiamento attivo" proposte a livello europeo e intende operare concretamente per valorizzare oltre alla produttività "economica" dell'anziano (logica soggiacente alla maggior parte delle iniziative proposte in ambito comunitario) anche quella "sociale", ad esempio, attraverso il volontariato. Quest'ultima non va sottovalutata perché contribuisce, più di quella economica, ad assicurare il benessere generale della società.

Accanto alle potenzialità offerte agli anziani che intendono rimanere soggetti attivi e non oggetti passivi delle politiche sociali e culturali, *iNonno* mette in campo anche un'opportunità concreta per i fruitori (in modo particolare gli studenti delle scuole secondarie di primo grado) che non solo, ascoltando e guardando le storie raccontate, divengono protagonisti attivi del processo educativo innescato dalla narrazione, ma hanno anche la possibilità di entrare in contatto con associazioni e enti che gravitano attorno al mondo degli anziani e intraprendere attività di volontariato, diventando parte attiva di quel processo di scambio intergenerazionale che sta alla base dell'applicazione stessa.

Dal progetto al prodotto

Nella fase di project management, svoltasi tra luglio e dicembre 2014, abbiamo deciso di concentrare le nostre ricerche sulle città di Milano, Bergamo e Brescia e quindi definito i contatti con i nostri partner e collaboratori. In prima istanza, i dottorandi della Scuola Internazionale di Dottorato in "Formazione della persona e mercato del lavoro" sono entrati in contatto con enti e associazioni che lavorano con gli anziani e con archivi, istituti e musei che, grazie ai loro patrimoni di documenti e fotografie, hanno permesso una ricostruzione della storia della città.

Essendo uno degli obiettivi strutturali del progetto riuscire a coinvolgere un elevato numero di giovani studenti universitari nella sua realizzazione, abbiamo scelto anzitutto di accogliere la proposta di uno studente iscritto al II anno della Laurea Magistrale di LMCCP⁹ dell'Università degli Studi di Bergamo che ci è stato segnalato come interessato a svolgere la tesi di laurea sulla creazione di un'applicazione. Nel mese di settembre 2014 abbiamo de-

finito i contatti con quello che sarebbe divenuto l'*app developer* di *iNonno*¹⁰, e, definita la strutturazione dell'app, con lui abbiamo stabilito gli strumenti tecnologici da utilizzare per realizzarla. Confrontandoci è stato riconosciuto come necessario l'acquisto dell'abbonamento annuale a Como.com, un software online che permette a coloro che non sono esperti di programmazione informatica di produrre app. Sulla base delle nostre indicazioni, lo studente ha quindi strutturato l'app nel corso dei mesi successivi e mano a mano che il lavoro è proseguito ne abbiamo verificato la qualità assegnandogli nuovi compiti. Nella prima fase della progettazione, abbiamo poi contattato i responsabili in università per farci attivare la mail inonno@unibg.it, avere la possibilità di creare il canale YouTube connesso alla mail, poter far conoscere *iNonno* anche tramite gli account sui social network utilizzati dall'università, e per la realizzazione della pagina dedicata a *iNonno* sul sito internet dell'università così che il progetto fosse disponibile su tutti i canali universitari. Sempre in virtù dello spirito di coinvolgimento di giovani talenti universitari che anima *iNonno*, all'interno dello strutturato programma di tirocini organizzato dal Dipartimento di Scienze umane e sociali dell'Università degli Studi di Bergamo, una dottoranda e tutor di tirocini del Dipartimento ha iniziato la procedura di attivazione di un tirocinio curricolare legato ad *iNonno* aperto a tutti gli studenti e, in particolare, a coloro che afferiscono al curriculum "Educatore nei servizi per gli anziani" del corso di laurea triennale in Scienze dell'educazione.

Una studentessa iscritta al terzo anno di Scienze dell'educazione, curriculum "Educatore sociale e di comunità", ha accolto la proposta e ha svolto un tirocinio curricolare di 150 ore all'Auser di Bergamo durante il quale ha vissuto in prima persona l'impatto del progetto su una realtà costruita per gli anziani. In generale, lo scopo del progetto di tirocinio è, attraverso la conoscenza della realtà associativa, la partecipazione ad alcune attività del centro e la promozione di nuove iniziative, la verifica dell'esperienza in atto per riflettere anche su come l'applicazione potrebbe essere implementata nella direzione delle finalità che la contraddistinguono e come dovrebbe essere al fine di favorire l'agire consapevole e intenzionale dei suoi usufruttori, con particolare riguardo alla dimensione intergenerazionale e al progetto *iNonno*. In par-

9. Corso di laurea magistrale Lingue moderne per la comunicazione e la cooperazione internazionale del Dipartimento di Lingue, letterature straniere e comunicazione dell'Università degli Studi di Bergamo.

10. Pagina internet del progetto *iNonno* sul sito dell'Università degli Studi di Bergamo: http://www.unibg.it/struttura/struttura.asp?id_notizia=72826&cerca=DOT-FPDLM_link.

ticolare, la studentessa si è dedicata alla realizzazione di interviste personali e incontri in piccolo gruppo per l'implementazione dei contenuti di *iNonno* (raccolta di ricordi e testimonianze sui temi della guerra e dell'alimentazione locale).

Tutti i contenuti (testimonianze video o scritte, ricette, fotografie, modi di dire...) raccolti sono stati redazionati, ordinati e contestualizzati storicamente dai dottorandi afferenti all'area pedagogica della Scuola Internazionale di Dottorato che ne hanno verificato il carattere educativo e storico. Lo stesso è avvenuto per la selezione dei passaggi di ogni intervista, del montaggio, della successiva contestualizzazione storica e della realizzazione di cappelli introduttivi. In questo modo si è venuto quindi creando un database in cui tutti i contenuti sono stati suddivisi e classificati per tipologia (città, luoghi nella città, periodi storici, tipologia di contenuto, ...).

Infine, sono stati presi contatti per la realizzazione dello sfondo e del logo dell'applicazione (vedi **Figura 1** e **Figura 2**) e anche in questo caso la scelta è ricaduta su una studentessa iscritta al primo anno dell'Accademia Belle Arti di Brera (Milano). La grafica, semplice ma efficace, ha uno stile in linea con il target di riferimento e con il messaggio del progetto stesso.

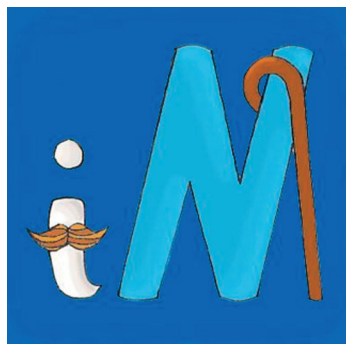


Figura 1. Logo dell'applicazione *iNonno* (disegno originale di Simona Valotti).

Figura 2. Sfondo dell'applicazione *iNonno* (disegno originale di Simona Valotti).



Nella fase di realizzazione, svoltasi a partire da ottobre 2014, abbiamo iniziato a recarci nelle sedi dei nostri partner per svolgere interviste semi-strutturate agli anziani, registrate come video e audio dietro controfirma di una liberatoria. Parallelamente, abbiamo raccolto materiale documentario, servendoci anche di volumi acquistati appositamente.

Abbiamo poi scelto i criteri per l'editing ed editato i contenuti attraverso l'aiuto anche del software online Powtoon.com, che permette di creare ed editare video.

La dottoranda responsabile delle ricerche storiche ha preparato le note storiche a corredo delle testimonianze mentre la responsabile della didattica ha abbozzato una prima ipotesi di scheda didattica.

Ci siamo dunque attivati per la registrazione del marchio *iNonno* alla Camera di Commercio di Bergamo.

La fase finale si è articolata invece in tre momenti: l'attività di comunicazione per promuovere l'app (social network, stampa); il lancio di *iNonno* sulle piattaforme di distribuzione online dei prodotti Android¹¹ e Apple¹²; il costante aggiornamento dei contenuti che – in quanto il rapporto con associazioni ed enti che si occupano di anziani e con musei e archivi del territorio sarà continuativo – è proseguito anche dopo gennaio 2015 con le attività di tirocinio e con la raccolta della documentazione.

Geografia dei contenuti

L'applicazione presenta una homepage dalla quale si può accedere a diversi contenuti, organizzati in sezioni (vedi **Figura 3**) che sono così raggruppabili:

- Contenuti: "Temi e Luoghi"; "Video"; "Audio".
- Networking: "Parla col nonno"; "LiveAlbum"; "Instagram"; "Eventi".
- Carta geografica: "Mappa".
- Usability: "Tutorial", "EDU".
- Informazioni sul progetto: "Il progetto"; "Credits".

La sezione "Temi e Luoghi" è la sezione cardine dell'app in cui si trovano tutti i contenuti organizzati secondo sette categorie, ovvero "Milano", "Bergamo", "Brescia", "Seconda Guerra Mondiale", "1968 e dintorni", "Anni di piombo", "Storie di cibo". All'interno di ogni categoria vi sono audio, video e testi. Quando si apre la singola pagina si trova il titolo della testimonianza, un'immagine d'epoca

11. Link per scaricare *iNonno* su un device Android: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.conduit.app_e3265a66e53d4ae4a041ca61f1297203.app.

12. Link per scaricare *iNonno* su un device Apple: <https://itunes.apple.com/it/app/inonno/id968000203?l=en&mt=8>.

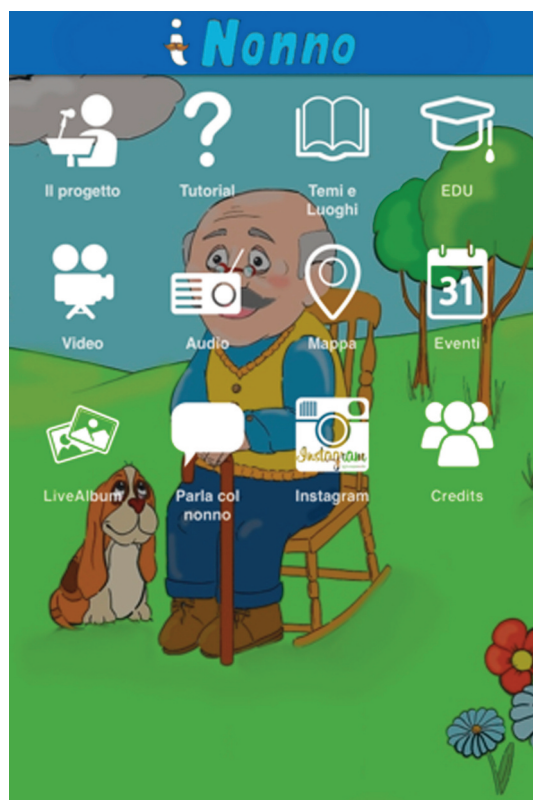


Figura 3. Menù principale dell'applicazione *iNonno*.

e una nota storica relativa a quanto raccontato. In calce vi sono il link alla testimonianza stessa e all'associazione in cui si trova l'anziano.

Nella sezione "Video" si trova il collegamento con una playlist del canale YouTube di *iNonno* denominato *iNonno App*¹³, mentre in quella "Audio" vi è il collegamento con il canale Pluriversiradio.it¹⁴, che rappresenta il servizio di podcasting dell'Università degli studi di Bergamo.

Del gruppo di sezioni che si caratterizzano come strumenti di networking, fanno parte: "Parla col nonno", che raccoglie i contatti di enti e associazioni che in fase di reperimento dei dati si sono mostrati disponibili ad accogliere giovani volontari; il "LiveAlbum", ovvero uno spazio su cui coloro che hanno scaricato l'applicazione potranno caricare le proprie fotografie in diretta mentre utilizzano *iNonno*; il social network di fotografie Instagram, utilizzato per far conoscere le attività degli sviluppatori di *iNonno*; ed "Eventi", uno spazio dedicato alla segnalazione di iniziative (conferenze, convegni, spettacoli...) organizzate sul territorio volte a sviluppare e a trasmettere la memoria storica.

In "Mappa" si trova il sistema di mappe che permette all'utente di visualizzare le testimonianze o i documenti che

si riferiscono a un luogo da lui scelto sulla cartina o che l'applicazione stessa segnalerà automaticamente grazie all'utilizzo della geolocalizzazione. Si potrà così riscoprire grazie alle voci, alle foto e alle testimonianze degli anziani la storia legata a luoghi significativi della città.

Le sezioni "Tutorial" ed "EDU" riguardano invece il modo in cui l'applicazione può essere utilizzata dagli utenti. In "Tutorial" è possibile trovare alcuni video (sempre in collegamento a una playlist creata sul canale YouTube) che spiegano le funzioni di *iNonno*, mentre "EDU" è la sezione dedicata alla scuola e contiene le schede didattiche e le istruzioni per usare *iNonno* in aula.

Infine, informazioni più dettagliate circa il progetto sono reperibili in "Il progetto" e "Credits", dove sono presenti rispettivamente la presentazione del progetto e di coloro che lo hanno realizzato insieme ai contatti.

Partner e collaboratori

Il progetto ha preso forma all'Università degli studi di Bergamo, in particolare nel Dipartimento di Scienze umane e sociali, che ne è stata la sede di elaborazione e organizzativa. Essendo l'intento pedagogico quello più strettamente urgente per il progetto, dapprima sono stati contattati gli enti che sul territorio si occupano di anziani disponibili ad accogliere coloro che avrebbero condotto le interviste. Così sono stati individuati come partner del progetto la R.S.A. "Il Nuovo Focolare di S. Maria di Loreto" di Milano, l'associazione Auser presente a Bergamo e l'associazione "F. Balestrieri-Anziani in linea Onlus" di Brescia. La scelta di condurre la maggior parte delle interviste proprio in cooperative sociali e case di riposo ha avuto l'obiettivo di strutturare una rete di relazioni tra queste e il mondo dei giovani fruitori di *iNonno*, così che si possa dar vita a un sistema di volontariato.

Sempre con questo obiettivo, sul territorio di Bergamo siamo entrati in contatto anche con consorzi di cooperative (Ribes e Lynxs) e associazioni (la struttura sanitaria Politerapica - Terapie della Salute, la cooperativa sociale Servire, l'organizzazione di volontariato Primo Ascolto Alzheimer, il Centro Terza Età Santa Caterina, l'Associazione Anziani e Pensionati Osio Sopra e Aiuto Per L'Autonomia), che si sono dimostrate disponibili per accogliere tirocinanti e volontari.

Inoltre, *iNonno* si inserisce nell'ambito del progetto "Bergamo Longeva" a cui ha dato concretezza e operatività il

13. Link YouTube canale *iNonno App*: <https://www.youtube.com/channel/UCPwNiOIWXJK8slbwHFFJxA>.

14. L'archivio dedicato al progetto *iNonno* su Pluriversiradio: <http://www.pluriversiradio.it/index.php?p=archive&cat=inonno>.

Comune di Bergamo in collaborazione con il Dipartimento di Scienze umane e sociali dell'Università degli Studi di Bergamo. "Bergamo Longeva" mette in luce la praticabilità di un invecchiamento attento in una dimensione attiva attraverso attività proposte dall'Unità operativa Anziani che opera in diverse fasce d'intervento individuate in relazione alle tipologie d'utenza. In università l'iniziativa ha preso forma con attività di ricerca e di ricerca applicata, nonché con la creazione di corsi di laurea, corsi di perfezionamento e cicli seminariali dedicati.

È stata poi coinvolta l'associazione "Casa della Memoria" di Brescia, che ha messo a disposizione il proprio archivio storico e i documenti. L'associazione si è costituita nel dicembre del 2000 per volontà dell'Associazione tra i familiari dei caduti della strage di piazza della Loggia, del Comune e della Provincia di Brescia come Centro di iniziativa e documentazione sulla strage di piazza della Loggia e sulla cosiddetta strategia della tensione. L'associazione è impegnata nella ricerca scientifica, approfondimento culturale, acquisizione di documentazione sugli avvenimenti citati in uno spirito di rigorosa analisi storica, al fine di pervenire a una completa ricostruzione e interpretazione dei fatti. Ogni anno l'Associazione partecipa all'organizzazione delle iniziative per commemorare l'anniversario della strage.

Infine, in particolare per la città di Milano, abbiamo preso contatti con il quotidiano online dipendente MilanoFree.it e la casa editrice Meravigli Edizioni che hanno fornito materiale fotografico, d'archivio e ricette.

Strumenti tecnologici utilizzati

Realizzare un'applicazione per smartphone e tablet non è un processo semplice e può essere affrontato in due modi: la creazione dell'applicazione direttamente per iOS o Android (sistemi operativi rispettivamente di Apple e Google/Samsung) attraverso specifici linguaggi di programmazione; oppure l'utilizzo di software di supporto che permettano di sviluppare l'applicazione senza dover ricorrere alla programmazione.

La nostra scelta è stata orientata nella seconda direzione dopo l'incontro con lo studente magistrale che, facendo della creazione di *iNonno* l'oggetto della sua tesi, ne sarebbe divenuto l'*app developer*. La formazione dello studente, ora laureato in Lingue moderne per la comunicazione e la cooperazione internazionale, non gli consentiva di affrontare la strutturazione dell'applicazione attraverso l'utilizzo di un vero e proprio linguaggio di programmazione. Per questo motivo, grazie anche a una sua pregressa esperienza di stage, lo studente ha deciso di affidarsi alla piattaforma online Como.com, un *app builder* che consente di creare facilmente applicazioni per i prodotti Apple e per i sistemi Android.

Como.com è un software online le cui funzioni base sono proposte gratuitamente. Per ottenere funzioni di livello superiore abbiamo deciso di acquistare un abbonamento premium per un anno; questo ci ha consentito di: eliminare la pubblicità di Como.com una volta caricato il prodotto sugli stores; inviare a Como.com l'applicazione prima di sottoporla agli stores stessi in modo che la sua utilizzabilità venisse testata in anticipo e ridotta la possibilità di un rifiuto per non funzionamento dell'applicazione; accedere a una modalità più performante di notifiche, utile per l'autopromozione.

Chiaramente, l'utilizzo di un software di supporto per creare un'applicazione pone alcuni limiti legati alle possibilità offerte dallo strumento scelto. Questo, nella realizzazione di *iNonno*, ha condizionato il progetto principalmente rispetto alla scelta della grafica, la possibilità di alberazione dei contenuti e la creazione della mappa personalizzata.

Mentre i primi due limiti sono stati facilmente aggirati, la terza questione si è rivelata più problematica e la scarsa possibilità di personalizzare la mappa ci ha costretti a ricorrere a un nuovo strumento, ovvero alla Google Fusion Table. La Google Fusion Table è un servizio di Google che consente di creare in maniera agevole mappe "arricchite" da dati, ovvero di geotaggare un set di dati esistente. Si tratta di uno strumento estremamente potente e facile da utilizzare, che crea rapidamente dei *mash up* tra fogli di calcolo (caricati in Google Drive) e mappe.

Con la Google Fusion Table è stato possibile creare una mappa personalizzata dove ogni testimonianza, ricetta o altro è segnalato sulla cartina tramite un *pin* posizionato nel luogo prescelto e cliccando sul quale si apre una schermata con i dati del documento e il link per accedervi (vedi **Figura 4**).

Grazie alla consulenza e collaborazione di un ingegnere è stato inoltre possibile aggiungere alla mappa un sistema di geolocalizzazione che consente di mostrare oltre alle *pin* da noi impostate, la posizione corrente a chi utilizza l'applicazione passeggiando per la città.

I materiali ai quali si può accedere tramite l'applicazione sono di tre tipologie: video, audio e testi in pdf.

I video delle testimonianze sono stati realizzati con tablets e smartphones e sono stati editati con software già presenti sui personal computer (ad esempio, Windows Movie Maker e iMovie), mentre i tutorial sono stati realizzati con l'aiuto del software online Powtoon.com, che permette di creare ed editare video¹⁵. Anche per Powtoon.com è stato

15. Un esempio di video creato con Powtoon.com è il teaser del progetto *iNonno* (<https://www.youtube.com/watch?v=Y7HfwN2IBWY>).

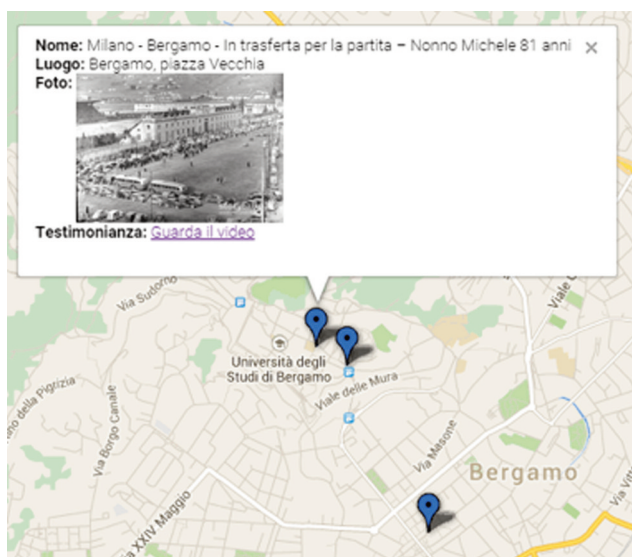


Figura 4. Esempio di visualizzazione della scheda di una testimonianza sulla Google Fusion Table.

acquistato l'abbonamento di un anno, in modo da avere accesso a funzionalità superiori e da eliminare la pubblicità del software alla fine dei video creati. Una volta editati, tutti i video vengono caricati sul canale YouTube di *iNonno* e da lì collegati come link alla sezione "Video", alle pagine dell'applicazione contenute in "Temi e luoghi" e alla Google Fusion Table.

Gli audio sono stati realizzati con smartphones e registratori e quindi editati sia tramite i programmi presenti sugli smartphones stessi sia utilizzando il programma online gratuito Taglia MP3 Online, che permette di tagliare gratuitamente e in modo intuitivo i file. Una volta editati, i file audio sono stati caricati su Pluriversiradio.it, il servizio di podcasting dell'Università degli studi di Bergamo dove è stato realizzato un archivio specifico per il progetto *iNonno*. Da lì i file sono stati anch'essi collegati come link alla sezione "Audio", alle pagine dell'applicazione contenute in "Temi e luoghi" e alla Google Fusion Table.

I testi scaricabili in formato pdf non hanno invece una pagina di riferimento, ma sono direttamente caricati sull'applicazione nella sezione "Temi e luoghi" e sulla Google Fusion Table.

iNonno a scuola

Le nuove tecnologie e il loro inserimento nell'ambito scolastico sottostanno ad almeno due tipi di problemi: da un lato, la scarsa consuetudine e preparazione dei docenti all'utilizzo delle nuove tecnologie; dall'altro, il mancato inserimento delle tecnologie all'interno dei programmi

Professionalità coinvolte

Poiché il progetto si inserisce nell'ambito di ricerca della Scuola Internazionale di Dottorato in "Formazione della persona e mercato del lavoro" dell'Università degli Studi di Bergamo, la maggior parte delle professionalità coinvolte nel progetto afferisce alla stessa Scuola di Dottorato se non all'università. Di seguito l'elenco delle attività principali che hanno permesso la messa in opera del progetto e il nome di coloro che vi hanno partecipato a vario titolo:

- **Responsabile del progetto:** Prof. Giuseppe Bertagna - Direttore del Dipartimento di Scienze umane e sociali dell'Università degli Studi di Bergamo e Coordinatore della Scuola Internazionale di Dottorato in "Formazione della persona e mercato del lavoro". Ha guidato la fase di project management ed è direttore scientifico del progetto *iNonno*.
- **Autrici e project manager:** Francesca Martinelli e Alessandra Mazzini - Dottorande Scuola Internazionale di Dottorato in "Formazione della persona e mercato del lavoro".
- **App Developer:** Andrea Lazzari - Laurea Magistrale in LMCCI dell'Università degli Studi di Bergamo.
- **Ricerche storiche:** Alberta Bergomi - Dottoranda Scuola Internazionale di Dottorato in "Formazione della persona e mercato del lavoro".
- **Tirocini:** Cristina Casaschi - Dottoranda Scuola Internazionale di Dottorato in "Formazione della persona e mercato del lavoro".
- **Tirocinante:** Anita Padovan - Studentessa iscritta al III anno di Scienze dell'educazione, curriculum Educatore sociale e di comunità dell'Università degli studi di Bergamo.
- **Social media:** Francesco Magni - Dottorando Scuola Internazionale di Dottorato in "Formazione della persona e mercato del lavoro".
- **Didattica:** Carmen Quadri - Docente scuola secondaria di primo grado.
- **Sfondo e logo:** Simona Valotti - Studentessa iscritta al I anno dell'Accademia Belle Arti di Brera (Milano).

d'insegnamento¹⁶. D'altro canto, la nuova generazione di studenti vive completamente immersa nell'utilizzo delle nuove tecnologie e la Rete ne rappresenta una sorta di habitat naturale.

In questo iato di carattere prevalentemente generazionale¹⁷, spesso gli strumenti tecnologici sembrano essere usati con più confidenza dagli studenti che dagli insegnanti, che pure hanno il compito di guidare gli alunni verso un utilizzo corretto e critico di tali strumenti¹⁸.

16. G. Biondi, *La scuola dopo le nuove tecnologie*, Apogeo, Milano 2007.

17. A. Marconi, *E-learning e innovazione pedagogica. Competenze e certificazione*, Armando Editore, Roma 2010.

18. H. Beetham, *Active Learning in Technology-Rich Contexts*, in H. Beetham - R. Sharpe (eds.), *Rethinking Pedagogy for a Digital Age. Designing for 21st Century Learning*, Routledge, New York - London 2013.

Nel mezzo di queste difficoltà si situano non solo i corsi di aggiornamento per gli insegnanti e lo sviluppo di nuove tecnologie per sostenere l'insegnamento (ad esempio, la LIM), ma anche il progetto di ambienti digitali strutturati in modo da rendere possibile varie forme di apprendimento. Nella progettazione di specifiche esperienze di apprendimento digitale si distinguono due opzioni: la progettazione di sequenze strutturate di attività di apprendimento oppure la creazione di un modo per rappresentare e condividere conoscenze e pratiche¹⁹.

È in quest'ultimo gruppo di attività che si situa il progetto *iNonno*; esso, infatti, rappresenta una piattaforma dedicata all'apprendimento della storia recente ed è costituito come un'applicazione dalla quale è possibile accedere a contenuti relativi alla materia in oggetto. Nel dettaglio, l'applicazione *iNonno* si avvale di differenti elementi messi a disposizione dalle tecnologie informatiche e della comunicazione (audio, video, testi scritti...) che, insieme alla mappa virtuale, consentono la costruzione di un'esperienza di apprendimento non strutturata basata sulla libertà nell'organizzazione dei percorsi di studio e sulla condivisione di conoscenze.

In questo modo, *iNonno* si configura come un esempio di storiografia multimediale, ovvero una modalità di rappresentazione della storia che si basa sull'introduzione di elementi digitali in grado di migliorare l'esposizione dei fatti e di arricchire l'esperienza di utilizzo da parte degli utenti.

Per facilitare l'uso dell'applicazione in ambito scolastico con un target di studenti delle scuole secondarie prevalentemente inferiori, i contenuti sono stati selezionati e redatti sotto la supervisione dei dottorandi della Scuola di Dottorato in "Formazione della persona e mercato del lavoro". In particolare, la redazione dei testi storici è stata affidata a una dottoranda, già docente di storia nella scuola secondaria superiore. Inoltre, per stimolare l'utilizzo dell'applicazione in aula, con la consulenza di una docente di scuola secondaria inferiore, sono state realizzate una serie di schede didattiche che forniscono una traccia dell'esperienza di apprendimento che si può mettere in campo attraverso i contenuti di *iNonno*.

Per quanto concerne i contenuti, i tre periodi storici selezionati (Seconda Guerra Mondiale; 1968 e dintorni; Anni di piombo) sono invece il risultato di un confronto con docenti della scuola secondaria di primo grado che hanno posto in evidenza la difficoltà di affrontare queste tematiche attraverso lezioni puramente frontali. *iNonno* potrà, dunque, essere usata in prima istanza dai docenti per presentare in un modo nuovo tali temi storici.

Oltre all'utilizzo primario in aula, dove *iNonno* potrà essere usata anche per svolgere lezioni sulle tradizioni della

propria o di altre città lombarde, l'applicazione potrà anche arricchire i viaggi d'istruzione.

iNonno ed Expo 2015

iNonno nasce in risposta a un concorso indetto da Regione Lombardia in vista di Expo 2015. Il tema dell'Esposizione Universale "Nutrire il pianeta, Energia per la vita" richiama uno dei diritti inalienabili dell'uomo fondamentale per il futuro dell'umanità. La nutrizione pone al centro dell'attenzione non solo il nutrimento dell'uomo inteso come cibo, ma chiama in causa anche una riflessione sul nutrimento dell'anima e sulle sue infinite declinazioni, dall'identità fino alla comunicazione. È un dato biologico che la più basilare sfida dell'uomo alla vita sia quella di nutrire se stesso per garantire la propria sopravvivenza e la continuità della specie. Ma all'uomo non basta sopravvivere ed è per questo che è in perenne ricerca di un "buon vivere".

L'app *iNonno* nasce proprio con l'intento di fornire una risposta concreta alla domanda di riflessione su un nutrimento che non sia tale solo per il corpo, ma che chiami in causa anche la parte più profonda di ogni persona. C'è un cibo che nutre il corpo e un cibo che nutre la mente.

La pedagogia dell'anziano che anima il progetto si struttura proprio attorno all'idea che non esiste un'età in cui si smette di essere "utili", di far parte del biunivoco processo educativo e che le persone anziane rappresentano un patrimonio che se stimolato, se *nutrito*, nel modo corretto diventa imprescindibile alla vita stessa della comunità e alla crescita delle nuove generazioni che la animano.

È proprio per tale ragione che la scuola ha un ruolo centrale sia nel progetto sia per Expo 2015: non solo il suo compito istituzionale è sostenere, attraverso la formazione dei giovani, il processo di acquisizione e di riappropriazione dei valori connessi con la cultura e le tradizioni del Paese, ma essa ha anche una funzione concreta nella costruzione di un sapere condiviso. *iNonno* si configura come uno strumento efficace per mettere a sistema queste buone pratiche.

Infatti, oltre agli aneddoti più prettamente legati ai principali periodi storici, proprio in vista di Expo 2015, l'applicazione è stata arricchita da una sezione "Storie di cibo" (vedi **Figura 5**) dedicata a una riflessione approfondita sulle abitudini culinarie, le ricette e i luoghi del cibo tipici della storia di ogni città. Il cibo si raffigura così come gesto del nutrire che diventa pasto e *convivium*, momento di incontro e di comunione, di educazione e di cre-

19. L. Masterman, *The Challenge of Teachers' Design Practice*, in H. Beetham - R. Sharpe (eds.), *Rethinking Pedagogy for a Digital Age*, cit.



Figura 5. La categoria “Storie di cibo” pensata appositamente per Expo 2015 e contenuta nella sezione “Temi e luoghi”.

scita, ma soprattutto identità culturale. La memoria alimentare dell'uomo è da sempre strumento attraverso cui identificare i problemi affrontati e studiare le soluzioni adottate in passato. All'interno del progetto *iNonno* i ricordi degli anziani legati al cibo, così come il richiamo a luoghi che non ci sono più ma che in qualche modo – in quanto luoghi di aggregazione – hanno contribuito alla costruzione dell'identità di una città e dei suoi abitanti, sono dunque un mezzo per ripensare il valore che il cibo ha avuto nella storia (anche recente) dell'uomo.

Inoltre, *iNonno* è pensata anche come un'applicazione informativa destinata ad essere “compagna di viaggio” dei turisti che visitano le città della Lombardia. L'applicazione mobile è un punto di riferimento originale e consente in modo semplice e veloce di entrare in contatto in maniera innovativa con gli usi, le tradizioni, i costumi delle città lombarde. Le eredità culturali lasciate su *iNonno* dagli anziani del territorio andranno a costituire un vero e proprio scrigno di ricordi, che permetterà ai turisti di scoprire punti di vista inediti sulla città, al di fuori dei percorsi e delle informazioni ordinarie. Un archivio della memoria che documenterà avvenimenti, modi di vivere e di “sopravvivere” delle comunità nel corso del Novecento. In questo quadro, è in programma lo sviluppo di una versione inglese dell'applicazione (traduzione dei testi, sottotitoli ai video...) che permetterà di coinvolgere anche i turisti stranieri.

La strategia di comunicazione

Per ottenere una buona visibilità tramite i media bisogna individuare una precisa strategia che tenga conto sia del target di riferimento che degli strumenti da utilizzare. La strategia di comunicazione di un prodotto come un'applicazione, per essere efficace, deve basarsi su canali e strumenti comunicativi di diversa natura e fortemente integrati tra loro la cui gestione è possibile solo se si mette in campo un'attività di pianificazione della comunicazione multicanale. Per questo motivo, è stato fondamentale pianificare per la diffusione del progetto *iNonno* una strategia che prendesse in considerazione tutti gli strumenti di comunicazione di massa anche in relazione all'area geografica interessata.

Seguendo questa strategia di comunicazione integrata, la diffusione del progetto si sta sviluppando attraverso i media tradizionali e tramite la comunicazione online, dove, visto il target principale, viene dedicata una particolare attenzione all'utilizzo dei social network.

L'attività di comunicazione con i media tradizionali, quali i quotidiani, i periodici, le televisioni e le radio, si sta sviluppando considerato il target e la posizione geografica dell'evento e alla gestione delle relazioni con i media tradizionali vengono affiancate le consuete attività di ufficio stampa (come il servizio di *press monitoring*, la preparazione di comunicati stampa e la rassegna stampa).

La comunicazione online si appoggia alla pagina internet creata sul sito dell'Università di Bergamo²⁰ e, considerato che la maggior parte del pubblico è in età scolare, viene sostenuta attraverso l'utilizzo dei principali social network quali: Facebook²¹, dove è stata creata una *fan page*; Twitter, che permette di entrare in contatto con realtà simili; Google+²² per diffondere con maggiore efficacia i contenuti di *iNonno* attraverso Google; Instagram²³ e Pinterest²⁴ per condividere le foto dei collaboratori al progetto con l'obiettivo dell'autopromozione.

Infine, per ottenere la massima diffusione possibile del progetto, sono stati anche presi contatti diretti con le istituzioni scolastiche.

Francesca Martinelli - Alessandra Mazzini

Dottorande in “Formazione della Persona e Mercato del Lavoro”

Università degli Studi di Bergamo

20. Pagina internet del progetto *iNonno* sul sito dell'Università degli Studi di Bergamo: http://www.unibg.it/struttura/struttura.asp?id_notizia=72826&cerca=DOT-FPDLM_link.

21. Fan page su Facebook: <https://www.facebook.com/inonnounibg>.

22. Profilo Google+: <https://plus.google.com/u/0/app/basic/109958061886076753837/posts?cbp=1cr1exlm5t7i4&sview=25&cid=5&soc-app=115&soc-platform=1>.

23. Profilo Instagram: <http://instagram.com/inonnounibg/>.

24. Account Pinterest: <http://www.pinterest.com/inonno/>.